

Ficha

instruccional

¡Ven a mi parque de diversiones!



Lanzamiento



Indagación



Construcción




Presentación

Índice

Información general del proyecto	2
Sinopsis de la propuesta	3
¿Qué lograremos?	4
Etapas 1: Lanzamiento	8
Etapas 2: Indagación	13
Etapas 3: Construcción de productos finales. Revisión y crítica	29
Etapas 4: Presentación pública. Evaluación final	35
Directorio	39

Información general del proyecto

	<p>Fase 3</p>	<p>1º Primaria</p>	<p>Énfasis en campo formativo: Saberes y pensamiento científico</p>
<p>Ejes articuladores:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Artes y experiencias estéticas ■ Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura ■ Vida saludable 			
<p style="text-align: center;">Nombre del Proyecto: ¡Ven a mi parque de diversiones!</p>			
<p>Pregunta generadora: ¿Cómo diseñamos un parque de diversiones para niñas y niños de nuestra comunidad?</p>			
<p>Productos parciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Lista de precios de la tienda del parque. ■ Lista de precios para entrar al parque. ■ Narración de mi parque favorito antes y ahora. ■ Invitación familiar al evento de cierre. 			
<p>Producto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Comercial promoviendo el parque de diversiones. Diseño del parque de diversiones. 			
<p>Evento de cierre: Presentación del comercial del parque de diversiones describiendo las atracciones, los servicios, los espacios y las actividades que se pueden realizar. Se mostrarán de forma impresa la lista de precios de la tienda y se mostrarán los precios para entrar al parque. A las familias se les compartirá previamente al evento, la invitación de forma impresa. Se sugiere hacer videos cortos invitando a otros miembros de la comunidad a visitar el parque de diversiones mencionando los precios. En caso de no poder hacer videos, se podrán presentar los comerciales de forma verbal en un evento o repartiendo impresos del comercial a otros miembros de la comunidad.</p>			

Sinopsis de la propuesta

En este proyecto integrador el tema será diseñar un parque de diversiones dentro de su comunidad, para lo cual las alumnas y los alumnos, tendrán que calcular el costo de entrada de las personas, los precios y la presentación de los productos, así como, el diseño de los espacios incluyendo las medidas de los mismos.

Para diseñar el parque de diversiones comenzarán por escribir una narración que describa cómo era su parque de diversiones favorito antes y cómo es ahora. También investigarán acerca de las atracciones preferidas de otros miembros de la comunidad a través de entrevistas y realizarán la invitación familiar al evento de cierre. Ampliarán el conocimiento de la familia al realizar un árbol genealógico, reconocer los cuidados, así como, las actividades que realizan con sus familias.

El diseño del parque de diversiones para su comunidad implica conocer la importancia de tener espacios de esparcimiento y diversión y cómo cuidarlos y mejorarlos, debido a ello, aprenderán sobre los acuerdos para el bienestar común y las emociones que se experimentan en un espacio cuidado o en uno descuidado y sucio.

Dentro del parque de diversiones tendrán que diseñar espacios naturales con árboles, flores, plantas, agua, también, planearán los caminos para ir de un lugar a otro y las distancias a recorrer, propondrán juegos que implican movimiento del cuerpo como equilibrio, la orientación en el espacio y la coordinación motriz. Otros elementos a considerar serán los requisitos para entrar a cada juego, como la estatura y la selección de música que se reproducirá durante el evento, ya sean rondas infantiles, melodías para la activación física e incluso música ambiental para cada juego.

Finalmente, realizarán una invitación para convocar a los miembros de la comunidad a conocer su propuesta de parque y realizarán un comercial, éste podrá ser grabado o actuado en el evento de cierre.

Campo formativo	¿Qué lograremos?	
	Contenido	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)
Lenguajes	Escritura de nombres en la lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nombres más largos o cortos que el suyo, nombres que empiezan o terminan con la misma letra que el propio, sus iniciales, el diminutivo de su nombre, etcétera.
	Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad..	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce que, para que una narración se entienda, debe cuidarse tanto la coherencia como la claridad de lo que se expresa.
	Descripción de objetos ,lugares y seres vivos.	<ul style="list-style-type: none"> Descripción de manera oral y/o escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios. Representa objetos, lugares y seres vivos de forma plástica, sonora, teatral y/o por medio de otros lenguajes.
	Uso del dibujo y/o la escritura para recordar actividades y acuerdos	<ul style="list-style-type: none"> Escribe y/o dibuja para realizar tareas en casa, recordar mensajes, llevar materiales a clase, registrar acuerdos.
	Producción e interpretación de avisos, carteles, anuncios publicitarios y letreros en la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> Propone ideas para la elaboración colectiva de letreros, carteles y/o avisos que contribuyan a lograr propósitos individuales y colectivos.
	Conversaciones o entrevistas con personas de la comunidad y otros lugares.	<ul style="list-style-type: none"> (Segundo grado) Formula y ajusta preguntas en función de la información que requiere.

	Reflexión sobre medios de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expresa lo que sabe de su familia o de alguna persona cercana, a través de fotografías, eventos, objetos, comidas, entre otros elementos que permitan reconocer sus identidades individual y colectiva en relación con el reconocimiento del pasado.
	Uso de elementos de los lenguajes artísticos en la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Experimenta con formas, colores, sonidos, texturas, movimiento o gestos para expresar sensaciones, emociones, sentimientos e ideas que surgen en el entorno.
	Apreciación de canciones, rondas infantiles, arrullo y cuentos.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Escucha y canta diversas canciones, rondas infantiles y arrullos, elige las que son de su agrado y explica las razones de su elección.
Saberes y pensamiento científico	Estudio de los números	<ul style="list-style-type: none"> ■ A través de situaciones cotidianas, cuenta, ordena, representa de diferentes formas, interpreta, lee y escribe la cantidad de elementos de una colección hasta 5, después hasta 10 y paulatinamente de hasta 100 elementos. ■ Identifica regularidades numéricas hasta 100.
	Efectos de la aplicación de fuerzas: movimiento y deformación	<ul style="list-style-type: none"> ■ Experimenta con objetos al empujarlos y jalarlos para describir cómo se mueven, modifican su estado de reposo, se detiene, o cambian de sentido o rapidez; registra sus observaciones y conclusiones.

	<p>Construcción de la noción de suma y resta como operaciones inversas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce, a partir de la resolución de situaciones que implican agregar, quitar, juntar, comparar y completar, que la suma es el total de dos o más cantidades y la resta, como la pérdida de elementos en una colección. ■ Resuelve problemas vinculados a su contexto que implican sumas o restas (sin hacer uso del algoritmo convencional) con cantidades de hasta dos dígitos; representa de diversas formas (material concreto, representaciones gráficas) sumas y restas, incluyendo los signos "+", "-", "=" y numerales. ■ Utiliza, explica y comprueba sus estrategias para calcular mentalmente sumas o restas con números naturales de una cifra.
	<p>Medición de longitud, masa y capacidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Compara la longitud de objetos de manera directa e indirecta con apoyo de un intermediario (objetos o partes de su cuerpo); determina cuál es el mayor, el menor o si son iguales y expresa el resultado de la comparación en su lengua materna y en español, con sus dibujos. ■ Sopesa objetos para estimar cuál tiene mayor o menor masa; comprueba su estimación con el apoyo de la balanza.



