



Proyecto

integrador preescolar

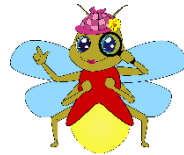
Febrero 2



Índice

Proyecto integrador preescolar	3
Sinopsis de la propuesta	4
Aprendizajes esperados	5
Fase 1. Lanzamiento	8
Fase 2. Indagación	12
Fase 3. Construcción de productos finales. Revisión y crítica.	21
Fase 4. Presentación pública. Evaluación Final.....	24
Directorio	27

Proyecto integrador preescolar



Grado: 1°,2°,3° Preescolar	Mes: Febrero	Eje: Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social
Nombre del Proyecto: Nuestros Juegos y Juguetes tradicionales.		
Pregunta Generadora: ¿Qué diferencia encuentras entre los juegos que jugaban los abuelos y los que juegas ahora?		
Productos Parciales: <ul style="list-style-type: none">• Cartulina 1. ¿Qué sé?• Cartulina 2. ¿Qué quiero saber?• Cartulina 3. ¿Qué aprendí?• Planeación del proyecto con los registros de los alumnos/as.• Álbum de Juegos y Juguetes.		
Producto Final: Sobre de Juegos y Juguetes.		
Evento de Cierre: Exposición de Juegos y Juguetes.		

Sinopsis de la propuesta






Este proyecto integrador para preescolar, tiene como eje el Campo de Formación “Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social” cuyo enfoque es permitir a los niños descubrir y adquirir aprendizajes sobre los cambios y permanencias en algunos aspectos de la vida social. Implica el desarrollo de habilidades para pensar, razonar, construir relaciones, solucionar problemas, hacer representaciones y comunicar sus ideas a otros por sí mismos, lo cual se favorece en la medida que los pequeños tienen oportunidades de reflexionar sobre las personas, los objetos y las situaciones reales de la vida.

El proyecto se titula “Nuestros Juegos y Juguetes tradicionales” y con cada actividad podrán valorar costumbres y tradiciones de su comunidad y reflexionar sobre la evolución que han tenido las formas de jugar en el pasado y en la actualidad.

El juego por sí solo representa una de las actividades más significativas para los niños. Mediante éste generarán anécdotas y vivencias de su vida cotidiana, ya que es una actividad afectiva y social, pues satisface sus necesidades de convivir y compartir con sus pares y personas adultas, como sus padres y docentes. Al jugar, experimentan emociones de alegría, asombro, sorpresa y se enfrentan a situaciones de conflicto. Se pretende que busquen las maneras de solucionarlas.

Durante el desarrollo del proyecto tendrán oportunidad de indagar sobre las tradiciones tanto de su familia como de su comunidad y apreciar la riqueza cultural de su país. Al elaborar algunos juguetes, desarrollarán su creatividad, seguirán instrucciones y respetarán turnos; algunos de estos juegos les darán la libertad y oportunidad de movimiento; otros serán tan retadores que los niños y niñas tendrán que persistir para dominarlos. En definitiva, los juegos son una verdadera formación integral de aprendizaje.

