



Proyecto

integrador preescolar

Mayo 1



Índice

Proyecto integrador preescolar	3
Sinopsis de la propuesta	4
Aprendizajes esperados	5
Fase 1. Lanzamiento.....	9
Fase 2. Indagación.....	14
Fase 3. Construcción de productos finales. Revisión y crítica.....	25
Fase 4. Presentación pública. Evaluación Final.....	33
Directorio	39

Proyecto integrador preescolar



Grado: 1°,2°,3° Preescolar	Mes: Mayo	Eje: Pensamiento Matemático
Nombre del Proyecto: Es momento de vender y comprar.		
Pregunta Generadora: ¿Cómo es, cómo se usa el dinero y qué se hace para ganarlo?		
Productos Parciales: <ul style="list-style-type: none">• Carteles elaborados por los alumnos con las características de cada una de las monedas.• Cuadro de equivalencias con monedas de 1 peso elaborado de manera grupal.• Cuadro de equivalencias con monedas combinadas elaborado de manera grupal.• Planeación del proyecto.		
Producto Final: Álbum del uso de las monedas.		
Evento de Cierre: Venta y compra de productos.		

Sinopsis de la propuesta

El presente proyecto integrador para el nivel de preescolar, tiene como eje el Campo de Formación “Pensamiento Matemático” cuyo enfoque se centra en la conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños (as) y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento en la resolución de problemas.

El proyecto se titula “Es momento de vender y comprar” En el nivel preescolar se espera que los niños (as) tengan contacto con el sistema monetario nacional para que exploren los valores de las monedas y que empiecen a reconocer las relaciones de equivalencia entre éstas. No es suficiente que diferencien las monedas solamente con el número que cada una tiene, es necesario, además, que reconozcan su valor nominativo, es decir, sus equivalencias.

Este proyecto permitirá a los alumnos comprender el uso del sistema monetario en su vida real, la forma en que las personas que están a su alrededor lo consiguen y los beneficios de ganarlo y ahorrarlo para después usarlo en aquello que necesitan o desean. Para lograrlo, se involucran una gran variedad de actividades que les permiten poner en juego sus habilidades, capacidades, actitudes y valores de todas las áreas de desarrollo y campos de formación, sin perder de vista el juego como una herramienta primordial en el aprendizaje de los más pequeños, priorizando el juego de roles.

Si bien es cierto que nuestros alumnos (as) han estado en contacto con el sistema monetario en su vida diaria, la apropiación de su uso es una noción compleja, por lo que la secuencia de las actividades se da de manera paulatina llevando a los niños (as) paso a paso y de una manera concreta, de lo sencillo a lo complejo hacia la comprensión del uso de las monedas.

Aprendizajes esperados

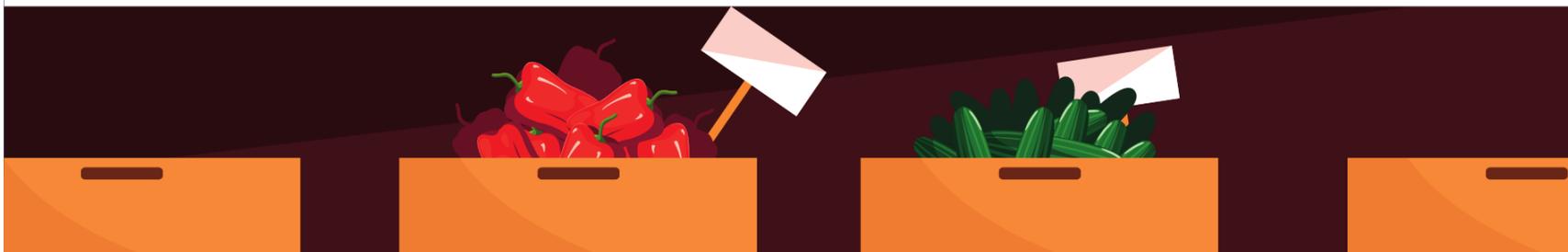
Campo o Área	¿Qué lograremos?
<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.
<p>PENSAMIENTO MATEMÁTICO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica algunas relaciones de equivalencias entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.
<p>EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad.
<p>ARTES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.

<p>EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.• Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.
<p>EDUCACIÓN FÍSICA</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.



Módulos Integradores.

Módulo docente.





Módulos Integradores.

Módulo alumno.





Fase 1. Lanzamiento

Presenta: Lucy

Duración: 2-3 días



Momento	Sensibilizar a las o los niños de preescolar.
Intención	Que el alumno/a comparta sus ideas acerca de ¿De dónde se obtiene el dinero, ¿qué es y para qué sirve?
Actividad	1. La ruleta de las preguntas.
¿Cómo mediar el proceso?	<p>1. Usemos la ruleta de los nombres para ver quién es el afortunado de dar respuesta a cada pregunta. (de acuerdo con la cantidad de alumnos podremos realizar la misma pregunta más de una vez de tal manera que todos o al menos la gran mayoría participen).</p> <p>a) ¿Si vas a algún lugar y hay algo que te gusta, qué necesitas para comprarlo?</p> <p>b) ¿Cómo se obtiene ese dinero que usamos para comprar?</p> <p>c) ¿Qué son las monedas/dinero?</p> <p>d) ¿Qué forma tienen las monedas?</p> <p>e) ¿De qué color son?</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo - La ruleta. • Rúbrica de evaluación con niveles de logro. • Instrumento de evaluación.
Más opciones	➤ Ampliemos la información preguntando ¿De dónde obtiene tu papá/ mamá/ tío el dinero que usan para comprar?

