SESIÓN: 1 **TÍTULO: EL TRUEQUE**

<table>
<tr><td colspan="2">PROBLEMÁTICA: SATISFACCIÓN DE NECESIDADES MEDIANTE EL TRUEQUE, ANTE LA AUSENCIA DE DINERO.</td><td colspan="3">METODOLOGÍA: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</td></tr>
<tr><td colspan="2">PROYECTO: SIN DINERO MÁS ME VALE TROCAR</td><td>FASE: 5</td><td>GRADO: 6°</td><td>FECHA: dd/mm/aa</td></tr>
<tr><td colspan="5">INTENCIÓN DIDÁCTICA: Que los estudiantes experimenten e identifiquen las dificultades que representa la satisfacción de necesidades a través del trueque, mediante la negociación de insumos para llevar a cabo sus actividades productivas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">CAMPOS FORMATIVOS: Lenguajes, De lo Humano y lo Comunitario</td><td colspan="3">EJES ARTICULADORES: Pensamiento crítico, interculturalidad crítica.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDOS (Programa Sintético)</td><td colspan="4">PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (Programa Sintético)</td></tr>
<tr><td>• Participación en debates sobre temas de interés común.

• Sentido de comunidad y satisfacción de necesidades humanas.</td><td colspan="4">• Prepara su participación en un debate y formula los argumentos por presentar, cuidando que la exposición del tema por discutir resulte coherente y suficiente, los argumentos claros, pertinentes y fundamentados, y se expliciten las referencias bibliográficas y citas textuales que dan soporte a la información que se comparte.

• Diseña de manera consensuada, estrategias de organización ante diferentes situaciones que impliquen cambios que pueden generar resistencia, para la prevención de problemas y satisfacción de necesidades, así como el aprovechamiento responsable y sostenible de recursos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDADES</td><td colspan="2">RECURSOS</td><td>EVALUACIÓN FORMATIVA</td></tr>
<tr><td colspan="2">INICIO
• En este juego de roles se simulará la compra y venta de insumos que requiere un oficio sin la ayuda del dinero. El juego consta de 6 tableros de oficios (panaderos, carpinteros, pintores, zapateros, nave gantes y herreros) con 14 tarjetas de insumos cada uno.</td><td colspan="2">• Instrucciones del juego “Sin dinero más me vale trocar”. (p.28 Guía docente)
• 6 tableros de oficios para registro de insumos y 84 tarjetas de</td><td>• A partir de la observación y el diálogo registrar:
- Ventajas y desventajas del trueque
- Logros y fortalezas que favorecieron la negociación de insumos
- Obstáculos que enfrentaron
- Estrategias utilizadas</td></tr>
</table>

• Antes de iniciar, se sugiere recortar previamente las tarjetas de oficios e insumos. • Organiza al grupo en seis equipos, uno por oficio, y entrega por equipo: 1 tablero y 14 insumos al azar. **DESARROLLO** • Mediante el trueque los equipos deberán intercambiar los insumos que no necesitan por los que les hacen falta. • El primer equipo que complete sus insumos será el ganador. • En grupo se identifican y enlistan las ventajas y desventajas del trueque.	insumos (p. 12-35 Libro de Prácticas) • Tijeras • lápices	- Recursos de argumentación utilizados en las negociaciones - Áreas de oportunidad para mejorar el bienestar de la comunidad en una situación similar (comunicación asertiva, empatía, escucha, etc.) • Formato para registro de resultados, que integra: - Aspectos exitosos de la sesión - Dudas y áreas de oportunidad en el desarrollo para continuar trabajando.