<p>Ética, naturaleza y sociedades</p>	<p>Historia personal y familiar. Diversidad de familias y el derecho a pertenecer a una.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Indaga diversas fuentes orales, escritas, digitales, objetos y testimonios, para construir la historia personal y familiar y la representa por medio de dibujos y gráficos como líneas del tiempo; explica similitudes y diferencias con las historias de sus pares ,identificando orígenes nacionales o migratorios ,étnicos, actividades y trabajos.
	<p>Democracia como forma de vida: construcción participativa de normas, reglas y acuerdos para alcanzar metas colectivas y contribuir a una convivencia pacífica en nuestra casa, la escuela y la comunidad, así como las consecuencias de no respetar acuerdos, reglas y normas escolares y comunitarias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participa en la revisión y construcción de acuerdos y reglas que regulan la convivencia en la familia y el grupo escolar, con la finalidad de atender las necesidades comunes, alcanzar metas colectivas, distribuir las responsabilidades y organizar el tiempo de mejor manera para convivir de forma pacífica.
	<p>Historia de la vida cotidiana: cambios en el tiempo y el espacio ocurridos en la comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Indaga en fuentes orales ,escritas ,fotográficas, testimoniales y digitales, los cambios en la vida cotidiana, en el tiempo y el espacio, ocurridos en la comunidad en relación a las viviendas, los trabajos y las áreas verdes.
<p>De lo humano y lo comunitario</p>	<p>Capacidades y habilidades motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utiliza patrones básicos de movimiento ante situaciones que implican explorar los diferentes espacios, el tiempo y los objetos ,para favorecer el conocimiento de sí.

Etapa 1: Lanzamiento

Duración: 2 días

Momento	Despertar interés.
Intención (Que el alumno...)	Describa su lugar favorito para divertirse.
Actividad	Describir un lugar que recuerde, conozca o imagine.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos los momentos más divertidos de nuestra vida. 2. Platiquemos acerca de nuestros recuerdos de los momentos más divertidos. 3. Imaginemos nuestro lugar favorito para divertirnos. 4. Dibujemos en nuestra Bitácora del Proyecto nuestro lugar favorito para divertirnos. 5. Describamos, de forma verbal, nuestro dibujo incluyendo detalles de los espacios, los objetos, los colores y otros elementos que podamos incluir en la descripción de nuestro lugar favorito para divertirnos. 6. Compartamos nuestro dibujo y nuestra descripción de forma verbal con otros miembros de la comunidad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto – Dibujo de mi lugar favorito para divertirme. (Página 3)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dediquemos tiempo para ampliar las descripciones de forma verbal con preguntas como: ¿qué tipo de árboles recuerdas?, ¿cómo eran los jardines?, ¿quiénes estaban en tu lugar favorito?, ¿qué objetos había?, ¿cómo era la textura del piso o de las paredes?

Momento	Despertar interés.
Intención (Que el alumno...)	Mencione productos y precios de una tienda dentro de un parque de diversiones.
Actividad	Registrar su lista de compras ideal de una tienda dentro de un parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comentemos acerca de los parques de diversiones que conozcamos y las tiendas que tienen dentro.

	<ol style="list-style-type: none"> Imaginemos que podemos comprar 5 cosas de la tienda de un parque, respondamos de forma verbal, ¿qué nos gustaría comprar en la tienda de un parque? Veamos la infografía Comprando en la tienda del parque. Registremos en la Bitácora del Proyecto el listado de lo que compraríamos de acuerdo a lo visto en la infografía Comprando en la tienda del parque. Comentemos de forma verbal ideas de otros productos que podríamos vender en la tienda del parque de la infografía.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Infografía (01) - Comprando en la tienda del parque. ■ Bitácora del Proyecto - Mi lista de compras. (Página 4)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Platiquemos acerca de ferias y sitios de diversión que suceden sólo en ciertas fechas o temporadas en nuestra comunidad y relacionemos lo que se vende. Por ejemplo: Expo Ganadera, Fiestas de Octubre, Feria Lagos de Moreno, Feria de Abril en Tepatitlán, etc.

Momento	Sensibilizar.
Intención (Que el alumno...)	Se familiarice con el tema del proyecto.
Actividad	Observar el video de introducción al proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> Veamos con atención el video. Platiquemos sobre lo que nos invitan a hacer. Reflexionemos sobre nuestras ideas para poder diseñar un parque de diversiones. Platiquemos acerca de cómo nos sentimos ahora que comenzamos un nuevo proyecto, usemos la rueda de las emociones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Video Introducción al Proyecto. ■ Rueda de las emociones.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recordemos las atracciones que hay en nuestra comunidad para ir en familia a divertirnos.

Momento	Presentar proyecto.
Intención (Que el alumno...)	Describe con sus palabras el proyecto de trabajo a realizar.

Actividad	Leer y dialogar acerca del título, pregunta generadora, productos parciales, productos finales y evento de cierre del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos juntos el título del proyecto, la pregunta generadora, los productos parciales, los productos finales y el evento de cierre. 2. Platiquemos sobre el significado del título. 3. Ahondemos en el significado y las implicaciones de la pregunta generadora. 4. Compartamos nuestras dudas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha del proyecto. ■ <u>Diario del Docente</u> = Primeras impresiones del proyecto. (Página 2)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Resolvamos nuestras dudas acerca de cómo diseñar un parque de diversiones y elaborar la lista de precios para la tienda y la entrada.

Momento	Visualizar productos parciales y finales del proyecto.
Intención (Que el alumno...)	Tenga claridad en los detalles que deberán tener los productos parciales y finales del proyecto.
Actividad	Revisar los productos parciales y el producto final a detalle mediante rúbricas.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos la rúbrica de la lista de precios de la tienda del parque. 2. Revisemos la rúbrica de la lista de precios para entrar al parque. 3. Revisemos la rúbrica de la narración de mi parque favorito antes y ahora. 4. Revisemos la rúbrica de la invitación familiar al evento de cierre. 5. Revisemos la rúbrica del comercial promoviendo el parque de diversiones. 6. Finalmente revisemos la rúbrica del diseño del parque de diversiones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rúbricas de productos parciales y finales. ■ Rúbrica - Narración de mi parque favorito antes y ahora. ■ Rúbrica - Lista de precios de la tienda del parque. ■ Rúbrica - Lista de precios para entrar al parque. ■ Rúbrica - Diseño del parque de diversiones. ■ Rúbrica - Comercial promoviendo el parque de diversiones. ■ Rúbrica - Invitación familiar al evento de cierre.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Platiquemos acerca de las dudas que nos surgen y los detalles de cada rúbrica para clarificar.

Momento	Visualizar productos parciales y finales del proyecto.
Intención (Que el alumno...)	Se entusiasme y se sienta motivado con su proyecto.
Actividad	Jugar a inventar nombres posibles para nuestro parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imaginemos lo más divertido que podríamos hacer dentro de un parque de diversiones. 2. Veamos los ejemplos propuestos por Tipi sobre nombres divertidos para parques de diversiones. 3. Jugemos a nosotros inventar nombres escribiendo y registrando nuestras propuestas en la Bitácora del Proyecto. 4. Elijamos nuestros nombres favoritos y comentemos con otros miembros de la comunidad nuestras ideas. 5. Dibujemos la imagen de entrada de nuestro parque de diversiones según el título inventado que más nos gustó.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha (01) - Nombres de parques de diversiones según Tipi. ■ Bitácora del Proyecto - Nombres posibles para el parque de diversiones. (Página 5)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Escribamos los nombres repasando las letras y el tamaño de las palabras. Permitamos todo tipo de respuestas originales por ser un momento de creatividad.