Momento	Despertar el interés y la necesidad de los alumnos y alumnas de preescolar.
Intención	Que el alumno/a inicie en su comprensión de las funciones del dinero y la forma de obtenerlo en la vida real.
Actividad	2. Observar el video y rescatar la información relevante.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pongamos mucha atención al video “La pelota de Lucy”, nos ayudará a ir entendiendo mejor lo que es el dinero, cómo funciona y de dónde se obtiene. 2. Reflexionemos sobre las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a) ¿Por qué Lucy no pudo llevarse la pelota de la tienda? b) ¿Qué hacen los papás de Lucy para obtener el dinero que le dan? c) ¿Qué hizo Lucy para obtener dinero?
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 01. La pelota de Lucy.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuestionemos a los alumnos sobre qué se hace para obtener dinero ¿Has visto a personas en tu comunidad ganando dinero? ¿Cómo lo hacen?

Momento	Recuperar saberes previos.
Intención	Que el alumno/a comparta lo que ya sabe con respecto al tema para que sea el punto de partida de nuestras actividades.
Actividad	3. Conocer las ideas generales de los alumnos en torno al tema del dinero su uso y obtención.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversemos sobre: <ol style="list-style-type: none"> a) La importancia del dinero en nuestra vida diaria ¿para qué nos sirve? ¿En qué lo usamos? b) ¿Qué es el dinero y cómo es? c) ¿Cómo se usa el dinero, especialmente las monedas? 2. Realicemos en el primer cuadro de la hoja de trabajo 1 del Álbum del proyecto, un dibujo mostrando cómo es el dinero. 3. Reflexionemos sobre: <ol style="list-style-type: none"> a) ¿Qué podemos comprar con dinero? b) Platiquemos en torno a ¿Qué pasa si queremos comprar algo y no sabemos cómo usar el dinero? c) ¿Cómo hace la gente para obtener dinero? 4. Dibujemos en el segundo cuadro de la hoja de trabajo 1 del Álbum del proyecto, alguna actividad que hacen los adultos para ganar dinero.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Recuperar saberes previos. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 1. Plasmando mis ideas. • Sobre grande (½ cartulina) para cada uno de los alumnos/as. Para guardar las hojas de trabajo del álbum.
<p>Más opciones</p>	<p>➤ Realizar la exposición de algunos de los trabajos, sería interesante mostrar aquellos que den cuenta de un mayor conocimiento sobre los temas a trabajar para ir ampliando desde un primer momento la información al resto de los alumnos. Sin dejar de lado a aquellos que tengan el interés de compartir sus trabajos y por supuesto motivar a quienes no suelen participar.</p>

Momento	Reto cognitivo.
Intención	Que el alumno/a tenga claridad sobre lo que aprenderá al finalizar el proyecto.
Actividad	4. Escuchar y expresar sus ideas acerca del título y aprendizajes que se espera logren a lo largo del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comentemos el título de nuestro proyecto “Es momento de vender y comprar” ¿Qué significa esto? 2. Socialicemos juntos todo lo que podremos aprender este mes (Observemos y escuchemos el interactivo-infografía “Lo que voy a lograr” o en su caso leer cada una de las metas por campo y área).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Presentación del proyecto. • Interactivo - Infografía: Lo que voy a lograr.
Más opciones	➤ Para verificar que los alumnos (as) hayan comprendido el contenido de la infografía se les puede solicitar que ahora ellos nos digan con sus palabras o que recuerden que vamos a aprender.

Momento	Elaborar planeación del proyecto.
Intención	Que el alumno/a se interese por participar en la planeación del proyecto.
Actividad	5. Planear el proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organicemos la Planeación del Proyecto “Es momento de vender y comprar” (revisar el documento “Sugerencias para organizar el contenido de la planeación” que explica el proceso). 2. Participemos en la primera parte de la planeación. Registremos en el primer apartado de la Planeación del Proyecto las posibles actividades a realizar a lo largo del proyecto. ¿Qué se les ocurre que podemos hacer a lo largo del proyecto?

Recursos	<ul style="list-style-type: none">• <u>Sugerencias para organizar el contenido de la planeación del proyecto.</u>• Planeación del Proyecto. Pliego grande de papel imprenta o similar dividido en 5 partes con título “Es momento de vender y comprar”. Primer apartado “Lo que podemos hacer durante el proyecto”.• Cinta y plumones.
----------	--

Fase 2. Indagación

Presenta: Constanza

Duración: 6 a 8 días



Momento	Formulación de Hipótesis.
Intención	Que el alumno/a piense en ideas que ayuden a dar respuesta a la pregunta generadora.
Actividad	6. Compartir ideas para dar respuesta a ¿Cómo es y cómo se usa el dinero y qué se hace para ganarlo?
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retomemos la pregunta generadora y por medio de lluvia de ideas compartamos respuestas. 2. Reflexionemos con base en algunas preguntas como: <ol style="list-style-type: none"> a) ¿Has visto cómo hace una persona cuando van a comprar algo? b) ¿Qué le dan a la persona que le van a pagar? c) ¿Cómo es lo que usan para pagar? (color, forma, tamaño, etc.) d) ¿Esa persona les regresa algo o sólo recibe? e) ¿De dónde sale ese dinero que usamos? f) ¿Qué hacen las personas para conseguirlo? g) ¿Qué actividades has visto que hay para ganar dinero? h) ¿Qué cosas se pueden vender o hacer para ganar dinero?