SESIÓN: 6 TÍTULO: ENTENDIENDO AL DINERO

<table>
<tr><td colspan="3">PROBLEMÁTICA: Desde su aparición, el dinero ha evolucionado constantemente, pasando del dinero mercancía, cuyo valor dependía de del valor de la mercancía al dinero fiduciario, cuyo valor se sustenta en el respaldo legal y la confianza de las personas en su aceptación. Los estudiantes presentan dificultades para comprender cómo el dinero facilita el comercio al simplificar el intercambio de bienes y servicios, así como el papel del Banco de México en procurar las condiciones necesarias para que la moneda nacional cumpla sus tres funciones: medio de cambio, unidad de cuenta y depósito de valor. Esto limita su comprensión de la importancia del dinero en las actividades económicas de la vida cotidiana.</td><td>METODOLOGÍA: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</td></tr>
<tr><td colspan="2">PROYECTO: EL DINERO HACE QUE EL MUNDO GIRE.</td><td>FASE: 5 GRADO: 6° FECHA: dd/mm/aa</td></tr>
<tr><td colspan="3">INTENCIÓN DIDÁCTICA: Una forma de resolver conflictos es a través del juego, donde la comunidad se pone de acuerdo para encontrar soluciones. El dinero es una forma de resolver los problemas de intercambio de bienes y servicios, mediante la asignación de un valor monetario a cada uno de ellos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">CAMPOS FORMATIVOS: De lo Humano y lo Comunitario, Saberes y Pensamiento Científico.</td><td>EJES ARTICULADORES: Pensamiento crítico, Interculturalidad crítica, Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDOS (Programa Sintético)</td><td colspan="2">PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (Programa Sintético)</td></tr>
<tr><td>• Toma de decisiones y creatividad, ante problemas de la vida.
• Relaciones de proporcionalidad.</td><td colspan="2">• Valora su capacidad creadora para la solución de problemas en la vida y en su comunidad con base en el juicio crítico.
•
• Resuelve situaciones problemáticas vinculadas a diferentes contextos que implican calcular el tanto por ciento de una cantidad o el porcentaje que representa una cantidad de otra.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDADES</td><td>RECURSOS</td><td>EVALUACIÓN FORMATIVA</td></tr>
<tr><td colspan="2">INICIO
• En este juego de roles se simulará la compra y venta de insumos que requiere un oficio basándose en una tabla de precios. El juego consta de 6 tableros de oficios (panaderos, carpinteros, pintores, zapateros, nave gantes y herreros) con 14 tarjetas de insumos cada uno.</td><td>• Instrucciones del juego “El dinero hace que el mundo gire”. (p.75 Guía docente)
• 6 tableros de oficios para registro de</td><td>Tomando en consideración el contexto histórico de la sesión, los estudiantes reflexionarán y tomarán conciencia sobre:
• Las diferentes formas que ha tomado el dinero a lo largo de la historia.</td></tr>
</table>

• Antes de iniciar, se sugiere recortar previamente las tarjetas de oficios e insumos. • Organiza al grupo en seis equipos, uno por oficio, y entrega por equipo: 1 tablero de oficio, 14 insumos al azar, 15 monedas plateadas y 15 monedas doradas. • Pegar la tabla de precios de insumos en el pizarrón, para consulta rápida de los participantes. **DESARROLLO** • Mediante el uso de sus monedas, los equipos deberán comprar los insumos que les hacen falta y vender los que no necesitan. • El primer equipo que complete sus insumos será el ganador. • En grupo identifican y enlistan las ventajas de usar dinero contrastándolas con el uso del trueque.	insumos, 84 tarjetas de insumos (p. 12-35 Libro de Prácticas) • Lista de precios de insumos (pág.57, Libro de prácticas). • 30 monedas recortables (p.59, Libro de prácticas). • Tijeras • lápices	• Las tres funciones del dinero como: medio de cambio, unidad de cuenta y depósito de valor. • El valor del dinero fiduciario, que se usa actualmente, respaldado por la ley y la confianza de la sociedad. • Cómo el dinero ha evolucionado para hacer más eficientes sus funciones. Con lo aprendido, podrán elaborar una infografía o un periódico mural para dar a conocer esta información a la comunidad escolar.

