



Capacitación curso “El dinero en México”

Ciclo escolar 2025-2026

BANXICO
EDUCA


BANCO DE MÉXICO®

Las opiniones expresadas son personales y pueden no coincidir con las de la institución, son responsabilidad exclusiva del expositor.

Agenda de la sesión

1. Presentación del programa El dinero en México (30 min.)
2. Presentación de proyectos comunitarios (1 hr.)

Receso (30 min.)

3. Conoce el contenido temático “El dinero en México” (45 min.)
4. Taller: ¿cómo incorporaría el material en uno de mis proyectos? (45 min.)

1. Presentación del programa El dinero en México



Generalidades del curso

Bloque 1 | La historia del dinero

- Sesión 1: El trueque
- Sesión 2: Empecemos por el principio
- Sesión 3: Érase una vez el dinero
- Sesión 4: Los primeros billetes y monedas

Bloque 2 | El dinero de hoy

- Sesión 5: Con dinero y sin dinero
- Sesión 6: Entendiendo al dinero
- Sesión 7: Billetes y monedas de hoy
- Sesión 8: ¿Cuál es tu forma de pago?

Bloque 3 | Conoce tus billetes

- Sesión 9: Fábrica de billetes
- Sesión 10: Y tú... ¿quién eres?
- Sesión 11: Misión posible: toca, gira y mira
- Sesión 12: ¿Vale o no vale?

Bloque 4 | Usando tu dinero

- Sesión 13: El arma secreta de Tomin, el cacomixtle
- Sesión 14: ¿Qué puedes hacer con tu dinero?
- Sesión 15: El carrusel del dinero

Bloque 5 | Cuidando el valor de tu dinero

- Sesión 16: El sube y baja de los precios
- Sesión 17: El valor del dinero
- Sesión 18: Ojo con el aumento de los precios
- Sesión 19: Banco de México: el árbol del dinero
- Sesión 20: El truco del Banco de México

El curso comprende 20 sesiones distribuidas en 5 bloques.



El docente podrá incorporar las sesiones a los proyectos integradores de su interés.

Les propondremos un ejemplo de como crear del BLOQUE 3, un Proyecto Integrador con cuatro Proyectos de Aula (sesiones 9 a 12).

Yo Agente económico



Entorno



¿A qué nos enfrentamos diariamente?

**Necesidades y deseos
ilimitados**

**Recursos
limitados**



Gasto



Ahorro



Inversión



Financiamiento



Tiempo



Dinero



Esfuerzo



Materiales

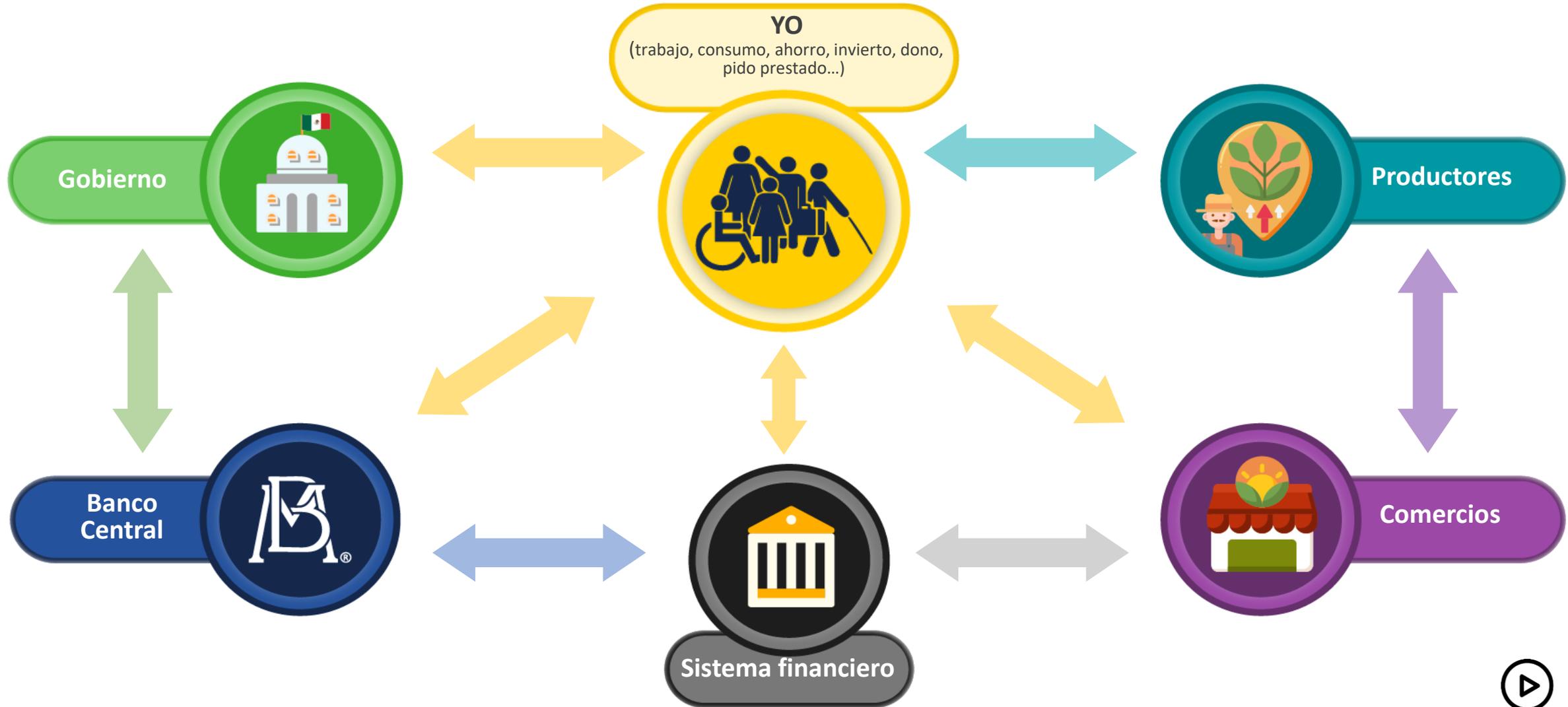
¿Qué hacer ante la escasez de recursos?