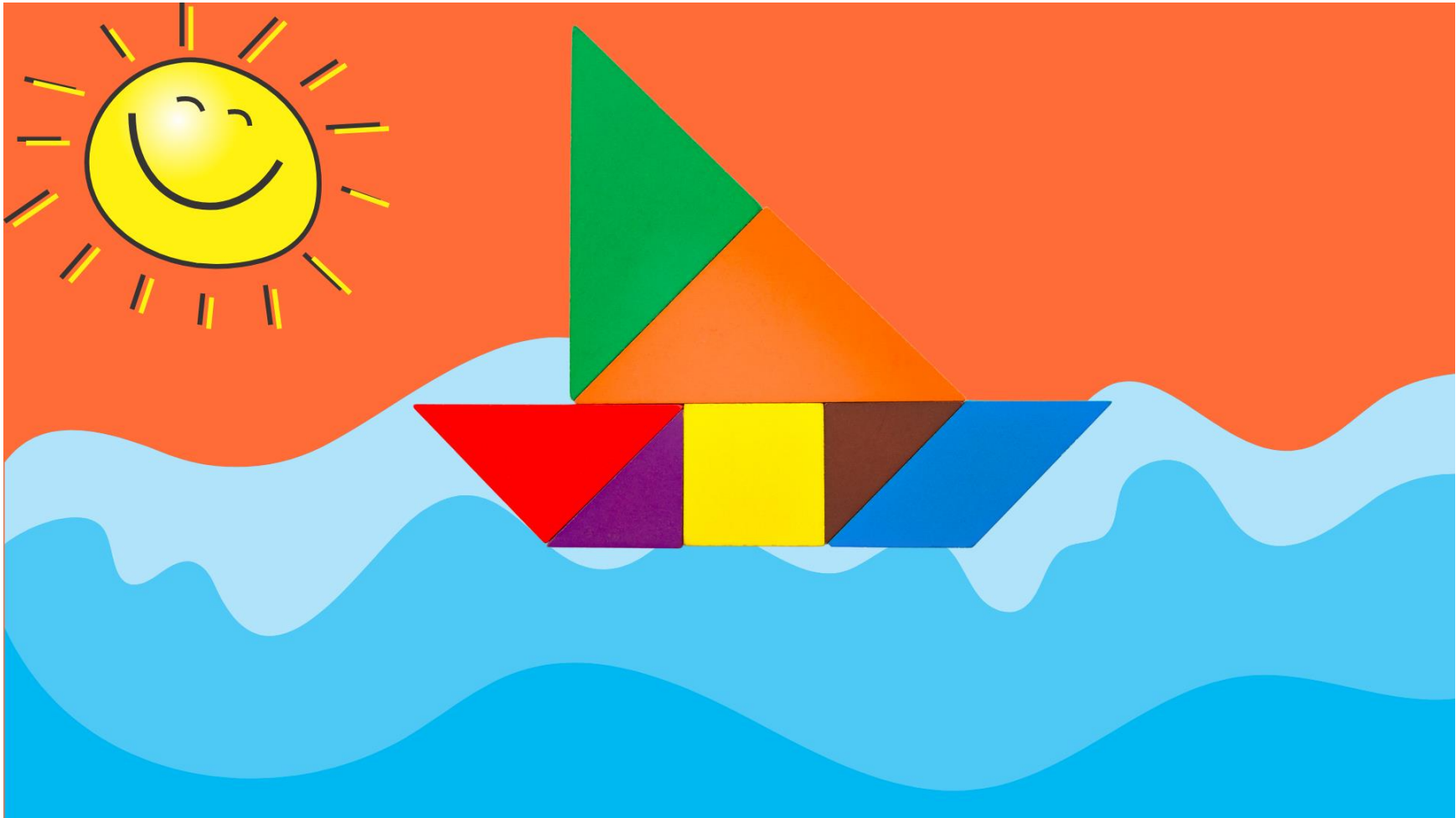
Aprendizajes esperados

Campo o Área	¿Qué lograremos?
 <p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Da instrucciones para realizar y organizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.
 <p>PENSAMIENTO MATEMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona el número de elementos de una colección con sucesión numérica del 1 al 30. • Construye configuraciones, figuras y cuerpos geométricos.
<p>EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece. • Explica algunos cambios en costumbres y formas de vida en su entorno inmediato, usando diversas fuentes de información.
<p>EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma de decisiones para concluir las.
<p>EDUCACIÓN FÍSICA</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio – temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.



Módulos Integradores.

Módulo docente.





Módulos Integradores.

Módulo alumno.





Fase 1. Lanzamiento

Presenta: Lucy

Duración: 4 días



Momento	Sensibilizar a las niñas y niños preescolares. Despertar interés.
Intención	Que el alumno exprese sus distintas formas de divertirse y jugar.
Actividad	1. Los juegos que jugamos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversemos sobre qué es lo que más nos divierte y nos gusta hacer, nuestros juegos y juguetes favoritos. 2. Dibujemos nuestros juegos y juguetes preferidos en la Hoja de trabajo 1 del Álbum del proyecto. 3. Presentemos nuestro dibujo a los demás respondiendo las preguntas ¿cuál es mi juego o juguete favorito?, ¿cómo se juega?, ¿quién me lo regaló?, ¿con quién me gusta jugar? 4. Guardemos nuestro dibujo en un sobre grande. Personalicemos el sobre para identificarlo como nuestro y pongamos el nombre de “Sobre de Juegos y Juguetes”.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 1 “Dibujo mis juegos y juguetes preferidos”. • Sobre grande (½ cartulina) para cada uno de los alumnos/as. • Diario del docente. Tema: Nuestros juegos y juguetes preferidos. • Indicadores para evaluación del proceso de cada actividad. • Rúbrica de evaluación con niveles de logro. • Instrumento de evaluación “Nuestros juegos y juguetes tradicionales”. • ¿Qué debemos saber sobre la retroalimentación?
Más opciones	➤ Retroalimentar en todo momento los procesos de los alumnos, con la propuesta del autor Daniel Wilson “La escalera de la retroalimentación”.