Momento	Evaluar conocimientos previos.
Intención (Que el alumno...)	Recupere conocimientos previos y se identifiquen las áreas a trabajar con mayor énfasis.
Actividad	Evaluar los saberes previos y conocimientos a descubrir de forma oral.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencionemos todo lo que sepamos de los parques de diversiones y las actividades divertidas en familia a lo largo de nuestra vida. 2. Dialoguemos acerca de los momentos divertidos en familia a lo largo de nuestra vida. 3. Comentemos a manera de lluvia de ideas lo que creemos necesitamos saber para poder inventar un parque de diversiones que ayude a las familias a divertirse más. 4. Dialoguemos acerca de las tiendas que conocemos, los artículos que venden y los precios que manejan. 5. Demos ejemplos de artículos y precios, además de cómo pagaríamos esos artículos



	<p>describiendo billetes y monedas a usar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Discutamos sobre lo que necesitamos saber acerca de las tiendas, los artículos, los precios y la forma de cobrar. 7. Registremos nuestros conocimientos previos y lo que necesitamos aprender en la Bitácora del Proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Diario del Docente</u> – Evaluar conocimientos previos. (Página 3) ■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Registrar conocimientos previos. (Página 6)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Veamos el mapa del zoológico guadalajara y comentemos las atracciones que podemos encontrar ahí, visitemos el sitio oficial del zoológico aquí: https://www.zooguadalajara.com.mx/

Momento	Planear el proyecto.
Intención (Que el alumno...)	Tenga claridad de los tiempos, actividades y productos esperados a lo largo del mes que durará el proyecto.
Actividad	Planear el proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comentemos ¿Por qué es importante planear? 2. Revisemos las actividades a realizar. 3. Acordemos qué acciones realizaremos cada día. 4. Completamos el formato de planeación del proyecto. 5. Revisemos los formatos para asegurarnos que lograremos terminar el proyecto a tiempo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Planeación del proyecto. (Páginas 7, 8 y 9)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Repasemos las fechas en un calendario. Generemos el calendario para el proyecto en versión digital utilizando Google Calendar y compartiendo las fechas con las familias que cuentan con correo electrónico.

Etapa 2: Indagación

Duración: 6 a 8 días

Momento	Generar respuestas para la pregunta.
Intención (Que el alumno...)	Proponga respuestas probables a la pregunta generadora.
Actividad	Realizar una lluvia de ideas para dar respuesta a la pregunta generadora. <i>¿Cómo diseñamos un parque de diversiones para niñas y niños de nuestra comunidad?</i>
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexionemos acerca de la importancia de compartir nuestras ideas en un ambiente de confianza. 2. Recordemos la pregunta generadora. 3. Pensemos en ideas para dar respuesta a la pregunta. 4. Participemos en una lluvia de ideas aportando nuestras posibles respuestas. 5. Dibujemos en nuestra bitácora la idea que más nos gustó.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto - Lluvia de ideas de respuesta a la pregunta generadora. (Página 10)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comencemos dando una idea propia y ayudemos a las niñas y los niños a clarificar sus ideas al compartirlas.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (Que el alumno...)	Describe a un bebé.
Actividad	Escribir un texto sencillo para describir a un bebé a partir de una imagen.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comentemos acerca de los parques y ferias de nuestra comunidad que conocemos desde que éramos bebés. 2. Observemos con atención la ficha Bebés en el parque. 3. Leamos la pregunta en la ficha y pensemos la respuesta. 4. Escribamos la respuesta a la pregunta en nuestra Bitácora del Proyecto describiendo con detalles lo que podemos ver en la imagen.

	<ol style="list-style-type: none"> Revisemos lo que hemos escrito cuidando la letra sea clara y el texto escrito describa completamente la imagen. Leamos en voz alta el texto escrito a otros miembros de la comunidad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha (02) - Bebés en el parque. ■ Bitácora del Proyecto - Describiendo la imagen, ¿qué ves? (Página 11)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Previamente solicitar fotos de ellos mismos de bebés y pedir que describan su propia foto. Tengamos fotos personales de bebés que podamos compartir y pidamos las describan ellos de forma verbal.

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (Que el alumno...)	Compare las diferencias entre un bebé y una niña o niño.
Actividad	Completar un cuadro comparativo entre un bebé y una niña o niño.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> Veamos el video Cuando era un bebé. Dialoguemos acerca de cómo se sentiría Jawy siendo un bebé usando la Rueda de las emociones. Completemos en la Bitácora del Proyecto el Cuadro comparativo entre un bebé y una niña o niño. Comentemos acerca de las similitudes y las diferencias entre un bebé y una niña o niño que hemos completado en la Bitácora del Proyecto. Respondamos de forma verbal las siguientes preguntas: ¿A quiénes les podemos preguntar cómo éramos de bebés?, ¿cómo saber qué nos gustaba hacer de bebés?, ¿cómo descubrir cuáles eran nuestros lugares preferidos para divertirnos de bebés?
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Video (01) - Cuando era un bebé. ■ Rueda de las emociones. ■ Bitácora del Proyecto - Cuadro comparativo entre un bebé y una niña o niño. (Páginas 12 y 13)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Formulemos preguntas para ayudarnos a encontrar las similitudes y diferencias entre un bebé y una niña o niño. Podemos utilizar preguntas como: ¿Pueden comer todo?, ¿pueden moverse de cualquier forma?, ¿pueden hablar?, ¿cómo es la ropa?



Momento	Investigar con personas.
Intención (Que el alumno...)	Descubra sus características de bebé.
Actividad	Entrevistar a personas de su familia acerca de cómo era de bebé.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escribamos, en nuestra Bitácora del Proyecto, las preguntas que nos gustaría realizar a nuestra familia para conocer más de nosotros mismos cuando éramos bebés. 2. Revisemos las preguntas y corrijamos en caso de ser necesario los signos de puntuación. 3. Entrevistemos a varias personas de nuestra familia acerca de cómo éramos de bebés y registremos las respuestas en nuestra Bitácora del Proyecto. 4. Busquemos fotografías, retratos o dibujos de cómo éramos de bebés y describamos lo que vemos de forma verbal. 5. Escribamos en nuestra Bitácora del Proyecto una descripción de cómo éramos de bebés ahora que tenemos más información.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto - Guía de entrevista. (Página 14) ■ Bitácora del Proyecto - Registro de respuestas. (Páginas 15, 16 y 17) ■ Bitácora del Proyecto - Cómo era de bebé. (Página 18)

Momento	Complemento al aprendizaje.
Intención (Que el alumno...)	Escriba descripciones a partir de fotografías.
Actividad	Ver y describir fotografías.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 01. 2. Revisemos las respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 01. (Páginas 2 y 3)

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (Que el alumno...)	Escriba la narración de su parque favorito cuando era bebé y ahora que es niña o niño.