Momento	Lo que necesito saber.
Intención	Que el alumno/a reconozca las acciones que puede poner en práctica para conocer más acerca de las monedas que se usan para comprar y vender.
Actividad	7. Planeación del proyecto segundo apartado.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos nuestra planeación del proyecto, recordemos las respuestas dadas en el primer apartado. 2. Demos respuesta a la pregunta del segundo apartado de la planeación del proyecto ¿Qué podemos utilizar para conocer y aprender a usar las monedas? 3. Escribamos en el apartado correspondiente nuestras respuestas usando nuestros propios recursos (letras, imágenes, dictado al docente).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del Proyecto. Segundo apartado ¿Qué podemos utilizar para conocer y aprender a usar las monedas? • Plumones.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a utilice su lenguaje para explicar una experiencia o hecho sucedido en su vida diaria.
Actividad	Reto en familia 1. Vivenciar una experiencia de compra - venta.
¿Cómo mediar el proceso?	1.- Realicemos en familia el Reto 1.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 1.

Momento	Indagación guiada.
Intención	Que el alumno/a conozca el significado del signo de pesos “\$”.
Actividad	8. Conocer el signo que siempre acompaña al dinero.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos atentamente la presentación “Nuestro amigo el signo de pesos” (no decir el nombre aún). 2. Respondamos las siguientes preguntas: ¿Alguien sabe a qué letra se parece? ¿Qué tiene de más esta letra? ¿Lo han visto en algún lugar? ¿Qué significa este signo? ¿Cómo se llama este signo? 3. Hablemos del “signo de pesos”. 4. En periódicos o revistas busquemos ese signo, para recortar y pegar en la hoja de trabajo 2 del Álbum del proyecto. 5. Complementemos la búsqueda con el recurso recortable del Anexo 1. Seleccionemos sólo aquellas imágenes que tengan el signo de pesos y encerremos con el color que más nos guste.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación - Interactiva: Nuestro amigo el signo de pesos. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 2. El signo de pesos y Anexo 1. • Periódicos, revistas. • Tijeras. • Paanamento.
<p>Más opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En el caso de los alumnos de 1º se puede pedir que traigan sólo imágenes de revistas y periódicos, así como las del anexo 1 ya recortadas de casa. ➤ Si no se puede mostrar la presentación, será necesario llevar un signo de pesos en grande y realizar las mismas preguntas. ➤ Se puede sugerir a los alumnos como tarea de investigación, fijarse en la calle, en la tienda, en el supermercado y en otros espacios, dónde observan este signo para después compartirlo en clase.

<p>Momento</p>	<p>Indagación.</p>
<p>Intención</p>	<p>Que el alumno/a observe similitudes, diferencias y características específicas de las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10.</p>

Actividad	9. Exponer por equipos las diferentes monedas.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversemos en grupo acerca de las monedas que conocemos, así como algunas de sus características generales. 2. Realicemos un dibujo de las monedas que conocemos en el primer espacio de la hoja de trabajo 4 de nuestro Álbum del proyecto. 3. Organizados en 4 equipos, observemos una de las monedas que estaremos usando (\$1, \$2, \$5 y \$10) y conversemos sobre sus características, colores, forma, tamaño, las imágenes, número y/o símbolos que tengan. 4. Dibujemos en un papelote o cartulina lo más grande posible, la moneda que analizamos por ambos lados para después mostrarla al resto del grupo. 5. Compartamos por equipo con el grupo nuestros hallazgos, exponiendo todas las creaciones en un lugar visible del aula. 6. Rescatemos las similitudes y diferencias entre las monedas. 7. Observemos con atención el video “Las monedas”. 8. Dibujemos en el segundo espacio las monedas que trabajamos durante la sesión, en la hoja de trabajo 4 de nuestro Álbum del proyecto, y distingamos lo que sabíamos sobre ellas y lo que sabemos ahora gracias a las actividades realizadas. 9. Solicitemos a nuestros familiares en casa nos ayuden a recortar y si es posible plastificar las “Monedas recortables” para llevarlas el día siguiente en una bolsa resellable o sobre con nuestro nombre.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 02. Las monedas. • Monedas reales de \$1, \$2, \$5 y \$10. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 4. Las monedas. • Cartel. Las monedas que voy a conocer. • Monedas recortables.

Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entregar impresa o enviar a los alumnos la hoja con las monedas para que con apoyo de los padres de familia las recorten y plastifiquen (también pueden pegarlas en cartulina para que queden más resistentes) deberán traerlas en una bolsa de plástico de preferencia resellable.
--------------	---

Momento	Indagación.
Intención	Que el alumno/a investigue en su contexto cercano cómo es que se adquiere el dinero.
Actividad	10. Investigar qué hacen mis personas cercanas para obtener dinero.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos tres entrevistas para conocer algunas formas de obtener dinero. Podemos entrevistar a papá, mamá, abuelos, tíos e incluso a alguien de nuestra comunidad, como el señor de la tienda, de la carnicería, etc. 2. Preguntemos a los entrevistados ¿Qué hace usted para obtener dinero? y solicitemos al entrevistado que nos ayude escribiendo la respuesta en la hoja de trabajo 3 del Álbum del proyecto y completemos con un dibujo. 3. Compartamos en grupo el resultado de las entrevistas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 3. Investigando de dónde se obtiene el dinero.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Durante la entrevista, el alumno puede solicitar a los entrevistados si pudieran mostrarle algunas monedas y billetes que hayan ganado con su trabajo. ➤ Solicitar a los alumnos que realicen las actividades de “Mi álbum preescolar”: Mi álbum preescolar 2° pág. 24 “¿Qué hacen?” Mi álbum preescolar 3° pág. 32 “¿Qué hacen?”