SESIÓN: 11 TÍTULO: MISIÓN POSIBLE: TOCA, GIRA Y MIRA

<table>
<tr><td colspan="3">PROBLEMÁTICA: Los ciudadanos están expuestos a recibir billetes no aptos para circular o billetes falsos, lo que puede generar dificultades en sus actividades económicas cotidianas. Por ello, es importante que la población conozca los elementos de diseño y seguridad que incorpora el Banco de México en los billetes, a fin de verificar su autenticidad y reconocer aquellos que no se encuentran en condiciones adecuadas para circular o son falsos. Esto les permitirá realizar transacciones de manera segura, y así como proteger su economía personal y familiar.</td><td colspan="3">METODOLOGÍA: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</td></tr>
<tr><td colspan="3">PROYECTO: MISIÓN POSIBLE</td><td>FASE: 5</td><td>GRADO: 6°</td><td>FECHA: dd/mm/aa</td></tr>
<tr><td colspan="6">INTENCIÓN DIDÁCTICA: Conocer los elementos de seguridad y diseño de los billetes es una herramienta para verificar su validez y su autenticidad, y una forma de evitar ser víctimas de la falsificación ante la posibilidad de recibir un billete falso.</td></tr>
<tr><td colspan="3">CAMPOS FORMATIVOS: Lenguajes</td><td colspan="3">EJES ARTICULADORES: Pensamiento crítico, Artes y experiencias estéticas, Inclusión.</td></tr>
<tr><td colspan="2">CONTENIDOS (Programa Sintético)</td><td colspan="4">PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (Programa Sintético)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Elaboración de un tríptico informativo sobre la prevención de algún problema colectivo.</td><td colspan="4">Investiga en diferentes fuentes impresas y electrónicas, y por medio de entrevistas con personas de la comunidad, sobre algún problema colectivo que pueda prevenirse y sobre las maneras de lograrlo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDADES</td><td colspan="2">RECURSOS</td><td>EVALUACIÓN FORMATIVA</td></tr>
<tr><td colspan="3">INICIO
• Consultar la logística de la sesión en su Guía del docente.
• Leer detenidamente la lectura “Toca, gira y mira” y familiarizarse con los ejercicios.
• Revisar los esquemas de “Elementos de seguridad”. Se aconseja amplificarlas y pegarlas en el pizarrón durante el laboratorio para que los estudiantes asocien las acciones</td><td colspan="2">• Infografía: “Toca, gira y mira”. (p.137, Guía del docente)
• Laboratorio: “Misión posible”. (p.117, Libro de prácticas)
• Esquemas de elementos de seguridad por billete. (p. 118 - 123, Libro de prácticas)</td><td>Mediante el llenado de los Registros de Elementos de Seguridad, los estudiantes:
• Se familiarizarán y aprenderán a distinguir los diferentes elementos de seguridad y diseño que contienen los billetes, por denominación.
• Como actividad opcional, podrán diseñar un folleto informativo “Una guía del dinero del siglo XXI para</td></tr>
</table>

que tienen que realizar con los elementos de seguridad que deben encontrar en el laboratorio “Misión posible”. DESARROLLO • Proyecta la presentación S11 “Elementos de seguridad” y menciónales los nombres de los elementos de seguridad que pueden encontrar realizando cada acción (tocar, girar y mirar). • Entrega los recursos sugeridos para la revisión de los billetes, las lámparas son opcionales. • Inicia la actividad del Laboratorio “Misión Posible”	• Registro de elementos de seguridad por billete. (125-128, Libro de prácticas) • Plantilla para credencial “Caza billetes falsos”. (p. 129, Libro de prácticas) • Lápices y colores. • Tijeras.	los viajeros del tiempo”, en el cual pondrán en práctica, sus habilidades de comunicación escrita con todo lo aprendido en esta sesión (materiales usados en su fabricación, elementos de seguridad y diseño, qué hacer para su fácil identificación, porqué son importantes para mantener la confianza de los usuarios y el papel del Banco de México como su emisor). • Para practicar sus habilidades de comunicación verbal, pueden organizar una sesión informativa con grupos de otros grados para transmitir esta información al resto de la comunidad escolar.