Actividad	Escribir una narración de cómo era el parque favorito cuando era bebé y cómo es ahora que es niña o niño.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Veamos la imagen Parque de diversiones. 2. Imaginemos que estamos en el parque de la imagen, pero siendo bebés y respondamos de forma verbal, ¿qué haríamos en el parque siendo bebés? 3. Recordemos lo que sabemos de cuando éramos bebés. 4. Imaginemos ahora que estamos en el parque de la imagen y respondamos de forma verbal, ¿que sería divertido hacer en el parque? 5. Revisemos la rúbrica de la Narración de mi parque favorito antes y ahora. 6. Escribamos la narración de mi parque favorito antes y ahora en nuestra Bitácora del Proyecto. 7. Leamos en voz alta la narración de mi parque favorito antes y ahora. 8. Reflexionemos sobre lo que los bebés necesitan y lo que les gusta hacer en los parques de diversiones. 9. Escribamos en nuestra Bitácora del Proyecto Ideas para incluir bebés en nuestro parque.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Imagen (01) - Parque de diversiones. ■ Rúbrica - Narración de mi parque favorito antes y ahora. ■ Bitácora del Proyecto - Narración de mi parque favorito antes y ahora. (Página 19) ■ Bitácora del Proyecto - Ideas para incluir bebés en nuestro parque. (Página 20)

Momento	Complemento al aprendizaje.
Intención (Que el alumno...)	Comprenda un texto leído en voz alta.
Actividad	Contestar preguntas de comprensión a partir de la lectura en voz alta de un texto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 02. 2. Revisemos las respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 02. (Páginas 4 a 7)

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (Que el alumno...)	Suma cantidades en pesos de objetos de una tienda.
Actividad	Resolver sumas para encontrar el total a pagar en una tienda.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos que en los parques de diversiones hay tiendas. 2. Mencionemos los artículos que podríamos encontrar en una tienda dentro de un parque de diversiones. 3. Veamos la presentación Tienda en el parque. 4. Resolvamos la suma y contestemos en nuestra Bitácora del Proyecto, ¿cuánto tiene que pagar Jawy? 5. Elijamos lo que nos gustaría comprar a nosotros y contestemos, ¿cuánto tendríamos que pagar? 6. Recordemos sumar decenas y luego unidades para encontrar el total. 7. Revisemos las respuestas y verifiquemos sean correctas, si es necesario, corrijamos. 8. Registremos en nuestra bitácora ideas que vayamos teniendo de artículos a vender en la tienda de nuestro parque de diversiones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Presentación (01) - Tienda en el parque.</u> ■ <u>Bitácora del Proyecto - ¿Cuánto es el total a pagar?</u> (Páginas 21 y 22) ■ <u>Bitácora del Proyecto - Ideas para la tienda de nuestro parque.</u> (Página 23)

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (Que el alumno...)	Resuelva problemas de suma y resta utilizando estrategias conocidas.
Actividad	Resolver problemas que implican sumar y restar para cobrar en una tienda.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Veamos el video Ayudo en la tienda por un día. 2. Veamos el video una segunda vez, pero prestando mucha atención a la estrategia de sumar y de restar. 3. Platiquemos acerca de la importancia de saber cuánto se paga y cuánto es el cambio, al comprar cosas en las tiendas. 4. Veamos la ficha Lista de precios que utilizaremos para resolver problemas, imaginemos cómo vamos de compras a la tienda y necesitamos saber cuánto pagar y cuánto es el

	<p>cambio.</p> <ol style="list-style-type: none"> Resolvamos los problemas en nuestra Bitácora del Proyecto aplicando las estrategias que hemos aprendido. Consultemos las dudas que podamos tener para lograr resolver todos los problemas. Concluyamos la actividad completando la frase “Lo más importante en las tiendas es.” en nuestra Bitácora del Proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Video (02) - Ayudo en la tienda por un día. ■ Ficha (03) - Lista de precios. ■ Bitácora del Proyecto - De compras en la tienda. (Páginas 24 al 27) ■ Bitácora del Proyecto - Lo más importante en las tiendas es. (Página 28) ■ Diario del Docente - Avances en el proceso de suma y resta. (Página 4)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Consigamos precios reales de tiendas conocidas en nuestra comunidad para continuar resolviendo problemas de sumas y restas. Podemos consultar Bodega Aurrera en línea para hacer listas de compras reales, entremos a este enlace: https://despensa.bodegaurrera.com.mx/

Momento	Complemento al aprendizaje.
Intención (Que el alumno...)	Resuelva problemas que implican restar calculando lo que a un número le falta para llegar a otro.
Actividad	Calcular cuánto falta para pagar diferentes artículos de una tienda.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 03. Revisemos las respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 03. (Páginas 9, 10 y 11)

Momento	Revisión de avances y faltantes.
Intención (Que el alumno...)	Revise los tiempos, actividades y productos planeados para desarrollar el proyecto en tiempo y forma.
Actividad	Dar seguimiento a la planeación del proyecto.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consultemos la planeación que elaboramos al iniciar el proyecto. 2. Revisemos qué de lo que planeamos ya lo realizamos y qué nos falta todavía. 3. Reflexionemos ¿estamos avanzando como lo habíamos pensado?, ¿qué nos ha ayudado o dificultado el proceso?, ¿cómo podemos mejorar? <p>El profesor puede ir completando el apartado “Revisión de planeación primer momento” presente en el recurso <i>Diario del Docente</i>.</p>
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto (consulta). ■ <i>Diario del Docente</i> = Revisión de la planeación, primer momento. (Página 5)

<p>Momento</p>	<p>Investigar con personas.</p>
<p>Intención (Que el alumno...)</p>	<p>Descubra los artículos preferidos por los miembros de su comunidad y los precios reales de los mismos.</p>
<p>Actividad</p>	<p>Encuestar a personas de la comunidad para encontrar preferencias en artículos para la tienda y precios reales.</p>
<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construyamos en una hoja en blanco o en nuestro cuaderno, una lista de artículos que podemos vender en la tienda de nuestro parque de diversiones. 2. Leamos la lista en voz alta e intentemos incluir algunos artículos más, recordando lo que hemos ido aprendiendo a lo largo del proyecto. 3. Complete la tabla en nuestra Bitácora del Proyecto registrando los artículos que pensamos pueden ser los más preferidos por las familias de nuestra comunidad. 4. Preguntemos a personas de la comunidad si comprarían cada artículo en una tienda dentro de un parque de diversiones y cuánto cuesta en otras tiendas. Registremos las respuestas en la tabla. 5. Marquemos con colores los artículos que fueron los que más prefirieron las personas de nuestra comunidad y complete la columna ¿Qué precio le puedo poner? 6. Revisemos nuestras tablas y comentemos nuestras conclusiones de forma verbal.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Bitácora del Proyecto</i> = Tabla de preferencias y precios de artículos. (Páginas 29 y 30)

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (Que el alumno...)	Elabore una lista de artículos y precios.
Actividad	Hacer la lista de artículos y precios para la tienda del parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos nuestros aprendizajes registrados en la Bitácora del Proyecto. 2. Leamos la rúbrica Lista de precios de la tienda del parque. 3. Construyamos en nuestra Bitácora del Proyecto la lista de precios incluyendo opciones de alimentos, bebidas y artículos para el recuerdo. 4. Cuidemos especialmente la letra, la ortografía y el uso de mayúsculas. 5. Revisemos la Lista de precios de la tienda del parque y corrijamos si es necesario. 6. Inventemos el nombre de nuestra tienda e imaginemos un letrero llamativo. 7. Dibujemos el letrero con el nombre de nuestra tienda en nuestra Bitácora del Proyecto. 8. Compartamos nuestro trabajo con otros miembros de la comunidad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rúbrica - Lista de precios de la tienda del parque. ■ Bitácora del Proyecto - Lista de precios de la tienda del parque. (Página 31) ■ Bitácora del Proyecto - Letrero de la tienda del parque. (Página 32)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Realicemos, si es posible, la lista de precios en cartulinas o papel rotafolio incluyendo el letrero con el nombre de la tienda, la lista de precios en grande servirá para el evento de cierre.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (Que el alumno...)	Interprete qué significa cuando la balanza de platos está o no equilibrada
Actividad	Utilizar una balanza para comparar pesos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos nuestra lista de precios de la tienda del parque que hemos diseñado. 2. Veamos la infografía Construyendo una balanza. 3. Realicemos con material que tengamos disponible la balanza como se nos muestra en la infografía. 4. Juguemos a pesar diferentes productos de nuestra lista de precios de la tienda que tengamos disponibles. 5. Comparemos el peso de distintos productos y objetos.