Toma decisiones informadas y flexibles sobre:

- ¿Necesidad o deseo? (carencia / emoción)
- ¿Lo necesito hoy o puedo esperar? (costo de oportunidad)
- ¿Cuáles son los costos y beneficios de cada opción? (pros y contras)
- Estado de mis finanzas personales/negocio (capacidad de pago / ahorro)
- ¿Qué opciones tengo? (ahorro / pido prestado)



Nuestras decisiones y su interrelación en la economía



Antes de tomar una decisión, pregúntate...

¿Qué **sé**?



¿Qué podría/debería **saber**?

¿Qué **hago**?



¿Qué podría/debería **hacer**?

¿Qué **resuelvo**?



¿Qué podría/debería **resolver**?

2. Presentación de proyectos comunitarios

El curso “El dinero en México” contiene:

Material didáctico flexible.

- Se puede incorporar fácilmente a proyecto de aula, escolares y comunitarios de cualquier campo formativo y ejes articuladores.
- Como ejemplo, se trabajaron dos proyectos comunitarios usando el material de diferentes sesiones :
 1. **“Del huerto escolar al mercado: aprendemos sobre el dinero y los medios de pago”.**
 2. **“Ahorrarnos con Tomin para nuestra fiesta de fin de curso”.**

Del huerto escolar al mercado: aprendemos sobre el dinero y los medios de pago

En este proyecto tendrán la oportunidad de colaborar en una **actividad productiva** a través de la creación de un **huerto** e identificarán cómo la **venta de lo producido**, forma parte de las **actividades económicas** que se llevan a cabo, desde épocas ancestrales, en su comunidad; así mismo, experimentarán las formas de **interacción entre vendedores y compradores en los mercados**, como un espacio de intercambio económico y social, resaltando el surgimiento del **dinero como herramienta que facilita el comercio**.

Ahorramos con Tomin para nuestra fiesta de fin de curso

En este proyecto de aprendizaje desarrollarás la **cultura del ahorro**, como una práctica responsable para alcanzar **metas** personales y colectivas. Conocerás la importancia de los **elementos de seguridad de los billetes** mexicanos para usar dinero válido y confiable y al **Banco de México como único emisor**. Asimismo, fomentarás el trabajo colaborativo y solidario, vinculando el aprendizaje con una meta concreta: organizar la fiesta de fin de curso, con la ayuda de una **campana de reciclaje** como fuente de ingresos.

RECESO

30 MINUTOS

3. Conoce el contenido temático del programa

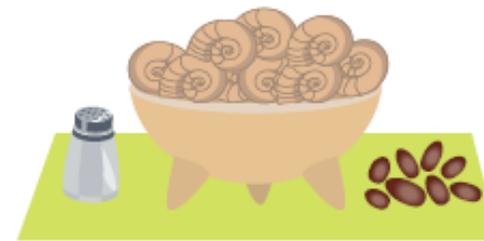
“El dinero en México”

Temas clave del curso “El dinero en México”

1. Origen y evolución del dinero
2. Funciones del dinero
3. Características que hacen que el dinero funcione mejor
4. Elementos de diseño y seguridad de los billetes: “Toca, mira y gira”
5. Ahorro, deuda e intereses
6. Diferentes usos del dinero
7. El papel del sistema financiero y los medios de pago
8. Formación de precios: mercados, oferta y demanda
9. Inflación y poder adquisitivo del dinero
10. El papel del Banco de México en la economía

Origen y evolución del dinero

- Desde tiempos remotos, el dinero ha estado **presente en la vida de las personas a través de registros u objetos** que servían como medios para el intercambio de bienes y servicios.
- La necesidad de contar con algo para **facilitar el comercio**, se acrecentó conforme las comunidades se volvieron sedentarias, se especializaron en la producción de algo y comenzaron a generar excedentes.
- El dinero fue la **solución a los inconvenientes** de las formas primitivas de intercambio como el **trueque o el uso de tablas de equivalencias**, al eliminar la doble coincidencia de necesidades, los acuerdos en las cantidades a intercambiar, entre otros.
- ¿Qué es el **dinero**? Un **bien o registro generalmente aceptado para comprar, vender, ahorrar o pedir prestado**.