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a con apoyo de su familia conozca en qué consisten las actividades productivas de su comunidad y su aporte a la localidad.
Actividad	Reto en familia 2. Conociendo los negocios de mi comunidad.
¿Cómo mediar el proceso?	1. Realicemos en familia el Reto 2.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 2.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención	Que el alumno/a identifique las diferentes monedas y decida cuál es la que puede usar ante diferentes situaciones.
Actividad	11. Encontrar la moneda necesaria.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajemos con las monedas que recortamos en casa. Tomemos una de cada denominación: \$1, \$2, \$5 y \$10. 2. Observemos atentamente el video ¿Qué moneda necesito? y sigamos las indicaciones del personaje, señalando las monedas que se requieren para comprar cada producto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 03. ¿Qué moneda necesito? • Diario del docente. Tema: Iniciando con el uso de las monedas. • Monedas recortables.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si la dinámica del grupo lo permite, se pueden seguir haciendo preguntas del estilo a los alumnos para que continúen seleccionando la moneda que se les pide. Dejar que algunos

	alumnos guíen la actividad y soliciten cierta moneda a sus compañeros tanto de forma grupal como por equipos y que sean ellos quienes verifiquen si lo hicieron bien o no.
--	--

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención	Que el alumno/a refuerce su conocimiento sobre las monedas y su valor.
Actividad	12. Resolviendo acertijos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retomemos el cartel “Las monedas que voy a conocer”. 2. Resolvamos algunos acertijos usando nuestras monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10. Registremos en la hoja de trabajo 5 de nuestro álbum del proyecto, las respuestas a los siguientes planteamientos: <ul style="list-style-type: none"> • Mateo debe comprar 5 pesos de tortilla, su mamá le dio sólo una moneda ¿Puedes mostrarme cuál es? • Andrea quiere comprar una paleta, pero la persona que las vende no tiene cambio y debe darle el dinero exacto, la paleta cuesta \$2 pesos ¿Qué moneda debe usar? • El fin de semana, la madrina de Zara le dio 10 pesos con una sola moneda ¿Cuál es la moneda que tiene Zara? • Daniel quiere ir a la tienda y su papá le dio un peso para gastar ¿Qué moneda es la que le dio su papá? 3. Socialicemos nuestras respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 5. Resolviendo acertijos. • Cartel “Las monedas que voy a conocer”.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se puede hacer la dinámica de la subasta, en la que se mostrará algún juguete, objeto o material (de los mismos que se tengan en el salón) y se irá diciendo el costo, quien encuentre la moneda correcta correrá a entregarla a la maestra y obtendrá el objeto para jugar con él un momento, quien ya haya comprado algo no puede comprar de nuevo,

para que todos tengan oportunidad de usar sus monedas.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención	Que el alumno/a comience a conocer las equivalencias de las monedas.
Actividad	13. Cuadro de equivalencias de las monedas.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexionemos que en ocasiones no tenemos alguna moneda que necesitamos para pagar algo, por ejemplo, de \$5 o \$10 pesos, y para completar esa cantidad, podemos hacer uso de otras monedas de menor denominación. 2. Saquemos de nuestra bolsa de monedas sólo las de 1 peso. (Pondremos a la vista de todos una cartulina o papelote con las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10). 3. Por turnos, pasaremos a dibujar a un lado de las monedas del papelote la cantidad de monedas de \$1 peso que necesitamos para igualar la cantidad. Quienes no pasemos a dibujar, usaremos nuestras monedas en la mesa para formar la cantidad. 4. Realicemos individualmente la hoja de trabajo 6 de nuestro Álbum del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 6. Las equivalencias de las monedas. • Diario del docente. Tema: Las equivalencias de las monedas.
Más opciones	➤ Comparte este enlace a tus alumnos para que jueguen en el salón o en casa pagando productos con monedas de 1 peso.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención	Que el alumno/a refuerce su conocimiento sobre las monedas y algunas equivalencias.
Actividad	14. Juego de monedas y fichas.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retomemos la tabla de equivalencias con monedas de \$1 que trabajamos anteriormente, comentemos que es posible formar los valores de las monedas usando no sólo la de \$1 sino también las demás. 2. Saquemos las monedas de la bolsa para tenerlas todas fuera y apartemos una moneda de cada una (\$1, \$2, \$5 y \$10). 3. Iniciemos con la moneda de 1 peso, bajo la moneda coloquemos 1 ficha, frijol, semilla o lo que tengamos a la mano del otro lado pensaremos qué moneda o monedas representan la misma cantidad; en este caso es otra moneda de \$1, la colocaremos a un lado y pondremos una ficha, semilla, o lo que tengamos a la mano debajo de la moneda, contemos cuántas fichas hay en el lado izquierdo y cuántas en el lado derecho para verificar que la cantidad sea igual. 4. Realicemos la misma dinámica con el resto de las monedas por ejemplo, con la de dos pesos, se pone del lado izquierdo la moneda y debajo 2 fichas, del lado derecho pensemos qué monedas usar, esto lo trabajaremos de forma grupal e iremos escuchando y realizando las diferentes propuestas, siempre colocando bajo las monedas sugeridas la cantidad de fichas correspondientes, finalizando con el conteo de un lado y del otro para verificar que esté correcto; en caso de haber errores corrijamos entre todos. Seguiremos esta dinámica con las monedas de \$5 y de \$10. 5. Anotemos en un papelote o cartulina las equivalencias sugeridas para tenerlas a la vista para siguientes actividades y expliquemos cómo lo hicimos. (En este papelote estará una tabla de 2 columnas y 4 filas, en la primera columna ya deben estar dibujadas o impresas las imágenes de las 4 monedas y en la segunda columna se irán dibujando las opciones de equivalencias).
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas/palillos/frijoles etc. (cualquier elemento que puedan usar y tengan a la mano). • Papelote/cartulina con una tabla de 2 columnas y 4 filas. • Plumones.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a identifique algunas relaciones de equivalencias entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10.
Actividad	Reto en familia 3. ¡Jugando con las monedas!
¿Cómo mediar el proceso?	1. Realicemos en familia el Reto 3.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 3.