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Completeemos en nuestra Bitácora del Proyecto los resultados de comparar el peso de diferentes objetos o artículos. 7. Respondamos de forma verbal la pregunta, ¿costaría lo mismo 100 gramos de gomitas que 500 gramos de gomitas?, ¿por qué? 8. Dialoguemos acerca de nuestros descubrimientos y conclusiones. 9. Registremos en nuestra Bitácora del Proyecto una conclusión personal que nos pueda ayudar en el proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Infografía (02) - Construyendo una balanza. ■ Bitácora del Proyecto - Comparando pesos. (Páginas 33 y 34)

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (Que el alumno...)	Compare longitudes utilizando un intermediario.
Actividad	Responder preguntas que implican comparación de longitudes de acuerdo a imágenes.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Narremos experiencias personales visitando ferias o parques de diversiones, respondamos de forma verbal las preguntas, ¿podemos subirnos a todos los juegos?, ¿cómo sabemos si está lejos o cerca la tienda o los baños? 2. Veamos la infografía Midiendo dentro de un parque. 3. Comentemos lo que podemos observar dentro de la infografía buscando encontrar medidas de longitud. 4. Juguemos a medirnos utilizando un cordón, un listón o un mecate y decidamos ¿quién mide más?, ¿quién mide menos?, podemos hacerlo midiendo a otros miembros de la comunidad también. 5. Juguemos a medir objetos a nuestro alrededor con el cordón, listón o mecate. También podemos jugar a estimar y medir distancias con pasos. 6. Registremos en nuestra Bitácora del Proyecto las medidas que imaginamos existirán en nuestro parque de diversiones respondiendo y completando la tabla Registro de medidas en nuestro parque.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Infografía (03) - Midiendo dentro de un parque. ■ Bitácora del Proyecto - Registro de medidas en nuestro parque. (Páginas 35 y 36)

Momento	Complemento al aprendizaje.
Intención (Que el alumno...)	Resuelva problemas que impliquen utilizar un intermediario para comparar longitudes.
Actividad	Resolver problemas de comparación de longitudes.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 04. 2. Revisemos las respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Complemento a los aprendizajes – Superpoder 04. (Páginas 12, 13 y 14)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Leamos juntos primero y apoyemos a quienes más lo requieran con estrategias conocidas.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (Que el alumno...)	Valore la importancia del cuidado de los espacios en su comunidad.
Actividad	Enlistar las acciones de cuidado que promoverá dentro del parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos acerca del cuidado de los espacios de nuestra comunidad como es la escuela, la casa, el mercado, la plaza o los parques. 2. Leamos en voz alta Se vale y no se vale en nuestro parque. 3. Comentemos nuestras opiniones acerca de la lectura que acabamos de realizar. 4. Veamos la ficha Cuidando todos los espacios y mencionemos ideas para cuidar cada espacio del parque de diversiones. 5. Completeemos en nuestra Bitácora del Proyecto la Lista de acciones para cuidar nuestro parque de diversiones procurando incluir la mayoría de los espacios revisados en la ficha. 6. Leamos en voz alta la lista de acciones para cuidar nuestro parque de diversiones y verifiquemos el uso de mayúsculas. 7. Contestemos de forma verbal la pregunta, ¿cómo nos gustaría se vea nuestro parque de diversiones?, ¿cómo lograríamos tener un parque de diversiones alegre, limpio y seguro? 8. Reflexionemos sobre cómo nos sentimos cuando los espacios están limpios y son seguros, y cómo nos sentimos cuando los espacios están sucios y son inseguros, usemos



	la Rueda de las emociones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lectura (01) - Se vale y no se vale en nuestro parque. ■ Ficha (04) - Cuidando todos los espacios. ■ Bitácora del Proyecto - Lista de acciones para cuidar nuestro parque de diversiones. (Páginas 37 y 38) ■ Rueda de las emociones. ■ Diario del Docente - Avances y retos en el proceso de lectura. (Página 6)

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (Que el alumno...)	Reconozca que es una persona única y valiosa que tiene derecho a la identidad y a vivir en una familia que le cuide, proteja y brinde afecto.
Actividad	Realizar un dibujo de su familia dentro del parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos acerca de cómo nos imaginamos el parque de diversiones hasta ahora. 2. Imaginemos todas las familias que podrían entrar a nuestro parque de diversiones. 3. Leamos la lectura Así es mi familia. 4. Dibujemos en nuestra Bitácora del Proyecto a nuestra familia dentro del parque de diversiones según nos lo imaginemos. 5. Describamos a nuestra familia según la dibujamos a otros miembros de la comunidad. 6. Escribamos en la Bitácora del Proyecto una tarjeta que podamos regalar a alguien que queramos mucho en nuestra familia y a quien le agradezcamos por ciertas cosas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lectura (02) - Así es mi familia. ■ Bitácora del Proyecto - Dibujo de mi familia dentro del parque de diversiones. (Página 39) ■ Bitácora del Proyecto - Tarjeta para dar gracias a. (Página 40) ■ Diario del Docente - Reflexiones de mis alumnos respecto a sus familias. (Página 7)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Veamos videos que nos ayuden a profundizar en temas de familia, en específico el árbol genealógico, podemos comenzar viendo el siguiente video: https://youtu.be/CtiGOIQYwhs. Construyamos nuestro árbol genealógico.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (Que el alumno...)	Imagine su parque de diversiones.
Actividad	Dibujar un esbozo del primer mapa para el diseño de su parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos la pregunta generadora de nuestro proyecto; <i>¿Cómo diseñamos un parque de diversiones para niñas y niños de nuestra comunidad?</i> 2. Veamos el video Ideas para diseñar tu parque de diversiones. 3. Escribamos en la Bitácora del Proyecto una lista de todo lo que queremos tenga nuestro parque de diversiones. 4. Dibujemos en la Bitácora del Proyecto un primer mapa de nuestro parque de diversiones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Video (03) - Ideas para diseñar tu parque de diversiones. ■ Bitácora del Proyecto - Lista para nuestro parque de diversiones. (Página 41) ■ Bitácora del Proyecto - Primer mapa de nuestro parque de diversiones. (Página 42)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tomemos ideas de otros mapas de parques de diversiones conocidos, podemos ver por ejemplo el mapa de Parque Alcalde aquí: https://guadalajara.gob.mx/parque-alcalde/

Momento	Investigar con personas.
Intención (Que el alumno...)	Investigue precios reales que aceptarían pagar los miembros de su comunidad.
Actividad	Preguntar a personas de su comunidad cuánto pagarían por entrar a su parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Busquemos a varias personas de nuestra comunidad para mostrarles el Primer mapa de nuestro parque de diversiones y preguntarles, ¿cuánto pagarías por un boleto de entrada para niño?, ¿cuánto pagarías por un boleto de entrada para adulto? 2. Registremos las respuestas en nuestra Bitácora del Proyecto. 3. Revisemos los datos que hemos obtenido.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto - ¿Cuánto pagarías? (Página 43)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Veamos cuánto cobran en el Trompo Mágico por tener otro ejemplo visitando el siguiente enlace: http://sic.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=235

Momento	Complemento al aprendizaje.
Intención (Que el alumno...)	Escriba cantidades con palabras.
Actividad	Escribir cantidades con palabras y escribir números al leer la cantidad con palabras.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 05. 2. Revisemos las respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 05. (Página 15)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Leamos juntos primero y apoyemos a quienes más lo requieran con estrategias conocidas.