*Guía del Docente, bloque 1,
sesiones 1 a 4.*

Origen y evolución del dinero

- En su proceso evolutivo, el dinero ha sido representado bajo diferentes formas, catalogadas como:
 - **Dinero Mercancía**. En su forma más primitiva, era **representado a través de objetos** que mantenían una escasez relativa dentro de la comunidad en que se usaba; tales como plumas de aves exóticas, conchas cauri, cacao, sal, etc.
 - **Dinero Representativo**. Con el tiempo, se buscaron objetos que mejoraran sus funciones como dinero, debido a que **el transporte, durabilidad y almacenamiento** de algunos de ellos **se complicaba**, por lo que surgieron los registros y letras de cambio que avalaban, por escrito, el resguardo del dinero en algún lugar; **documentos que comenzaron a ser aceptados y a circular representando la cantidad de dinero en resguardo** que estipulaban. Los gobiernos comenzaron a emitir billetes y monedas respaldados por oro.
 - **Dinero Fiduciario**. A partir de 1970, a nivel internacional se acordó desvincular la emisión monetaria del oro, donde el dinero únicamente estaría **respaldado por la ley de cada país y la confianza de sus habitantes** tanto en los billetes y monedas en circulación, como en su emisor local (banco central).



*Guía del Docente, bloque 2,
sesiones 5 a 8.*

Funciones del dinero

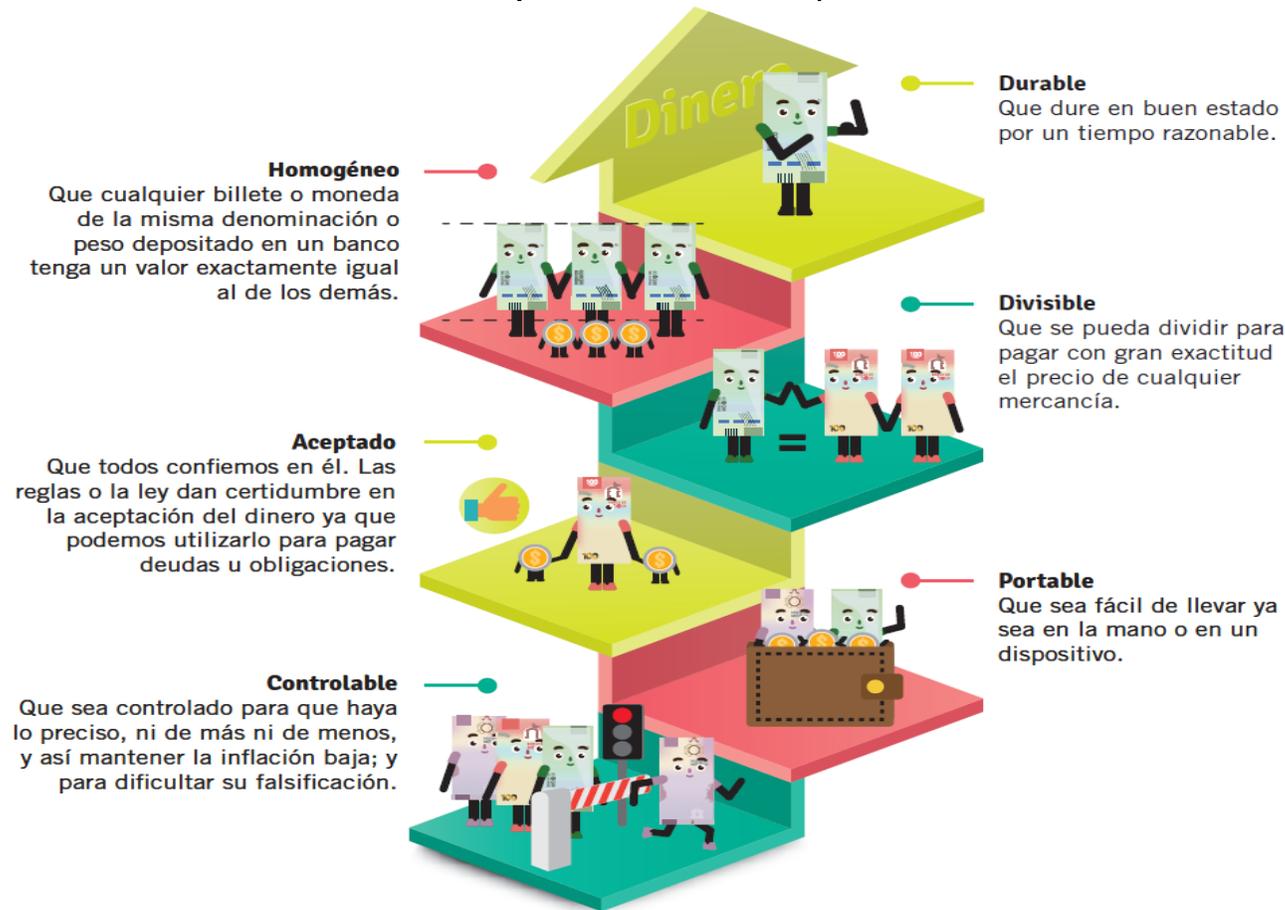
- Para que algo sea considerado dinero debe cumplir tres funciones esenciales, ser:
 - **Medio de cambio:** al ser generalmente aceptado para el intercambio de bienes y servicios.
 - **Unidad de cuenta:** al servir como medida de valor de los bienes y servicios y asignarles un precio, y para documentar deudas. Así como usamos unidades de longitud (centímetros, metros, etc.), masa (gramos, kilos, etc.), capacidad (mililitros, litros, etc.); también usamos unidades monetarias (centavos y pesos). Cada país cuenta con sus respectivas unidades, en México son los pesos mexicanos.
 - **Resguardo de valor:** al permitirnos acumular riqueza y mover nuestro consumo en el tiempo, mediante el ahorro o el financiamiento.