Momento	Construir y consolidar su conocimiento.
Intención	Que el alumno/a ponga en juego los saberes adquiridos con respecto al uso de las monedas.
Actividad	15. Es momento de comprar.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retomemos la planeación del proyecto y demos respuesta al tercer apartado ¿Qué necesitamos para usar el dinero en juegos de comprar y vender? escribamos nuestras respuestas. 2. Recordemos lo trabajado en días anteriores; la monedas que estamos usando y sus valores, los lugares en los que usan las monedas, el uso que tienen, la forma de usarlas y los cuadros de equivalencias. 3. Convirtamos el salón en una tienda en la que utilizaremos nuestras monedas para vender y comprar (es importante tener en cuenta los avances en cada uno de los alumnos para que se les ofrezcan cosas que les implique retar sus saberes, por ejemplo, a los alumnos con mayor avance vender objetos en los que deban combinar monedas como \$7, \$3, \$9, a

	<p>los alumnos que vayan un poco más abajo, venderles objetos que puedan pagar usando una sola moneda ya sea \$1, \$2, \$5 o \$10 o bien solicitar que lo paguen con monedas de 1 peso).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Recordemos que si tenemos dificultad para hacer el pago podemos solicitar apoyo del docente, de algún compañero e incluso podemos apoyarnos de las tablas de equivalencias que tenemos a la vista. 5. Reforcemos lo trabajado en la tiendita realizando la actividad del Álbum del proyecto, en la hoja de trabajo, Es momento de comprar.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del Proyecto. tercer apartado ¿Qué necesitamos para usar el dinero en juegos de comprar y vender? • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 7. Es momento de comprar. • Diario del docente: Tema: Uso de equivalencias.
<p>Más opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se puede elevar el nivel de complejidad solicitando a los alumnos que busquen más de una forma de pagar su producto, por ejemplo, si alguien compra algo de \$4 puede darle al docente 2 monedas de 2 pesos, 4 monedas de 1 peso o incluso 1 moneda de 2 pesos y 2 monedas de 1 peso. ➤ Solicitar a los alumnos que realicen las actividades de “Mi álbum preescolar”. <ul style="list-style-type: none"> Mi álbum preescolar 1° pág. 32 “Mercado”. Mi álbum preescolar 2° pág. 36 “Vamos a comprar”. Mi álbum preescolar 3° pág. 20 “Veterinaria”. Mi álbum preescolar 3° pág. 25 “De compras en la juguetería”. Mi álbum preescolar 3° pág. 32 “¿Qué hacen?”. Mi álbum preescolar 3° pág. 40 “vamos a comprar”.



Fase 3. Construcción de productos finales. Revisión y crítica.

Presenta: Kauyumary

Duración: 4 a 5 días



Momento	Recuperación de los aprendizajes significativos.
Intención	Que el alumno/a recuerde todo lo aprendido a lo largo del proyecto.
Actividad	16. Asamblea del conocimiento.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sentémonos en círculo ya sea en el piso o en nuestra silla, de tal forma que todos podamos vernos. (Utilizar alguna dinámica para las participaciones, por ejemplo, llevar tarjetas con los nombres para mostrarlos al azar y que tratemos de reconocerlos ya sea el propio o el de alguno de nuestros compañeros). 2. Conversemos sobre los temas, conceptos y actividades trabajadas para que rescatemos los aprendizajes: <ol style="list-style-type: none"> a) ¿Con qué tema hemos estado trabajando estos días? b) ¿Qué son las monedas? ¿Cómo son las monedas? c) ¿Qué monedas hemos conocido en estos días? d) ¿Cómo se llama el signo que siempre acompaña a las monedas? e) ¿Qué puede hacer la gente para ganar monedas? ¿Cómo las pueden o podemos obtener? f) ¿Cómo usamos las monedas cuando queremos comprar algo? g) ¿Qué actividades hemos realizado para conocer las monedas? h) ¿Qué actividad te gustó más? i) ¿Qué actividad no te gustó mucho?

	<p>j. ¿Cómo te has sentido en estos días que hemos aprendido sobre las monedas y sus usos y por qué?</p> <p>k. ¿De qué manera pueden guardar de forma segura sus monedas para que no se les pierdan?</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Asamblea del conocimiento.
Más opciones	<p>➤ La dinámica de participación tiene la función de que motivemos la participación de todos al azar, pero debemos dejar que participen todos aquellos que tengan el deseo de hacerlo. Se pueden utilizar otros elementos para motivar la participación de todos, por ejemplo, retomar “la ruleta” utilizada en la primera actividad, una pelota y lanzarla a quien participará, una tómbola con los nombres, entre otras.</p>

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a use recursos de las artes visuales en creaciones propias.
Actividad	Reto en familia 4. Arte con monedas.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos en familia el Reto 4.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 4.