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (Que el alumno...)	Establezca los precios de entrada a su parque de diversiones.
Actividad	Elaborar la lista de precios para entrar al parque.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos la información que tenemos de cuánto pagarían por entrar a nuestro parque las personas de nuestra comunidad. 2. Veamos el video Precios de entrada al parque. 3. Veamos el video una vez más poniendo especial atención a los precios y paquetes que se pueden tener en un parque de diversiones. 4. Revisemos la rúbrica Lista de precios para entrar al parque. 5. Elaboremos nuestra lista de precios para entrar al parque en nuestra Bitácora del Proyecto. 6. Juguemos a calcular el costo total para diferentes familias de nuestra comunidad y registremos los resultados en nuestra Bitácora del Proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Video (04) - Precios de entrada al parque. ■ Rúbrica - Lista de precios para entrar al parque. ■ Bitácora del Proyecto - Lista de precios para entrar al parque. (Página 44) ■ Bitácora del Proyecto - Registro del costo total de entrada. (Página 45)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comparemos las diferentes listas de precios para entrar al parque analizando las cantidades repasando cuál es mayor o menor que.

Momento	Complemento al aprendizaje.
Intención (Que el alumno...)	Resuelva problemas de sumas y restas.
Actividad	Resolver problemas de suma y resta.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 06. 2. Revisemos las respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Complemento a los aprendizajes - Superpoder 06.</u> (Páginas 16, 17 y 18)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Leamos juntos primero y apoyemos a quienes más lo requieran con estrategias conocidas.

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (Que el alumno...)	Reconozca diferentes tipos de música, canciones y rondas infantiles.
Actividad	Elegir la música a utilizar en diferentes momentos del día dentro de su parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos cuáles son nuestras canciones favoritas y cuáles rondas infantiles recordamos. 2. Escuchemos el audio Música, canciones y rondas infantiles. 3. Imaginemos nuestro parque de diversiones y elijamos cuáles canciones nos gustaría se escucharán dentro del parque. 4. Escribamos en nuestra bitácora la música, canciones o rondas infantiles que podríamos escuchar en distintos horarios del día. 5. Cantemos algunas de las canciones y rondas que hemos elegido para nuestra lista de canciones que se tocará dentro de nuestro parque de diversiones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Audio (01) - Música, canciones y rondas infantiles.</u> ■ <u>Bitácora del Proyecto - Horario y listado de canciones.</u> (Página 46)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Busquemos más opciones de música, canciones y rondas infantiles en YouTube, probemos con el siguiente álbum: https://youtu.be/vngqvNHc6gw



Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (Que el alumno...)	Diseñe juegos que impliquen el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz.
Actividad	Diseñar un área de juegos para desarrollar habilidades físicas dentro del parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos nuestros avances dentro del proyecto. 2. Veamos la infografía Juegos que activan el cuerpo. 3. Diseñemos un área dentro de nuestro parque de diversiones que ayude a desarrollar el equilibrio, la orientación espacial y la coordinación motriz, dibujando en nuestra Bitácora del Proyecto. 4. Inventemos un nombre para esta zona dentro de nuestro parque de diversiones. 6. Escribamos el nombre de la zona junto al dibujo que hemos realizado en nuestra Bitácora del Proyecto. 7. Compartamos nuestro diseño y nuestro nombre inventado con otros miembros de la comunidad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Infografía (04) - Juegos que activan el cuerpo. ■ Bitácora del Proyecto - Dibujo del circuito de atracciones motrices. (Página 47)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Veamos más ideas en parques como Natural Adventure visitando el siguiente enlace: https://naturaladventure.com.mx/

Momento	Complemento al aprendizaje.
Intención (Que el alumno...)	Escriba frases completas a partir del inicio de las mismas.
Actividad	Escribir completando frases.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 07. 2. Revisemos las respuestas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 07. (Página 8)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Leamos juntos primero y apoyemos a quienes más lo requieran con estrategias conocidas.

Momento	Investigar con personas.
Intención (Que el alumno...)	Busque ideas nuevas para incluir en su parque de diversiones.
Actividad	Preguntar a niñas y niños de la comunidad nuevas ideas para incluir en su parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preguntemos a niñas y niños de nuestra comunidad, ¿qué ideas serían divertidas para tener en el parque de diversiones? 2. Registremos las respuestas de ideas divertidas en nuestra Bitácora del Proyecto. 3. Compartamos las ideas y marquemos las que podríamos incluir en nuestro parque de diversiones. 4. Preguntemos a otros adultos si nos pueden dar más ideas divertidas para registrar en nuestra Bitácora del Proyecto. 5. Leamos las listas de ideas divertidas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Bitácora del Proyecto</i> - Ideas divertidas. (Página 48)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dediquemos un tiempo a explorar otros parques de diversiones que existan en nuestro país, podemos comenzar revisando en la Ciudad de México el parque Six Flags en el siguiente enlace: https://www.sixflags.com/mx/mexico

Momento	Comprobar las respuestas iniciales.
Intención (Que el alumno...)	Revise ideas previas reconociendo cambios en sus aprendizajes y opiniones.
Actividad	Revisar las primeras ideas generadas para responder a la pregunta generadora del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos la pregunta generadora del proyecto: <i>¿Cómo diseñamos un parque de diversiones para niñas y niños de nuestra comunidad?</i> 2. Revisemos las ideas que habíamos registrado anteriormente dentro de la bitácora. 3. Repasemos lo aprendido y registrado a lo largo de la bitácora que nos ayudará a responder la pregunta. 4. Anotemos los principales aprendizajes obtenidos hasta ahora en “Lo que aprendí hasta ahora” que se encuentra en la Bitácora del Proyecto,
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Bitácora del Proyecto</i> - Lo que he aprendido hasta ahora. (Página 49) ■ <i>Diario del Docente</i> - Evaluar lo aprendido hasta el momento y evaluar el interés de los

	alumnos en algunas sesiones. (Páginas 8, 9 y 10)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Registremos los aprendizajes más importantes rescatados por los alumnos en una presentación de Slides y compartamos con nuestra comunidad.