*Guía del Docente, bloque 2,
sesiones 5 a 8.*

Características que hacen que el dinero funcione mejor

- Los objetos o registros que sirven como dinero deben contar con ciertas características que les permitan cumplir con mayor eficiencia las tres funciones de medio de cambio, unidad de cuenta y resguardo de valor.
- Conforme estas características se han ido perfeccionando, el dinero ha ido evolucionando a nuevas formas de dinero.



*Guía del Docente, bloque 2,
sesiones 5 a 8.*

Elementos de diseño y seguridad de los billetes: “Toca, mira y gira”

- En su diseño y fabricación, el Banco de México incluye ciertas **características y elementos de seguridad** que los hacen **difíciles de falsificar**.
- Esta es una forma de **fortalecer la confianza de la sociedad** en su uso, al permitirnos corroborar su **autenticidad** a través de estos elementos.



<p>Fondos Anverso y reverso tienen figuras formadas con líneas, que determinan los colores predominantes del billete.</p>		<p>¡Son difíciles de imitar! Usa una lupa para verlas.</p>
<p>Grabados Relieves sensibles al tacto.</p>		<p>¡Siente los relieves en partes del billete!</p>
<p>Numeración Folios únicos en cada billete.</p>		<p>¡Cada billete es único! Observa el folio creciente</p>
<p>Recubrimiento Barniz transparente</p>		<p>Aumenta la duración de los billetes de polímero</p>

- FOLIO CRECIENTE**
Folio vertical con dígitos de tamaño creciente.
- VENTANA TRANSPARENTE**
Contiene el número 50 y una textura de cinco puntos formando un medio círculo. Está rodeada del símbolo "Ollin" que cambia de color.
- RELIEVES SENSIBLES AL TACTO**
Impresión que se siente al tacto: textos "BANCO DE MÉXICO" (A) y "Cincuenta Pesos" (B), numeral 50 con la palabra "PEOSOS" (C), el águila y el nopal (D) y los símbolos "Metzli" (E).
- DENOMINACIÓN MULTICOLOR**
Elemento que cambia de color al inclinar el billete.
- REVERSO**
Ecosistema de ríos y lagos.
- FLUORESCENCIA**
Las tintas brillan/resaltan bajo exposición a "luz negra".

- FONDOS LINEALES**
- FIRMA JUNTA DE GOBIERNO**
- LÍNEAS HÁPTICAS**
- FONDO TEMÁTICO DE TRANSICIÓN**
- FONDO DENOMINATIVO**

Guía del Docente, bloque 3, sesiones 9 a 12.

Ahorro, deuda e intereses

- El **dinero** es una herramienta que nos **facilita hacer las transacciones** que hacemos todos los días, aunque también **podemos darle otros usos**. No sólo sirve para gastarlo en la adquisición de bienes y servicios, también lo podemos **ahorrar** a lo largo de nuestra vida para la **realización de proyectos en el presente** mediante un **crédito o inversión**. Incluso podemos usarlo para apoyar a terceros mediante la **donación** de dinero.
- El **ahorro no es lo que nos sobra después de gastar, es el hábito** de reservar un porcentaje o monto de nuestros ingresos, **contemplado en el presupuesto** y estar **ligado** a un objetivo o **meta específica**, mediante un **plan de ahorro**.