Momento	Despertar interés.
Intención	Que el alumno se motive por conocer y jugar con otros juegos y juguetes diferentes a los que conoce.
Actividad	2. Video introductorio al Proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos con atención el Video 01. Introductorio. “Los juegos y juguetes de los abuelos”. 2. Platiquemos sobre lo que observan en él, los juegos y juguetes que presentan nuestros amigos protagonistas. 3. Identifiquemos cuáles juegos y juguetes vemos en el video y registrarlos en el Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 2. 4. Conversemos sobre cuáles se nos hacen familiares o si ya hemos jugado algunos de ellos. 5. Guardemos nuestra Hoja de trabajo 2 en el “Sobre de Juegos y Juguetes”.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 01. Introductorio “Los juegos y juguetes de los abuelos”. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 2. ¿Cuáles juegos y juguetes veo? • Lámina didáctica “Vamos a jugar” 2do. Grado Preescolar. • Mi Álbum de Preescolar “Juegos” 2do. Grado Preescolar. • Sobre de juegos y juguetes.
Más opciones	<p>➤ Podemos enriquecer el trabajo observando la lámina didáctica de 2º grado “Vamos a Jugar” y/o “Mi Álbum SEP 2º” Juegos Pág. 8 e identifiquemos en ellas los juegos y juguetes que observamos en el video introductorio.</p>

Momento	Recuperar saberes previos.
Intención	Que el alumno exprese lo que conoce de los juegos y juguetes de su contexto. (¿Qué sé?)
Actividad	3. Expresar posibles respuestas a la pregunta generadora. ¿Qué diferencia encuentras entre los juegos que jugaban los abuelos y los que juegas ahora?
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respondamos a las siguientes preguntas ¿Cómo se juegan nuestros juegos favoritos? ¿Necesitamos a un amigo, juguete o algún objeto para jugarlo? 2. Pensemos si hemos escuchado a nuestros abuelos contar cómo o con qué jugaban cuando eran pequeños. Compartamos anécdotas familiares. 3. Registremos nuestras respuestas en una cartulina con ayuda del/la maestro/a y completemos con dibujos. Por un lado, nuestros juegos favoritos y por otro los juegos que jugaban nuestros abuelos 4. Observemos los dibujos de los juegos y juguetes y respondamos ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes?
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema. Recuperación de saberes previos. • Cartulina 1 con el título ¿Qué sé? dividida en dos partes.

Momento	Plantear pregunta generadora (reto cognitivo).
Intención	Que el alumno exprese ideas sobre lo que tiene que hacer para conocer las diferencias de los juegos de antes y los de ahora. (¿Qué quiero saber?)
Actividad	4. Juegos y juguetes tradicionales de mi comunidad.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos lo que queremos conocer de los juegos y juguetes que se jugaban antes. 2. Registremos en una cartulina las aportaciones acompañadas de dibujos. 3. Recordemos el video introductorio y observemos los trabajos realizados hasta ahora (Cartulinas y Hojas de trabajo 1 y 2 del Álbum del proyecto).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Planteamiento pregunta generadora. • Cartulina 2 con el título ¿Qué quiero saber? para registro de aportaciones. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 1 y 2.

Momento	Elaborar planeación del proyecto.
Intención	Que el alumno 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 “Nuestros Juegos y Juguetes tradicionales” (revisar el documento que “Sugerencias para organizar el contenido de la planeación del proyecto”). 2. Participemos en la primera parte. Registremos las posibles actividades a realizar a lo largo del proyecto. Nos podemos orientar con preguntas y sugerencias de la participación de los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Investigar cómo son y cómo se juegan algunos juegos que jugaban nuestros abuelos. ➤ Construir algunos juguetes y compartir las instrucciones para jugarlos. ➤ Preparar una exposición de juegos y juguetes tradicionales.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Sugerencias para organizar el contenido de la planeación del proyecto. • Planeación del Proyecto. Pliego grande de papel imprenta o similar dividido en 5 partes con título “Nuestros Juegos y Juguetes Tradicionales”. Primer apartado “Lo que podemos hacer durante el proyecto”. • Diario del docente. Tema: Primeras impresiones del proyecto. • Lápices, crayones, marcadores o colores.