Momento	Revisión de avances y faltantes.
Intención (Que el alumno...)	Revise los tiempos, actividades y productos planeados para desarrollar el proyecto en tiempo y forma.
Actividad	Dar seguimiento a la planeación del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consultemos la planeación que elaboramos al iniciar el proyecto. 2. Revisemos qué de lo que planeamos ya lo realizamos y qué nos falta todavía. 3. Reflexionemos ¿estamos avanzando como lo habíamos pensado?, ¿qué nos ha ayudado o dificultado el proceso?, ¿cómo podemos mejorar? 4. Diario del Docente.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto (consulta). ■ Diario del Docente - revisión de la planeación segundo momento. (Página 11)

Etapa 3: Construcción de productos finales. Revisión y crítica

Duración: 4 a 5 días

Momento	Proponer y seleccionar ideas.
Intención (Que el alumno...)	Defina las zonas, áreas, juegos y servicios del parque de diversiones a diseñar.
Actividad	Realizar una lista de las zonas, áreas, juegos y servicios del parque de diversiones a diseñar.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos nuestra Bitácora del Proyecto, en especial las ideas que ya hemos registrado respecto al diseño del parque de diversiones. 2. Recordemos la pregunta generadora: <i>¿Cómo diseñamos un parque de diversiones para niñas y niños de nuestra comunidad?</i> 3. Escribamos un listado con las ideas que tengamos para incluir zonas, áreas, juegos y servicios en nuestro parque de diversiones. 4. Leamos en voz alta el listado que hemos registrado. 5. 5. Revisemos la lista de verificación en nuestra Bitácora del Proyecto para asegurarnos de haber incluido todo lo necesario en el parque.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Listado de ideas para el parque. (Página 50) ■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Lista de verificación. (Página 51)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Apoyemos a quienes más lo requieran y tengamos referentes del alfabeto para consultar.

Momento	Construir bocetos y prototipos.
Intención (Que el alumno...)	Dibuje un mapa integrando todos los componentes del parque de diversiones.
Actividad	Dibujar un mapa del parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos las ideas que tenemos para nuestro parque de diversiones. 2. Consultemos en nuestra Bitácora del Proyecto el registro de Nombres posibles para el parque de diversiones. 3. Decidamos cómo se llamará nuestro parque de diversiones utilizando estas ideas o quizá otras diferentes, el nombre lo escribiremos en nuestra Bitácora del Proyecto. 4. Dibujemos un mapa incluyendo todas las ideas que hemos decidido tener en nuestro parque de diversiones. 5. Recordemos tener caminos y áreas verdes suficientes. 6. Incluyamos palabras, flechas, números o símbolos para que el mapa sea claro y nos ayude a enseñar el diseño completo de nuestro parque de diversiones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Nombre del parque de diversiones. (Página 52) ■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Boceto del mapa del parque de diversiones. (Página 53)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Veamos mapas que tengamos en trípticos, impresos o que busquemos en internet para tener referentes visuales. Sugerimos consultar varios, podrían comenzar visitando los

	<p>siguientes enlaces:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://www.sixflags.com.mx/mexico/plan-your-visit/park-map ● https://www.parquemetroolitano.com.mx/tu-parque/ ● https://bioparquemexico.mx/mapa.html
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Momento	Revisar y retroalimentar.
Intención (Que el alumno...)	Revise sus bocetos y los de sus compañeros.
Actividad	Criticar los bocetos para realizar mejoras a los mismos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos la rúbrica del Diseño del parque de diversiones. 2. Miremos con ojo crítico los bocetos y encontremos detalles a mejorar según la rúbrica. 3. Intercambiamos sugerencias con nuestros compañeros. 4. Tomemos un tiempo para realizar las mejoras oportunas buscando tener los mejores productos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rúbrica - Diseño del parque de diversiones. ■ Diario del Docente - Revisión y retroalimentación del boceto del diseño del parque de diversiones. (Página 12)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Formulemos preguntas que ayuden a las alumnas y alumnos a corregir sus diseños, incluyamos preguntas como: ¿por dónde se llega a...?, ¿cuál es el lugar para...?, ¿quiénes visitarán ...?, ¿en dónde se pueden sentar a descansar los adultos mayores...?, ¿dónde se encuentra...?

Momento	Construir productos finales.
Intención (Que el alumno...)	Termine el mapa con el diseño del parque de diversiones.
Actividad	Terminar los detalles del mapa.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos los bocetos y realicemos nuestro mapa tomando en cuenta todas las mejoras. 2. Realicemos el mapa utilizando cartulinas, papel rotafolio, pellón u otro material que nos permita realizar el diseño en grande. 3. Incluyamos detalles en el mapa utilizando colores, símbolos, números, flechas,



	<p>palabras, dibujos o incluso pegando recortes que nos ayuden a mostrar un diseño completo y detallado del parque de diversiones.</p> <p>4. Veamos los mapas casi terminados y tomemos un tiempo para cuidar el coloreado, los detalles y corregir algunos posibles errores.</p>
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> Realicemos una galería de imágenes con los diferentes mapas, para hacerlo en digital, tomemos fotos de los mapas y compartamos en una red social de la escuela, en el sitio web de la escuela o generemos un Google Sites. Podemos incluir una Galería en Carrusel. Aprendamos a hacerlo en: https://support.google.com/webdesigner/answer/3195037?hl=es

Momento	Proponer y seleccionar ideas.
Intención (Que el alumno...)	Invente ideas para elaborar el comercial del parque de diversiones.
Actividad	Escribir ideas a incluir en el comercial del parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos nuestra Bitácora del Proyecto, nuestros productos parciales y nuestro diseño del parque de diversiones. 2. Recordemos la pregunta generadora: <i>¿Cómo diseñamos un parque de diversiones para niñas y niños de nuestra comunidad?</i> 3. Veamos el video Pasos para hacer tu comercial. 4. Escribamos ideas que podamos usar dentro del comercial del parque de diversiones. 5. Revisemos haber incluido información importante como: nombre del parque, precios de entrada, días y horarios. 6. Leamos las ideas que podemos usar en voz alta. 7. Definamos cómo nos gustaría que se sientan las familias que escuchen el comercial utilizando la rueda de las emociones y busquemos conseguirlo con las frases que vamos a incluir en el comercial.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> Video (05) – Pasos para hacer tu comercial. Bitácora del Proyecto – Listado de ideas para el comercial. (Página 54) Rueda de las emociones.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> Veamos un video del Trompo Mágico para ver si podemos tomar algunas ideas para nuestro propio comercial: https://youtu.be/wCY1MltG7cc

Momento	Construir bocetos y prototipos.
Intención (Que el alumno...)	Escriba un comercial.
Actividad	Escribir su comercial para el parque de diversiones.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos las ideas para el comercial. 2. Escribamos el comercial cuidando sea corto, claro y atractivo. 3. Leamos en voz alta el comercial.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto - Boceto del comercial. (Página 55)

Momento	Revisar y retroalimentar.
Intención (Que el alumno...)	Revise sus bocetos y los de sus compañeros.
Actividad	Criticar los bocetos para realizar mejoras a los mismos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos la rúbrica Comercial promoviendo el parque de diversiones. 2. Miremos con ojo crítico los bocetos y encontremos detalles a mejorar según la rúbrica. 3. Intercambiamos sugerencias con nuestros compañeros. 4. Tomemos un tiempo para realizar las mejoras oportunas buscando tener los mejores productos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rúbrica - Comercial promoviendo el parque de diversiones. ■ Diario del Docente - Revisión y retroalimentación del boceto del comercial promoviendo el parque de diversiones. (Página 13)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Leamos en voz alta cada comercial cuidando la entonación y la fluidez, practiquemos muchas veces para mejorar la velocidad lectora.