SESIÓN: 13 TÍTULO: EL ARMA SECRETA DE TOMIN, EL CACOMIXTLE

<table>
<tr><td colspan="3">PROBLEMÁTICA: La falta de desarrollar hábitos de ahorro desde edades tempranas y reconocer la importancia de administrar adecuadamente el dinero para alcanzar metas personales y familiares. La falta de planeación y organización de los recursos económicos puede limitar su capacidad para tomar decisiones financieras responsables, satisfacer necesidades futuras y mejorar su bienestar económico. Por ello, es importante que comprendan el valor del ahorro y aprendan a establecer metas financieras que contribuyan a su tranquilidad y estabilidad económica.</td><td colspan="3">METODOLOGÍA: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</td></tr>
<tr><td colspan="3">PROYECTO: CUENTO EL ARMA SECRETA DE TOMIN, EL CACOMIXTLE.</td><td>FASE: 5</td><td>GRADO: 6°</td><td>FECHA: dd/mm/aa</td></tr>
<tr><td colspan="6">INTENCIÓN DIDÁCTICA: Conocer los usos del dinero diferentes al consumo, como el ahorro y el crédito, mediante el análisis y evaluación de información financiera a lo largo del cuento, a través de la elaboración de un plan de ahorro, en un contexto individual; así como la función que tienen los intereses en el ahorro y los préstamos.</td></tr>
<tr><td colspan="3">CAMPOS FORMATIVOS: De lo humano y lo comunitario</td><td colspan="3">EJES ARTICULADORES: Pensamiento crítico, Inclusión, Vida saludable.</td></tr>
<tr><td colspan="2">CONTENIDOS (Programa Sintético)</td><td colspan="4">PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (Programa Sintético)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.</td><td colspan="4">Promueve alternativas de hábitos de higiene personal y limpieza de los espacios en la comunidad, así como la administración de recursos, para impulsar la toma de decisiones informadas que contribuyan a asumir prácticas saludables y sostenibles.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDADES</td><td>RECURSOS</td><td colspan="2">EVALUACIÓN FORMATIVA</td></tr>
<tr><td colspan="3">INICIO
Previo a la actividad:
• Leer detenidamente el cuento “El arma secreta de Tomin, el cacomixtle”.
• Revisar las instrucciones de la tabla “Mi lámpara de minero”.
En grupo:</td><td>• Instrucciones para su implementación (pág. 166, Guía del docente.
• Cuento “El arma secreta de Tomin, el cacomixtle” (pág. 151, Libro de Prácticas)
• Tijeras</td><td colspan="2">A través de las pausas y cuestionamientos que se llevan a cabo al final de la lectura de cada día de la semana, los estudiantes:
• Responderán una serie de preguntas concretas sobre lo que ocurrió ese día.</td></tr>
</table>

• Comentar en grupo el objetivo del cuento, definición de términos e indicaciones para el llenado de la tabla de minero. • Solicitar a los estudiantes que recorten la tabla "Mi lámpara de minero" de su libro (pág. 167, Libro de prácticas). **DESARROLLO** • Realicen la lectura del cuento en voz alta, en forma grupal, y hagan las pausas señaladas en el cuento cuando pase de un día a otro. • Aprovecha las pausas para realizar las preguntas sugeridas, dibujar los ahorros y deudas en la tabla "Mi lámpara de minero", disipar dudas y recibir comentarios.	• Dos colores diferentes para dibujar la gráfica. • Lápiz o pluma. • Regla para graficar (opcional)	• Graficarán en la tabla "Mi lámpara de minero", el comportamiento de sus recursos al final cada día de la semana. • Reflexionarán sobre las situaciones que el personaje está enfrentando y la manera en que busca solucionarlas. Al finalizar el cuento, podrán realizar un plan de ahorro personalizado o grupal, anotando qué es lo que quieren comprar, cuánto cuesta y cuánto tiempo requieren para reunir el dinero; dividiendo el precio entre lo que están dispuestos a ahorrar, ya sea de manera diaria, semanal, quincenal o mensual.