Fase 2. Indagación

Presenta: Constanza

Duración: 6 a 8 días



Momento	Indagación guiada para recuperar información de distintas fuentes.
Intención	Que el alumno conozca distintas costumbres y tradiciones relacionadas con el juego.
Actividad	6. Investigar en diversas fuentes sobre los juegos y juguetes de antes y ahora.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrevistemos a adultos de nuestra familia (padres, tíos, abuelos) para saber cuáles eran los juegos y juguetes favoritos de su infancia y la forma de jugarlos. 2. Recuperemos en casa imágenes para ponerlas en el Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 3 “Los Juegos y Juguetes preferidos de los adultos de mi familia” y compartamos con nuestros compañeros el resultado de la entrevista. 3. Investiguemos en libros y/o internet la variedad de juegos y juguetes tradicionales de nuestro país. 4. Observemos la Presentación interactiva “Juegos y Juguetes”. Mencionemos el nombre de los que ya conocemos y de los que no habíamos visto antes. 5. Señalemos los juegos o juguetes que no conocíamos y que nos gustaría aprender a jugar, en el Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 4 ¡Este no lo conocía! 6. Invitemos a algún adulto de nuestra familia a que nos muestre un juego o juguete de su infancia y nos explique cómo se juega.

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hojas de trabajo 3 “Los Juegos y juguetes preferidos de los adultos” y 4 ¡Este no lo conocía! • Presentación interactiva 01. Juegos y Juguetes. • Diario del docente. Tema: Juegos y juguetes ¡Este no lo conocía! • Lámina didáctica 1er grado Preescolar “Juguetes”. • Libros o internet.
Más opciones	<p>➤ Para primer grado se puede trabajar con la actividad “Juguetes” de Lámina didáctica 1º.</p>

Momento	Formulación de hipótesis.
Intención	Que el alumno imagine y piense todo lo que puede jugar.
Actividad	7. ¿Cómo se juegan algunos juegos tradicionales?
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imaginemos cuántos de los juegos y juguetes que ahora conocemos, podemos aprender a jugar. 2. Observemos las “Tarjetas de juegos y juguetes tradicionales” y compartamos ideas de cómo creemos que se juegan, de acuerdo a sus características y a su nombre. 3. Registremos en la Planeación de nuestro proyecto, los juegos y juguetes que aprenderemos a jugar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Revisión del primer momento. • Planeación del Proyecto. Segundo apartado ¿Qué vamos a jugar? • Sugerencias para organizar el contenido de la planeación del proyecto. • Tarjetas de juegos y juguetes tradicionales.
Más opciones	<p>➤ Llevemos juguetes en físico a la escuela, además de o en lugar de las tarjetas de juegos y juguetes tradicionales, para que observemos y manipulemos.</p>

Momento	Lo que se necesita saber o hacer para probar las hipótesis.
Intención	Que el alumno identifique lo que se necesita para jugar los juegos seleccionados.
Actividad	8. Hacer una lista de lo que necesitamos para jugar los juegos que registramos en la planeación del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hagamos una lista en la Planeación del proyecto los recursos que necesitamos para practicar los juegos seleccionados. 2. Hagamos una rifa para asignar los distintos juegos entre todos. 3. Investiguemos en casa las instrucciones para jugar el juego que nos tocó en la rifa para después compartir con los demás.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Tema: Registro de juegos y juguetes. • Planeación del proyecto. Tercer apartado ¿Qué necesitamos para jugar los juegos que elegimos?