Momento	Compartir en colectivo los aprendizajes.
Intención	Que el alumno/a reconozca todo lo que ha aprendido a lo largo del proyecto.
Actividad	17. Mi mural de aprendizajes.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos la asamblea realizada un día anterior, en ella hablamos de todo lo que hemos estado aprendiendo. Cerremos nuestros ojos y recordemos todo lo que aprendimos con respecto a las monedas. 2. Realicemos un mural en el Álbum del proyecto, en el que por medio de dibujos expliquemos todo lo que aprendimos. Si tenemos dificultad para hacerlo podemos pedir apoyo ya sea al docente o a los compañeros. (Apoyemos a aquellos alumnos que muestren dificultad señalando los carteles que tenemos a la vista y recordándoles lo trabajado e incluso dándoles algunas ideas y opciones de qué dibujar) 3. Realicemos la exposición de los murales, expresemos qué representan nuestras imágenes y dibujos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 8. Mi mural de aprendizajes.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Complementar el mural en casa con apoyo de sus familias con dibujos de algunas otras cosas que el niño o niña no plasmaron.

Momento	Seleccionar cierre.
Intención	Que el alumno/a decida entre las diferentes opciones para “ganar” dinero, aquella que le parezca la más adecuada para él o ella.
Actividad	18. Organización inicial del cierre del proyecto.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retomemos la planeación del proyecto. Cuarto apartado ¿Qué podemos hacer para “ganar” dinero? registremos nuestras respuestas en la columna correspondiente. 2. Recordemos las diferentes actividades que investigamos y compartimos sobre cómo es que nuestras personas cercanas ganan dinero, y sobre los diferentes trabajos o actividades que hemos mencionado en el proyecto con respecto a la obtención del dinero. 3. Organicemos un bazar en el que invitemos a nuestras familias; decidamos qué haremos para ganar monedas. 4. Organicémonos en equipos de cada una de las siguientes actividades: 5. Venta de pinturas. 6. Venta de artesanías de arcilla. 7. Venta de bisutería. 8. Venta de espectáculos (un baile). 9. (Permitamos que cada niño y niña decida a qué actividad se quiere integrar. Motivemos a quienes no se deciden, explicando claramente qué podrían hacer en cada tipo de venta sugerido). 10. Pondremos a la vista de toda la organización de los equipos.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del Proyecto. Cuarto apartado ¿Qué podemos hacer para “ganar” dinero? ¿Qué necesitamos hacer para crear nuestro bazar? • Papelote/cartulina y plumones.
<p>Más opciones</p>	<p>➤ Se puede permitir que sean los alumnos quienes den ideas sobre qué quieren hacer para obtener dinero, de igual forma se puede dejar que tomen algún material con los que cuenta el salón para que ese sea el producto a vender.</p>

<p>Momento</p>	<p>Crear y proponer los productos para la presentación final.</p>
<p>Intención</p>	<p>Que el alumno/a utilice su creatividad para elaborar una alcancía en la que pueda guardar sus monedas.</p>
<p>Actividad</p>	<p>19. Elaborar mi alcancía.</p>

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversemos específicamente sobre la pregunta ¿Cómo guardar nuestro dinero? (un punto importante sobre el dinero es saber ahorrarlo y guardarlo para después poder comprar aquello que deseemos). 2. Hablemos sobre lo que sabemos acerca de las alcancías ¿Qué son? ¿Alguien tiene o ha tenido una? compartamos nuestras respuestas (de ser posible llevemos una para que la vean, puede ser una ya fabricada o bien una muestra de la manualidad que haremos a continuación). 3. Elaboremos una alcancía utilizando una botella chica de agua de plástico (previamente enviaremos los moldes a los padres de familia para que envíen los materiales recortados y pediremos traer una botella con un orificio para que entren las monedas, también solicitaremos que lleven materiales variados para poder adornarla como foami o fieltro del color que quieran que sea su cochinito, stickers, ojitos, chaquiras, lentejuelas, o lo que cada niño y niña deseen). 4. Mostremos nuestras creaciones a nuestros compañeros. 5. Comentemos que en esta alcancía guardaremos las monedas que vayamos ganando en las siguientes actividades. 6. Dejemos las alcancías en algún espacio del salón pues las estaremos usando. 7. Es momento de traer las monedas que hemos ganado con los retos en familia para guardarlas en nuestra nueva alcancía.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Botella chica de plástico con una ranura para las monedas. • 4 tapas o corcholatas. • <u>Moldes para mi alcancía.</u> • Material variado (foami, hojas de colores, fieltro, stickers, brillantina, pegamento, estrellas, etc.). • Diario del docente. Tema: Control v precisión en sus movimientos.
<p>Más opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si la elaboración de la alcancía con forma de puerquito es difícil de realizar para sus alumnos, se puede usar una caja de zapatos pequeña con el orificio en la parte superior, que la lleven forrada de un color neutro para que sólo la adornen con colores, plumones, brillantina, stickers entre otros.

Momento	Crear y proponer los productos para la presentación final.
Intención	Que el alumno/a utilice su creatividad para inventar el producto o servicio que venderá.
Actividad	20. Elaborar los productos a vender.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organicémonos sentados en el equipo de la actividad que elegimos. 2. En nuestro equipo platiquemos sobre lo que haremos y los materiales que necesitamos. 3. Pasemos a cada uno de los equipos para apoyar en la organización. <ol style="list-style-type: none"> a) Venta de pinturas ¿Qué materiales necesitan para crear sus productos? ¿Qué cosas podrían pintar? ¿Cuántas pinturas hará cada uno para vender? b) Venta de artesanías de arcilla ¿Qué materiales necesitan para crear sus productos? ¿Qué se les ocurre que pueden hacer con la arcilla? ¿Qué figuras, qué formas? ¿Cuántas figuras hará cada uno para vender? c) Venta de bisutería. ¿Que necesitamos para elaborar pulseras o collares para vender? d) Venta de espectáculo (baile) ¿Qué necesitan para crear su baile? ¿Qué melodía les gustaría bailar? 4. Pasemos por los materiales que necesitamos (es indispensable que se tenga todo a la mano de los alumnos para que elijan, por ejemplo, tener pinceles, pintura, acuarelas, crayolas, colores, lápices, hojas de colores, cuartos de cartulina, tablas de plastilina, plastilina, cortadores de plastilina, arcilla, bocina, etc.). 5. Comencemos con la creación de los productos para vender (pasemos constantemente a los equipos para apoyar en lo que requieran). Si tenemos necesidad de ayuda hagámoslo saber al docente y a nuestros compañeros. 6. Dejemos los productos o materiales a utilizar en un lugar seguro y en resguardo para el día de la venta
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Organización de la presentación final. • Cartulina, pinturas acuarelas, pinceles, colores, crayolas, hojas de colores. • Tablas, plastilina, moldes para cortar plastilina. • Bocina, música.

Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si son muchos equipos se puede solicitar el apoyo de algunas madres o padres de familia que estén guiando en el momento de la organización.
Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a utilice herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
Actividad	Reto en familia 5. Rellenemos la figura.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos en familia el Reto 5.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 5.

Momento	Concretar y definir acuerdos.
Intención	Que el alumno/a tome decisiones y acuerdos en equipo.
Actividad	21. Inventar el nombre de su “bazar” y los precios de sus productos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Decidamos en nuestros equipos el nombre que tendrá nuestro bazar, recordemos que todos debemos estar de acuerdo y proponer ideas. 2. Hagamos en una cartulina el letrero que distinguirá a nuestro bazar (se les puede apoyar escribiendo el nombre en grande y que entre todos decoren). 3. Pensemos ahora ¿Cuánto costarán nuestras pinturas, esculturas, bisutería y show? (de preferencia que los costos sean menores a 10 pesos). Hagamos las etiquetas de los costos y peguémoslas en los productos (En el caso del show harán otro cartel que diga cuánto cuesta; es necesario llevar previamente las etiquetas que usarán los alumnos para que ellos escriban el costo y lo peguen a sus creaciones). 4. Revisemos que el signo de pesos “\$” esté presente en nuestras etiquetas, si no está respondamos ¿Así está correcto ya el precio? ¿Qué le falta? ¿Qué signo indica que ese número es dinero? ¿Cómo se llama y cómo es ese signo? 5. Compartamos con el resto del grupo el nombre de nuestro bazar y el costo de los productos en venta.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas, plumones, crayolas, colores, pinturas, diamantina, stickers, etc. • Etiquetas para los precios.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se puede dar oportunidad de hacer una invitación para que la entreguen a sus familiares y asistan al bazar.

Fase 4. Presentación pública. Evaluación Final



Presenta: Tico

Duración: 2 días



Momento	Presentar resultados públicos de los aprendizajes del proyecto.
Intención	Que el alumno/a ponga en práctica todo lo aprendido a lo largo del proyecto.
Actividad	22. Vender sus productos a los invitados.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acomodemos en mesas los productos a vender y peguemos a la vista los letreros de cada uno de los puestos de venta (según las condiciones puede ser dentro del salón o bien en el patio u otro espacio disponible de la escuela). 2. Tomemos nuestras alcancías para guardar ahí nuestras ganancias de lo que vendamos. 3. Entreguemos a nuestros familiares algunas monedas (de las recortadas que hemos estado utilizando en las actividades y pongamos algunas otras en algún lugar accesible para que de ser necesario tomen más). 4. Iniciemos la venta, invitemos a pasar a nuestros familiares quienes verán los diferentes productos que pueden comprar. (Cada alumno y alumna venderá su creación y cada acompañante comprará sólo lo que esté vendiendo su hijo (a) para que pueda observar cómo lo hace): <ol style="list-style-type: none"> a) Preguntar el costo del producto a comprar. b) Entregar el dinero exacto (en el caso del show de baile el acompañante debe pagar el costo a su hijo (a) es decir, si el show cuesta \$7 pesos cada acompañante debe dar esos siete pesos a su hijo (a)).

	<p>c) Solicitar al niño o niña revisen si las monedas corresponden con el precio (si notan que le está costando trabajo preguntar si requiere ayuda).</p> <p>d) Recordar al alumno que guarde sus monedas en su alcancía.</p> <p>5. Finalicemos la actividad una vez que todos hayan comprado y vendido alguno de los productos y servicios ofrecidos.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Mesas, sillas. • Productos creados por los alumnos (pinturas, esculturas, bisutería, bocina, música). • Letreros de los espacios de venta. • Monedas recortadas.

Momento	Presentar resultados públicos de los aprendizajes del proyecto.
Intención	Que el alumno/a ponga en práctica todo lo aprendido durante el proyecto.
Actividad	23. Usar sus ganancias para comprar lo que ellos decidan.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ahora nosotros seremos lo que podremos comprar. Abramos con ayuda de nuestros familiares nuestras alcancías. Contemos el total de nuestras ganancias y de las monedas obtenidas de los retos en familia. (Tendremos previamente acomodado un espacio “sorpresa” con algunos productos que los alumnos puedan comprar con sus ganancias; dulces, juguetes, material didáctico del salón, etc.). 2. Anotemos en una hoja el total de lo que tenemos (en este momento los familiares sólo pueden observar y motivar a que el alumno o alumna realicen la actividad. Apoyarán únicamente si el niño o niña lo solicita, siempre y cuando vean que le está costando trabajo y no deberán darles la respuesta sino sólo guiar). 3. Pasemos a la tienda sorpresa, (Esta vez los familiares serán quienes vendan a los niños y niñas lo que ellos decidan comprar con la dinámica siguiente:

	<ul style="list-style-type: none"> a) Caminar por toda la tienda para ver todos los productos y decidirse por alguno de ellos. b) Una vez seleccionado el producto a comprar preguntar a su hijo o hija ¿Cuánto cuesta? (todos los productos tienen etiquetas con sus precios, estos precios los elige el docente). c) Pedirle al niño o niña que les dé el monto exacto para pagar ya que cada familiar será quien reciba el pago. d) Una vez recibido el dinero, pedir al niño o niña verifique que sí sea el precio total, de no ser así volver a contar las monedas hasta lograr pagar exactamente lo que quieren comprar. e) Cuando hayan logrado pagar correctamente se les puede entregar el producto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Productos para que los niños compren, por ejemplo: dulces, juguetes, materiales del propio salón o cualquier otra cosa. • Monedas recortadas. • Etiquetas en cada producto a vender.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Según las características y organización de la tienda sorpresa se puede dar oportunidad a comprar sólo una cosa o varias.

Momento	Retroalimentar y reflexionar en la presentación pública (con padres, alumnos o comunidad).
Intención	Que el alumno/a reciba retroalimentación de su desenvolvimiento durante la actividad.
Actividad	24. Llenar con apoyo de los familiares una evaluación del desempeño de los alumnos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunámonos en un espacio con nuestro familiar o acompañante. 2. Hagamos un rescate general de la experiencia de manera voluntaria <ul style="list-style-type: none"> a) ¿Qué les pareció de la experiencia? b) ¿Cómo se sintieron durante las actividades? 3. Solicitemos a nuestro familiar o acompañante que responda la hoja de trabajo 9 del Álbum del proyecto la actividad agradeciendo la asistencia de nuestros invitados.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Demos un espacio para que nuestro familiar o acompañante nos diga los avances y logros que observaron en nosotros, así como algunas palabras de felicitación y reconocimiento a nuestro esfuerzo. 5. Terminemos esta actividad agradeciendo la asistencia de nuestros invitados.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Retroalimentación de la clase pública. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 9. Retroalimentación de su desenvolvimiento durante la actividad.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si se cuenta con internet y los padres de familia tienen lo necesario, se puede realizar y enviar un formulario de Google que se encuentra en los recursos para el alumno para que ahí respondan la encuesta.

Momento	Coevaluación del proyecto mediante la puesta en común. (alumnos-docente).
Intención	Que el alumno/a haga un rescate de la experiencia en relación con lo aprendido durante el proyecto.
Actividad	25. Puesta en común sobre la experiencia.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sentémonos en un círculo para que todos podamos vernos. 2. Respondamos a las preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a) ¿Qué nos parecieron las actividades de hoy? b) ¿Cómo vimos a nuestros compañeros de equipo durante la actividad de venta? c) ¿Observamos a algún compañero o compañera que le haya costado trabajo participar? d) ¿Qué podemos decirles a estos compañeros para que en una siguiente actividad sí quieran participar?

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Completemos en nuestra Planeación del Proyecto el quinto apartado “Coevaluación del proyecto”. 4. Tomemos nota de las participaciones y reconozcamos el esfuerzo y trabajo de todos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del proyecto. Quinto apartado “Coevaluación del proyecto”. • Diario del docente. Tema: Coevaluación.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para motivar la participación de todos se puede hacer uso de dinámicas como la papa caliente.

Momento	Reconocimiento de lo aprendido. (metacognición).
Intención	Que el alumno/a reconozca lo que aprendió a lo largo del proyecto.
Actividad	26. Autoevaluación.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hagamos un repaso por todo lo trabajado en estos días. 2. Escuchemos nuestros aportes sobre lo que reconocemos haber aprendido. 3. Realicemos la hoja de trabajo “Mi autoevaluación” del Álbum del proyecto”. (Pasemos con todos los alumnos para ver cómo van dando respuesta a su autoevaluación y apoyemos a aquellos que lo soliciten o bien a quienes consideremos que lo requieren).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 10. Autoevaluación.

Momento	Concluir el proyecto.
Intención	Que el alumno/a comparta con sus compañeros lo que reconoce haber aprendido, así como la utilidad en su vida diaria.
Actividad	27. Exponer su autoevaluación y conclusiones.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostremos nuestras autoevaluaciones y compartamos lo que aprendimos. (Solicitemos de manera directa que pasen algunos otros niños para motivar a aquellos que no suelen participar). 2. Resumamos todo lo que aprendimos y pusimos en práctica a lo largo del proyecto; nos apoyaremos del cuadro de planeación del proyecto. 3. Observemos la lámina con las imágenes de las pelotas de las emociones (Alegría, enojo, tristeza, miedo). Conversemos sobre la emoción que representa cada pelota y compartamos los momentos del proyecto que nos hicieron sentir esas emociones, registremos en el recurso “Vamos a compartir emociones. Las pelotas de las emociones”. 4. Para cerrar el proyecto concluyamos ¿Para qué nos servirá saber usar las monedas en nuestra vida diaria?
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del proyecto con sus 5 apartados completos. • Vamos a compartir emociones. Las pelotas de las emociones. (Una por alumno). • Las pelotas de las emociones.
<p>Más opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitar a los alumnos a seguir poniendo en práctica el uso de las monedas y motivarlos a usar su alcancía para ahorrar monedas de verdad.

Directorio

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación

Pedro Diaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Georgina Camberos Ruiz

Directora de Educación Preescolar

Griselda Gómez de la Torre

Encargada del Área de Desarrollo Educativo de Preescolar

Lorena Hernández Rentería

Enlace y revisión Proyectos Integradores
Área de Desarrollo Educativo Preescolar

Dolores Carrillo Fernández

Martha Gil Torres

Zaira Lizeth Barba Moreno

Autoras