*Guía del Docente, bloque 4,
sesiones 13 a 15.*

Ahorro, deuda e intereses

- El dinero, a través del **ahorro**, nos permite **mover nuestro consumo presente al futuro**.
- Al depositar el dinero en instrumentos de ahorro que nos ofrecen las instituciones financieras, obtenemos el beneficio de recibir una **tasa de interés** por parte de éstas, al confiarles nuestro dinero a cambio de que lo presten a otras personas que buscan recursos para financiarse; a cambio de pagar una tasa de interés por el uso del dinero prestado.
- Las tasas de interés representan el **premio/costo del dinero**, ya sea por ahorrarlo o pedirlo prestado, respectivamente.



*Guía del Docente, bloque 4,
sesiones 13 a 15.*

El papel del Sistema Financiero y los medios de pago

- El sistema financiero es el **ecosistema donde circula el dinero** entre los actores económicos **facilitando la actividad económica y financiera** entre ellos. Actualmente, la mayoría del **dinero fiduciario está en forma de registros en el sistema financiero**, conocido como **dinero electrónico**.
- El sistema financiero está compuesto por **instituciones y autoridades financieras, sistemas, normas, regulaciones e infraestructura física y tecnológica** por donde fluye el dinero, ya sea como **gasto, ahorro, inversión, financiamiento o donación**.
- Los **bancos e instituciones financieras funcionan como puente entre quienes deciden ahorrar** en algún instrumento financiero **y los que necesitan dinero** y recurren a estas instituciones para solicitar financiamiento.
- Para tener acceso al dinero electrónico, **existen una serie de medios de pago que nos permiten usarlo** y hacer transacciones con él, sin necesidad de contar con el efectivo.
- Estos medios van **desde transferencias electrónicas** desde el portal del banco, **tarjetas** de débito y crédito, cheques, **aplicaciones** para dispositivos móviles, **pagos digitales con celular**, entre otros.



Billetes
y monedas



Transferencias
electrónicas



Tarjeta
de débito



Tarjeta
de crédito



Cheques



Vales y monederos
electrónicos

*Guía del Docente, bloque 4,
sesiones 13 a 15.*

Formación de precios: mercados, oferta y demanda

- El dinero en su función de **unidad de cuenta**, nos permite determinar el precio de los bienes y servicios que adquirimos en los mercados donde interactúan la oferta y demanda por estos. Un **precio es la cantidad de dinero pactada para comprar o vender algo**.
- Hay **mercados** de todo tipo y estos pueden estar **ubicados en un lugar físico** o tener acceso a ellos a través de medios **virtuales**. Pero, ¿qué son la oferta y la demanda?
- La **demanda** está representada por los **bienes o servicios que los compradores desean adquirir** en un mercado específico. La **oferta** son los **bienes o servicios que los vendedores ponen a disposición de los consumidores** en ese mercado.
- Entre más alto sea el precio, los compradores quieren comprar menos (**ley de demanda**) mientras que los vendedores quieren vender más (**ley de oferta**), y viceversa.



Demanda



Oferta



*Guía del Docente, bloque 5,
sesiones 16 a 20.*

Formación de precios: mercados, oferta y demanda

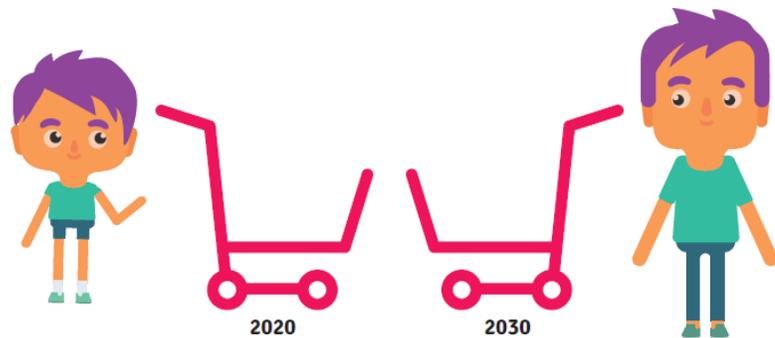
- La **demanda** de un bien o servicio, está dada por **los gustos y preferencias de los consumidores**; mientras que la **oferta** está en función de los **costos de producción que enfrentan los vendedores**.
- El constante movimiento de los precios de los bienes y servicios es reflejo de la interacción entre la oferta y la demanda, cuyo **precio se fija cuando la cantidad que se pone a la venta es igual a la cantidad que los consumidores están dispuestos a comprar a ese precio y los productores a recibirlo como pago**.
- La oferta y la demanda **se pueden ver afectadas por** diversos factores como: **cambios climáticos, modas, costumbres, competencia, celebraciones, estaciones del año, vacaciones, etc.**
- Conocer esta información nos permite entender con mayor claridad qué pasa con el movimiento de los precios y su **comportamiento futuro**, dado que sus variaciones afectan nuestras decisiones de consumo.