Momento	Construir y consolidar conocimientos.
Intención	Que el alumno identifique sus posibilidades motrices en actividades que implican organización espacio – temporal y lateralidad
Actividad	9. Jugar “Ponle la cola al burro”.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchemos a los compañeros que investigaron acerca de este juego, para entender cómo se juega. 2. Pintemos el paisaje de fondo al burro. 3. Elaboremos una cola para el burro, utilicemos cuerda, papel, cintas y estambres. 4. Peguemos en uno de los extremos cinta adhesiva para colocarla en el burro. 5. Juguemos “Ponle la cola al burro” siguiendo las instrucciones compartidas y guíemos al participante con consignas para que logre el propósito del juego. 6. Resguardamos el juego en nuestro “Sobre de Juegos y Juguetes”, para posteriormente jugar cuando lo deseemos.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Anexo 1 “Ponle la cola al burro”. • Materiales diversos para elaborar la cola del burro. • Paliacate o antifaz, para cubrir los ojos. • Diario del docente. Tema: Construir y consolidar conocimientos. Actividad 9.
<p>Más opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poner un distintivo a la mano derecha o izquierda para apoyarlo en la lateralidad y que utilice el término correcto al orientar a sus compañeros. ➤ En las tarjetas de Juegos y Juguetes Tradicionales se incluyen las instrucciones para jugar cada uno.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno identifique con apoyo de su familia, las posibilidades motrices en actividades que impliquen equilibrio y coordinación.
Actividad	Reto en familia 1. Construir y jugar al “Balero”.
¿Cómo mediar el proceso?	1. Juguemos en familia para resolver el Reto 1.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 1.

Momento	Construir y consolidar conocimientos.
Intención	Que el alumno recite la sucesión numérica mientras juega y practique su equilibrio y habilidad motriz.
Actividad	10. Jugar Rayuela y Perinola.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchemos a los compañeros que investigaron acerca de estos juegos, para entender cómo se juegan. 2. Busquemos un espacio y dibujemos un Bebeleche, Avioncito o Rayuela para jugarlo. 3. Comentemos cuáles números utilizamos para el juego y qué figuras geométricas encontramos. 4. Formemos dos equipos, y mientras uno juega rayuela, el otro juega Perinola.

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Gises. • Costalitos de arroz o similar. • Perinola. • Fichas, semillas o similar. • Diario del docente. Tema: Construir y consolidar conocimientos. Actividad 10.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En las tarjetas de Juegos y Juguetes Tradicionales se incluyen las instrucciones para jugar cada uno. ➤ Mostrar mediante un video tu equilibrio al jugar avioncito, rayuela o bebeleche. ➤ Juguemos “Avanza más y ganarás” de mi Álbum SEP 3° Pág. 44. ➤ Juguemos “La carrera de autos” de las Láminas didácticas SEP 3° Grado.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno con apoyo de su familia practique la sucesión numérica del 1-30.
Actividad	Reto en familia 2. ¡A jugar serpientes y escaleras!
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juguemos en familia para resolver el Reto 2. 2. Resguardemos el juego en nuestro “Sobre de juegos y juguetes”, para posteriormente jugar cuando lo deseemos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 2.

Momento	Construir y consolidar conocimientos
Intención	Que el alumno persista en la realización de actividades desafiantes.
Actividad	11. Saltar la cuerda.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchemos a los compañeros que investigaron acerca de este juego, para entender cómo se juega de manera individual y de manera grupal. 2. Busquemos un espacio adecuado para jugar. 3. Practiquemos individualmente. Persistamos hasta lograr al menos 10 saltos seguidos. 4. Practiquemos en grupo. Veremos quién logra dar el mayor número de saltos seguidos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas individuales y cuerda grande para jugar en grupo. • Diario del docente. Tema: Construir y consolidar conocimientos. Actividad 11.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno con apoyo de su familia persista en actividades desafiantes.
Actividad	Reto en familia 3. Aprendo a jugar Matatena.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juguemos en familia para resolver el Reto 3.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 3.