Momento	Construir productos finales.
Intención (Que el alumno...)	Termine el comercial para el parque de diversiones.
Actividad	Finalizar el comercial para el parque de diversiones.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos los bocetos y realicemos nuestro comercial tomando en cuenta todas las mejoras. 2. Decidamos cómo nos vestiremos para realizar el comercial, podemos utilizar algún disfraz o elemento que vaya bien con el nombre de nuestro parque de diversiones. 3. Practiquemos la lectura en voz alta de nuestro comercial cuidando el volumen de nuestra voz, la claridad de nuestra pronunciación y el entusiasmo al decirlo. 4. Preparemos los elementos que nos ayudarán al momento de decir el comercial, revisemos la ficha Para nuestro comercial podemos usar. 5. Consigamos y preparemos todo lo que necesitaremos para nuestro comercial.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ficha (05) - Para nuestro comercial podemos usar.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilicemos recursos que tengamos disponibles o construyamos algunos adicionales con material reciclado.

Momento	Construir productos finales.
Intención (Que el alumno...)	Realice la invitación al evento de cierre.
Actividad	Elaborar una invitación al evento de cierre.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos la rúbrica y realicemos una invitación para el evento de cierre para nuestras familias. 2. Cuidemos incluir detalles como lugar, fecha y hora del evento de cierre. 3. Definamos detalles del evento de cierre como: orden para presentar los comerciales y diseños de los parques de diversiones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rúbrica - Invitación familiar al evento de cierre.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Realicemos la invitación también en formato digital para enviar a las familias que cuenten con correo electrónico, para enviarla en redes sociales o incluso publicar. Probemos con Canva en https://www.canva.com/

Momento	Ensayar la presentación pública.
Intención (Que el alumno...)	Presente su comercial y diseño del parque de diversiones.

Actividad	Ensayar la presentación final.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tengamos listos los mapas de nuestros parques de diversiones. 2. Tengamos listos los comerciales escritos. 3. Tengamos listos los objetos que utilizaremos para nuestro comercial. 4. Enviemos la invitación a nuestras familias. 5. Presentemos a manera de ensayo, los comerciales de los parques de diversiones cuidando los tiempos. 6. Repitamos la presentación las veces que sea necesario.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ayudemos a quienes requieran un mayor apoyo para conseguir presentar sus comerciales. En caso de poder hacerlo, grabemos los videos de la presentación final y podemos subirlos a un canal oculto de YouTube de nuestra escuela.

Etapa 4: Presentación pública. Evaluación final

Duración: 2 días

Momento	Presentar públicamente.
Intención (Que el alumno...)	Comparta y socialice los aprendizajes obtenidos dando respuesta a la pregunta generadora.
Actividad	Presentar a otros miembros de la comunidad escolar y/o sociedad los productos finales.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentemos los comerciales de los parques de diversiones y mostremos los diseños y otros productos parciales elaborados. 2. Realicemos la presentación virtual compartiendo las grabaciones de los comerciales y las imágenes de los diseños y otros productos parciales elaborados.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Diario del Docente</u> - Observaciones presentación pública. (Página 14)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tengamos todos los videos en un canal propio en YouTube para conseguir visualizaciones, likes y comentarios para las alumnas y los alumnos.

Momento	Reflexionar y retroalimentar.
Intención (Que el alumno...)	Analice los aspectos interesantes de la presentación pública y áreas de oportunidad.
Actividad	Reflexionar sobre el momento de la presentación pública.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Veamos el video de cierre del proyecto. 2. Recordemos el momento de cierre del proyecto o veamos los videos. 3. Reflexionemos y registremos, en la Bitácora del Proyecto acerca de nuestras reflexiones sobre lo sucedido durante el evento de cierre. 4. Contestemos las preguntas de cómo nos sentimos, que se encuentran en la Bitácora del Proyecto, usando la Rueda de las emociones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Video de cierre del proyecto. ■ Rueda de las emociones. ■ Bitácora del Proyecto - Reflexión evento de cierre. (Página 56)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rememoremos lo vivido a lo largo del proyecto recordando momentos divertidos, difíciles y especiales que como grupo se hayan experimentado.

Momento	Reflexionar y retroalimentar.
Intención (Que el alumno...)	Reconozca los aprendizajes logrados a través del proyecto.
Actividad	Enlistar los aprendizajes obtenidos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hablemos de nuestros aprendizajes a lo largo del proyecto. 2. Realicemos una lista de nuevos aprendizajes y dibujemos nuestro aprendizaje más importante o interesante durante el proyecto en nuestra bitácora. 3. Compartamos nuestras listas de aprendizajes con nuestros compañeros.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bitácora del Proyecto - Aprendizaje más interesante. (Página 57) ■ Diario del Docente - Aprendizajes logrados a través del proyecto. (Página 15)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Modelemos la lista haciendo una propia como docentes y compartiéndola también.

Momento	Evaluar.
Intención (Que el alumno...)	Evidencie el nivel de comprensión logrado en los aprendizajes esperados abordados.
Actividad	Contestar un quiz que incluye los aprendizajes esperados.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respondamos el Quiz. 2. Hablemos sobre la percepción respecto al nivel de dificultad del mismo. ¿Cómo lo sintieron? Usar la rueda de las emociones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rueda de las emociones. ■ Quiz. ■ Diario del Docente – Evaluación quiz. (Página 16)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Incluyamos otras preguntas o modifiquemos las existentes de acuerdo al avance de nuestros alumnos para reflejar sus aprendizajes reales.

Momento	Evaluar.
Intención (Que el alumno...)	Evidencie el nivel de comprensión logrado en los aprendizajes esperados abordados.
Actividad	Completar la rúbrica de los productos finales evaluando a los alumnos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos la evaluación de productos finales y presentación pública completando las rúbricas correspondientes. 2. Compartamos con el grupo lo interesante, lo mejorable y algunas ideas para nuevos proyectos. 3. Decidamos del 1 al 10 cuánto logramos aprender contestando nuestra Bitácora del Proyecto. 4. Comentemos qué nos gustaría seguir aprendiendo en relación a este proyecto que hemos terminado.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rúbrica – Diseño del parque de diversiones. ■ Rúbrica – Comercial promoviendo el parque de diversiones. ■ Bitácora del Proyecto – Aprendimos del 1 al 10. (Página 58) ■ Diario del Docente – Evaluación de productos finales y evento de cierre. (Página 17)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tomemos notas de la percepción del nivel de aprendizaje y los intereses que quedan para seguir aprendiendo. Consideremos esto para los siguientes proyectos.

Momento	Concluir.
Intención (Que el alumno...)	Reconozca el valor de los aprendizajes construidos, encontrando el gusto al trabajo bien hecho.
Actividad	Concluir y cerrar el proceso del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respondamos, ¿cómo nos sentimos de haber terminado? Usar la rueda de las emociones. 2. Rememorar los distintos momentos. 3. Tomemos un tiempo para concluir.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Rueda de las emociones.</u> ■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Conclusión final del proyecto. (Página 59) ■ <u>Diario del Docente</u> - Conclusión del proyecto y registro de alumnos que requieren acompañamiento. (Páginas 18 y 19)
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Demos por cerrado el proyecto generando tradiciones para nuestro grupo.



Directorio

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Estado de Jalisco

Pedro Diaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Saúl Alejandro Pinto Aceves

Encargado del Despacho de la Dirección de Educación Primaria

Javier Bracamontes del Toro

Encargado del Despacho de la Coordinación de Desarrollo Educativo Primaria

Siria Diarit Carolina Castellanos Flores

Julia Citlalli Hernández Nieto

Enlace y revisión Proyectos Integradores Coordinación de Desarrollo Educativo

Siria Diarit Carolina Castellanos Flores

Vinculación de contenido curricular