*Guía del Docente, bloque 5,
sesiones 16 a 20.*

Inflación y poder adquisitivo del dinero

- Una de las funciones del dinero es ser **resguardo de valor**, determinando su capacidad de compra o poder adquisitivo; es decir, que con un monto determinado de dinero, pueda comprar una cantidad similar de bienes y servicios, en el futuro.
- La **inflación** es un factor que afecta negativamente el valor del dinero en el tiempo. ¿Qué es la inflación? Es el **aumento sostenido y generalizado de los bienes y servicios en una economía a lo largo del tiempo**.
- Efectos de la inflación: Propicia **errores en las decisiones económicas, dificulta hacer presupuestos y la planeación a largo plazo, deteriora la distribución del ingreso, debilita al sistema financiero** y la actividad económica al generar **distorsiones en la asignación de recursos** productivos.



*Guía del Docente, bloque 5,
sesiones 16 a 20.*

El papel del Banco de México en la economía

- El banco central como **encargado de poner a circular el dinero**, se apoya en los bancos comerciales y en corresponsales para su distribución por todo el país.
- Para **mantener el poder de compra del dinero**, distribuye la cantidad adecuada para que las actividades productivas se lleven a cabo con normalidad en la economía y evitar que pierda su poder adquisitivo por excesos de liquidez.
- El valor del dinero fiduciario está **respaldado en la confianza de la sociedad** en su valor facial y en las leyes e instituciones que lo respaldan.
- Los bancos centrales son instituciones que cuidan la confianza en el dinero que emiten, en beneficio de la sociedad.
- Al cumplir con sus funciones, el Banco de México como banco central, **promueve un entorno propicio para el ahorro y la inversión**.
- La **estabilidad de precios** y financiera es una condición necesaria, más no suficiente, para el crecimiento económico.
- El fin último de Banco de México es contribuir a **eleva la calidad de vida** de la población.

*Guía del Docente, bloque 5,
sesiones 16 a 20.*

4. Taller: ¿cómo incorporaría el material en uno de mis proyectos?

Preguntas detonadoras

1. ¿Qué tipo de proyectos tienes en tu planeación actualmente (de aula, escolares o comunitarios?)
2. ¿A qué campo formativo corresponden?
3. ¿En que ejes articuladores se integran de manera natural?
4. ¿Qué temas de los presentados se relacionan con alguno de tus proyectos?
Revisa tu Guía del Docente.
5. De los proyectos que tienes, ¿qué temas consideras que pueden enriquecerlos?
6. En equipo elijan de 1 a 2 proyectos, ¿en qué parte o partes del proyecto los integrarían?, ¿bajo qué metodología los estarían trabajando?

Integración de Campos, Metodologías y Ejes articuladores



Descargar el material (QR)



Liga: <http://educa.banxico.org.mx/recursos/infografias-y-fichas/el-dinero-en-mexico-materia.html>

Visítanos en:

<https://educa.banxico.org.mx/>

Síguenos en:



<https://www.facebook.com/BanxicoEduca/>



<https://twitter.com/BanxicoEduca>



https://www.instagram.com/banco_de_mexico/

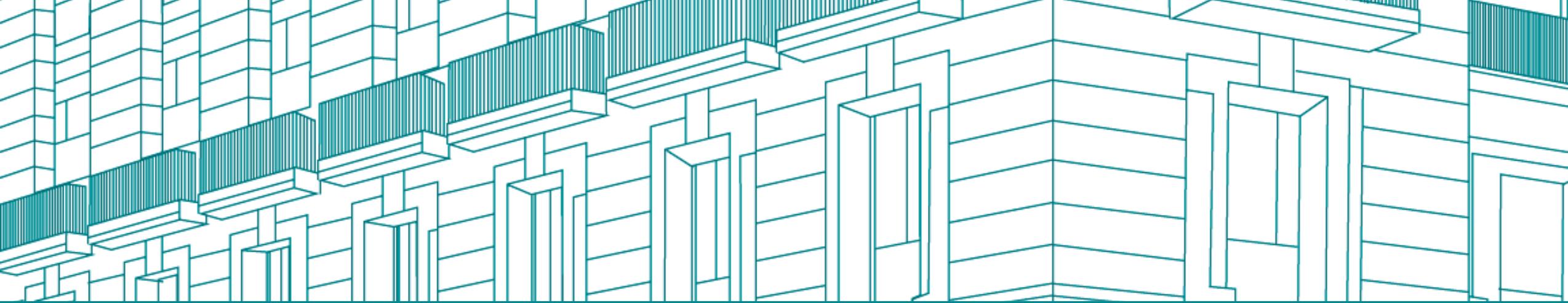


<https://www.youtube.com/@banxico>

Contacto:



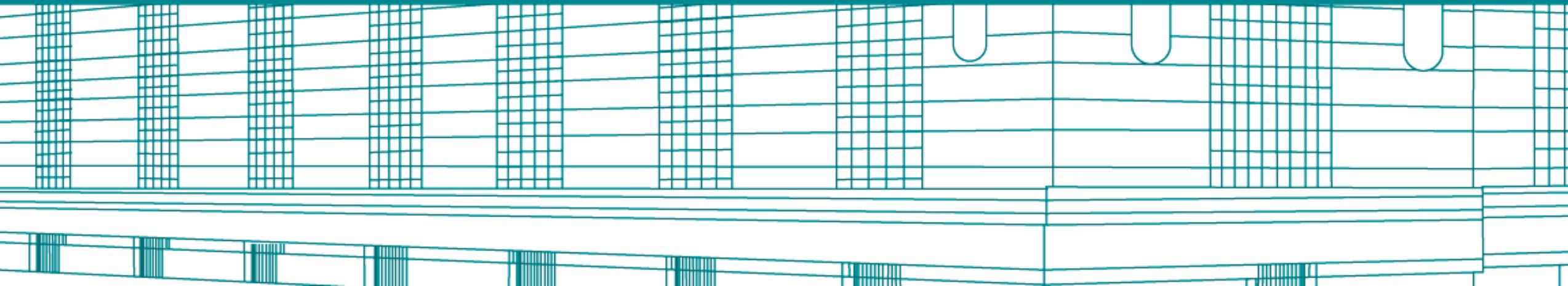
eldineroenmexico@banxico.org.mx



BANXICO
EDUCA



BANCO DE MÉXICO®



ANEXOS

Elementos de diseño de los billetes

- Sus elementos de seguridad y diseño, los convierten en símbolos de identidad nacional que cuentan historias por sí mismos a través de los personajes históricos, textos, edificios, paisajes, animales y demás elementos de diseño estrechamente relacionados con nuestro país y dan ejemplo de la riqueza histórica, natural y cultural del México.

NUEVA FAMILIA G DE BILLETES			
Denominación	Imagen	Proceso histórico /Prócer(es)	Reverso/ Ecosistema – Flora y fauna *
20		La Independencia Ejército Trigarante	Manglares Cocodrilo mexicano y garza chocolatera en Reserva de la Biósfera Sian Ka'an, Quintana Roo.
50		México antiguo Fundación Tenochtitlán	Ríos y lagos Ajolote y maíz en Xochimilco, en la Ciudad de México.
100		La colonia Sor Juana Inés de la Cruz	Bosques templados Árboles de pino, encino y oyamel, en la Reserva de la Biósfera Mariposa Monarca, localizada en los estados de México y Michoacán de Ocampo

* Patrimonios de la Humanidad (naturales o culturales), reconocidos por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Elementos de diseño de los billetes

NUEVA FAMILIA G DE BILLETES (cont.)			
Denominación	Imagen	Proceso histórico /Prócer(es)	Reverso/ Ecosistema – Flora y fauna *
200		La Independencia Miguel Hidalgo y José Ma. Morelos	Matorrales y desiertos Águila real en la Reserva de la Biósfera El Pinacate y Gran Desierto de Altar, en Sonora.
500		La Reforma y Restauración Benito Juárez	Costas, mares e islas Ballena gris con su ballenato en la Reserva de la Biósfera el Vizcaíno, en Baja California Sur.
1000	  	La Revolución Fco I. Madero, Hermila Galindo y Carmen Serdán	Selvas húmedas Jaguar y árboles de la ceiba y el zapote, en la Antigua Ciudad Maya y bosques tropicales protegidos de Calakmul en Campeche.

* Patrimonios de la Humanidad (naturales o culturales), reconocidos por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Ejes articuladores

Los ejes permiten vincular los contenidos de los campos formativos con las situaciones o problemas identificados en la comunidad, ayudando a desarrollar una mirada crítica y diversa para la transformación del entorno.

Inclusión

01

Busca cuestionar la exclusión, el racismo, la desigualdad y la discriminación, promoviendo un entorno donde se valore la diversidad.

Interculturalidad crítica

02

Desarrolla capacidades para reconocer, apreciar y reflexionar sobre las diferentes formas de ser y vivir, promoviendo el cambio y la transformación social.

Igualdad de género

03

Se enfoca en eliminar barreras sociales y educativas que han obstaculizado el desarrollo de personas por razones de género.

Pensamiento crítico

04

Fomenta una práctica reflexiva que cuestiona las condiciones del entorno para generar cambios positivos en la sociedad y la naturaleza.

05

Vida saludable

Promueve el derecho a la salud en condiciones de igualdad, reconociendo la importancia del bienestar físico y emocional.

06

Artes y experiencias estéticas

Favorece la exploración y expresión del mundo a través de experiencias estéticas, contribuyendo a la reflexión y transformación de la realidad.

07

Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura

Fomenta la preservación y diversificación de lenguas y formas de expresión como herramientas emancipadoras.