Momento	Construir y consolidar conocimientos.
Intención	Que el alumno construya configuraciones, figuras y cuerpos geométricos.
Actividad	12. Tangram y Rehilete.
¿Cómo mediar el proceso?	<p>Juguemos con el Tangram.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coloreemos el Tangram Anexo 2 de nuestro Álbum del proyecto. 2. Reforcemos con cartón para hacerlo más resistente y recortemos las piezas. 3. Respondamos: ¿Cuántas piezas son? ¿Qué figuras geométricas encontramos? ¿Qué figuras se repiten? 4. Construyamos figuras de manera libre con las piezas del Tangram. 5. Realicemos con nuestro Tangram las figuras propuestas. 6. Guardemos las piezas del Tangram en una bolsa dentro de nuestro “Sobre de juegos y juguetes”. <p>Elaboremos un Rehilete.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Observemos el instructivo para elaborar un rehilete. 8. Contestemos: ¿Qué forma tiene la hoja para hacer el rehilete? ¿Qué hace girar el rehilete?
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Anexo 2 Tangram. • Interactivo: Instructivo para armar un rehilete. • Instructivo para armar un rehilete. • Cuadrados de hojas blancas o de color de 20 cm por lado. • Palitos de madera de 30 cm (uno por alumno). • Tachuelas. • Mi Álbum SEP 2° Grado “Tangram” Pág. 13. • Mi Álbum SEP 2° Grado “Más Tangram” Pág. 34. • Diario del docente. Tema: Construir y consolidar conocimientos. Actividad 12.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno con apoyo de su familia construya configuraciones, figuras y cuerpos geométricos.
Actividad	Reto en familia 4. Nuestro propio Rompecabezas.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juguemos en familia para resolver el Reto 4. 2. Resguardemos las piezas en nuestro Sobre de Juegos y Juguetes, para posteriormente jugar cuando lo deseemos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 4.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno con apoyo de su familia valore costumbres y tradiciones familiares.
Actividad	Reto en familia 5. Una Ronda en familia.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juguemos en familia para resolver el Reto 5.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 5.

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



Presenta: Kauyumary

Duración: 4 días



Momento	Recuperar aprendizajes significativos (¿Qué aprendí?)
Intención	Que el alumno identifique lo que ha conocido hasta el momento sobre juegos y juguetes tradicionales.
Actividad	13. Dialogar y reflexionar sobre lo que aprendimos jugando.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos la Planeación del proyecto y recordemos las actividades que realizamos hasta este momento y reflexionemos sobre lo que hemos aprendido sobre juegos y juguetes tradicionales. 2. Revisemos las dos primeras cartulinas que hicimos desde el inicio ¿Qué sé? y ¿Qué quiero saber? 3. Completemos la tercera ¿Qué aprendí?
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del proyecto. • Cartulina 3 para registrar las aportaciones de los alumnos/as. • Diario del docente. Tema: Evaluar lo aprendido hasta el momento.

Momento	Crear y proponer los productos para la presentación final.
Intención	Que el alumno integre y ordene su “Sobre de Juegos y Juguetes” a partir de las producciones en cada una de las actividades.
Actividad	14. Organicemos nuestro “Sobre de Juegos y Juguetes”.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos nuestro “Sobre de Juegos y Juguetes” y ordenemos los productos según los fuimos realizando. 2. Verifiquemos que el sobre y los productos que contiene estén bien identificados con nuestro nombre, para no perderlos en caso de que saquemos alguno.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. • Sobre de Juegos y Juguetes con las hojas de trabajo 1 - 5 Juegos: Serpientes y escaleras, Ponle la cola al burro, Rompecabezas y Tangram.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Podemos llevar el “Sobre de Juegos y Juguetes” a casa para terminar de decorarlo en familia, con el compromiso de regresarlo completo a la escuela.

Momento	Seleccionar cierre y concretar acuerdos.
Intención	Que el alumno proponga ideas para presentar a la comunidad el trabajo realizado durante el proyecto.
Actividad	15. Seleccionar el cierre del proyecto y presentar nuestro “Sobre de juegos y juguetes”.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos en conjunto la imagen que muestra a un grupo de niños presentando juguetes elaborados por ellos mismos y conversemos sobre lo que percibimos en ella. 2. Propongamos ideas para presentar a las familias y la comunidad de la escuela nuestros juegos y juguetes aprendidos durante este proyecto. Podemos orientarnos con las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿En dónde hacerlo? • ¿A quién invitamos? • ¿Cómo y en qué colocamos los juguetes y sus identificadores? • ¿Qué materiales necesitamos para decorar?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién va a presentar cada juego o juguete? • ¿Qué juegos podemos jugar con los invitados? <p>3. Realicemos un dibujo en el Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 5, sobre cómo nos imaginamos que será nuestra exposición.</p> <p>4. Guardemos nuestro dibujo en el Sobre de Juegos y Juguetes.</p> <p>5. Registremos en la Planeación del Proyecto los acuerdos para exponer nuestros juguetes.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Imagen de exposición de juegos y juguetes.</u> • <u>Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 5. Presentemos nuestros juguetes.</u> • Sobre de Juegos y Juguetes. • <u>Diario del docente. Tema: Preparar la exposición final.</u> • Planeación del Proyecto. Cuarto apartado ¿Cómo presentaremos nuestros juegos y juguetes?
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaborar o decorar letreros para identificar los juegos y juguetes a exponer.