SESIÓN: 16 **TÍTULO: EL SUBE Y BAJA DE LOS PRECIOS**

<table>
<tr><td colspan="2">PROBLEMÁTICA: Las personas no siempre saben por qué se mueven los precios de lo que consumen ni cómo funcionan los mercados a través de la participación de sus actores, así como los factores que influyen en la formación de los precios, como la oferta y la demanda, para tomar decisiones informadas y optimizar el uso de su dinero.</td><td colspan="3">METODOLOGÍA: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</td></tr>
<tr><td colspan="2">PROYECTO: ¿A CÓMO EL KILO DE MANZANAS?</td><td>FASE: 5</td><td>GRADO: 6°</td><td>FECHA: dd/mm/aa</td></tr>
<tr><td colspan="5">INTENCIÓN DIDÁCTICA: El qué comprar o vender depende de muchos factores. Conocer cómo funcionan los mercados, sus participantes, su interacción para determinar los precios, así como los factores que llegan a afectarlos; es esencial para determinar si algo es caro o barato y que decisiones tomar, ya sea de compra o venta, para optimizar el dinero y cuidar nuestra salud financiera. Asimismo, los estudiantes analizarán por qué algunos bienes y servicios tienen precios diferentes entre comunidades, considerando las condiciones de oferta y demanda, la disponibilidad de productos y las características de cada entorno.</td></tr>
<tr><td colspan="2">CAMPOS FORMATIVOS: Ética, Naturaleza y Sociedades</td><td colspan="3">EJES ARTICULADORES: Pensamiento crítico, Inclusión, Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDOS (Programa Sintético)</td><td colspan="4">PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (Programa Sintético)</td></tr>
<tr><td>Valoración de la mega diversidad mexicana: mega diversidad en México, diversidad cultural, relaciones ser humano-naturaleza y representaciones distintas de las diferentes culturas o grupos sociales, sobre la biodiversidad y su manejo, acorde a sus contextos.</td><td colspan="4">Investiga sobre las características geográficas y las regiones biogeográficas que hacen de México un país megadiverso y biocultural, relacionándolas con las zonas climáticas, los espacios económicos, la distribución de la población en México y los países con mayor biodiversidad.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDADES</td><td>RECURSOS</td><td colspan="2">EVALUACIÓN FORMATIVA</td></tr>
<tr><td colspan="2">INICIO
• Antes de la sesión, solicitar que recorten el material relacionado con la dinámica del juego.
• Organizar al grupo en dos equipos: vendedores y compradores.</td><td>• Instrucciones de implementación (pág. 209, Guía del docente)
• Lectura “El sube y baja de los precios” (pág. 213,</td><td colspan="2">A través de los cuestionamientos que se les harán a los estudiantes en cada una de las tres rondas del juego, tendrán la oportunidad de reflexionar y analizar:</td></tr>
</table>

• Leer de manera grupal y con detenimiento, las instrucciones del juego de roles que llevarán a cabo, resolviendo las dudas que vayan surgiendo. • Repartir a cada comprador los pesos y a cada vendedor, las manzanas que les correspondan, según la ronda que estén jugando. Asegurarse que tengan sus respectivas tablas de registro para anotar sus compras o ventas. **DESARROLLO** • Iniciar cada ronda explicando las particularidades de desarrollo de cada una de ellas y respetando los tiempos estipulados para las negociaciones. • Al finalizar cada ronda, hacerles los cuestionamientos indicados para que tengan la oportunidad de reflexionar en qué fue lo que pasó y cómo se van modificando sus comportamientos como compradores y vendedores.	Guía del docente; pág. 184, Libro de prácticas) • Dinámica del juego y recursos recortables – tarjetas de monedas y manzanas/ tablas de registro de cada ronda de juego (págs 185-189, Libro de prácticas) • Tijeras • Lápices	• La utilidad de los precios como medida del valor monetario de los bienes y servicios que se compran o venden. • Los factores que pueden hacer que los precios suban o bajen. Mediante el análisis del contexto de su comunidad, generarán grupos de diálogo para identificar y analizar qué factores climáticos, geográficos, culturales, sociales y económicos, influyen en la determinación de los precios de los bienes y servicios en su localidad, así como las formas de organización comercial que se llevan a cabo.