Fase 4. Presentación pública. Evaluación Final

Presenta: Tico

Duración: 4 días



Momento	Presentar resultados públicos de los aprendizajes.
Intención	Que el alumno presente a la comunidad el trabajo realizado durante el proyecto.
Actividad	16. Exposición de juegos y juguetes tradicionales.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organicemos nuestras creaciones de acuerdo a las propuestas de la actividad anterior. 2. Expongamos los juguetes. 3. Invitemos a la comunidad a jugar algunos juegos y rondas aprendidos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Sobres de Juegos y Juguetes. • Mesas para colocar los juguetes elaborados. • Material variado para decorar. • Letreros que identifiquen los juegos y juguetes. <u>(Se pueden usar las Tarjetas de juegos y juguetes tradicionales).</u>
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proyectemos, si es posible, videos de los procesos y de los Retos en Familia. Coloquemos, si es posible, fotografías de los niños trabajando en las distintas fases del proyecto.

Momento	Retroalimentar y reflexionar sobre la presentación pública.
Intención	Que el alumno reflexione acerca de su experiencia en la exposición del Proyecto a la comunidad, para identificar logros y áreas de oportunidad.
Actividad	17. Compartir mi experiencia de la exposición con la maestra y compañeros de grupo.
¿Cómo mediar el proceso?	1. En plenaria conversemos sobre los resultados de nuestro proyecto: logros, dificultades y aprendizajes.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente. Observaciones presentación pública.

Momento	Coevaluación del proyecto.
Intención	Que el alumno reconozca los aprendizajes a lo largo del proyecto.
Actividad	18. Revisar entre todos la planeación del proyecto para evaluar las actividades.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos los cuatro momentos de la Planeación del proyecto. 2. Señalemos las actividades que logramos realizar. 3. Platiquemos sobre las actividades que más nos gustaron y expliquemos por qué nos gustaron. 4. Compartamos nuestra experiencia relacionada con los juegos que consideramos más retadores y en los que tuvimos que persistir para lograr realizarlos.
	<ol style="list-style-type: none"> 5. Analicemos las diferencias y aspectos positivos que encontramos en los juegos tradicionales que jugaban nuestros abuelos y los que jugamos ahora. 6. 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.

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del proyecto. Quinto apartado. Coevaluación. • <u>Diario del docente. Tema: Revisión de la planeación del proyecto.</u> • <u>Lámina “Las pelotas de las emociones”. Una por alumno.</u>
Momento	Reconocimiento de lo aprendido (metacognición).
Intención	Que el alumno explique con sus propias palabras todo lo que aprendió de los juegos y juguetes tradicionales de antaño.
Actividad	19. Explicar lo que aprendí, cómo lo aprendí, para qué me sirvió y en qué otras ocasiones lo puedo usar.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos y comentemos las Cartulinas 1 ¿Qué sé? Cartulina 2 ¿Qué quiero saber? y Cartulina 3 ¿Qué aprendí? 2. Expliquemos con nuestras palabras lo que aprendimos, cómo lo aprendimos, para qué nos sirvió y en qué otras ocasiones lo podemos usar. 3. Demos por cerrado el proyecto con una ronda o uno de los juegos que más disfrutaron.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina 1 ¿Qué sé? Cartulina 2 ¿Qué quiero saber? y Cartulina 3 ¿Qué aprendí? • <u>Diario del docente. Tema. Aprendizajes logrados a través del proyecto y Tema: conclusión del proyecto.</u> • Planeación del proyecto. Quinto apartado. Coevaluación. • <u>¿Qué debemos saber sobre la retroalimentación?</u>
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Compartir con los alumnos el compendio “Hagamos juguetes divertidos” para continuar aprendiendo. (FRANKY Sara. UNICEF Colombia 1997)</u> ➤ Invitar a los alumnos a continuar aprendiendo juegos tradicionales y a conocer más de los que practicamos en este proyecto ➤ Sugerimos revisar el recurso "Qué debemos saber sobre la retroalimentación" para completar la fase de evaluación del proyecto y brindar a los alumnos/as retroalimentación de acuerdo a sus logros y dificultades identificadas.

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

Autoras