Campo formativo y metodologías

Metodologías de aula Campo formativo	Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios (ABPC)	Aprendizaje Basado en Indagación (ABI) - STEAM	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Aprendizaje Servicio (AS)
De lo humano y lo comunitario Tecnología, Educación Física, Educación Socioemocional.	Enfoque en la construcción de proyectos que fortalezcan la identidad y cohesión comunitaria.	Aborda cuestiones de pertenencia y responsabilidad social a través de la indagación comunitaria.	Promueve la discusión y resolución de problemas relacionados con la convivencia comunitaria.	Fomenta la participación activa en la comunidad, integrando acciones de mejora social y humana.
Ética, naturaleza y sociedades Geografía, Historia, Formación Cívica y Ética.	Exploración de problemáticas éticas y sociales mediante la participación en proyectos comunitarios.	Fomenta la reflexión ética y la resolución de problemas naturales y sociales mediante la indagación.	Enfrenta dilemas éticos y problemáticas sociales mediante la formulación de problemas y soluciones.	Se centra en la resolución de problemáticas éticas y sociales con un enfoque de servicio y compromiso.
Saberes y pensamiento científico Matemáticas, Biología, Física, Química.	Aplicación en proyectos que requieren interacción con la comunidad científica y uso de tecnología.	Uso de la indagación y la experimentación para explorar fenómenos científicos y tecnológicos.	Resolución de problemas científicos a través del análisis crítico y la búsqueda de soluciones prácticas.	Proyectos que aplican el conocimiento científico para solucionar problemas específicos de la comunidad.
Lenguajes Español, Inglés, Artes.	Integración de lenguajes en la comunicación de resultados y expresiones culturales.	Desarrollo de habilidades de comunicación a través de la presentación de resultados.	Utilización del lenguaje en la argumentación y solución de problemas.	Expresión y comunicación de experiencias de servicio y aprendizaje.

Características de las diferentes metodologías de aula

Metodología	Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios (ABPC)	Aprendizaje Basado en Indagación (ABI) - STEAM	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Aprendizaje Servicio (AS)
Pregunta clave	¿Cómo podemos resolver problemas concretos en nuestra comunidad a través del trabajo colaborativo y acciones transformadoras?	¿Cómo podemos explorar y comprender fenómenos naturales o tecnológicos a través de la indagación científica para crear soluciones innovadoras?	¿Qué problema reales podemos resolver y cómo podemos hacerlo mediante la reflexión, indagación y experimentación?	¿Cómo podemos aprender y contribuir al bienestar de nuestra comunidad, al mismo tiempo?
Objetivo central	Resolver problemas comunitarios a través de acciones colaborativas y transformadoras.	Desarrollar conocimiento científico y tecnológico mediante la indagación y el diseño de soluciones innovadoras.	Resolver problemas reales mediante la reflexión, indagación y experimentación práctica.	Combinar aprendizaje con servicio comunitario para resolver necesidades reales del entorno.
Fases / Etapas	Planeación, Acción, Intervención.	Introducción, Diseño de Investigación, Desarrollo de la Indagación, Presentación de Resultados y Metacognición.	Presentemos, Recolectemos, Formulemos, Organicemos, Vivamos, Resultados y Análisis.	Punto de Partida, Lo que sé y lo que quiero saber, Organicemos las actividades, Creatividad en marcha, Compartimos y Evaluamos.
Componentes clave	Identificación del problema, trabajo colaborativo, intervención comunitaria.	Indagación científica, diseño de experimentos, análisis de resultados, reflexión metacognitiva.	Identificación del problema, recuperación de saberes, planificación y ejecución de la experiencia.	Identificación de necesidades comunitarias, planificación del servicio, integración del aprendizaje con la acción.
Enfoque	Trabajo en comunidad, resolución colaborativa de problemas.	Indagación científica y tecnológica con un enfoque interdisciplinario (STEAM).	Resolución de problemas a través de la experimentación práctica y la reflexión.	Aprendizaje a través de la experiencia y la acción solidaria, con impacto social.
Experimentación	Utilizada como una herramienta práctica para abordar problemas comunitarios específicos.	Realizada de manera estructurada y científica, orientada a la exploración y generación de conocimiento.	Experimentación adaptativa y práctica para explorar soluciones inmediatas a problemas reales.	No se centra en la experimentación formal, sino en la acción directa y el servicio a la comunidad.
Metacognición	No es un componente central, pero puede integrarse en la evaluación de acciones y su impacto.	Es un componente central. La reflexión sobre los procesos de pensamiento y estrategias utilizadas, permiten mejorar la indagación científica.	Presente en la reflexión sobre la experiencia y ajustes en la resolución del problema.	Se integra en la evaluación del impacto del servicio y los aprendizajes adquiridos, pero de manera menos formal.

Fases – pasos / Etapas de las metodologías de aula

1. Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios (ABPC)

Fase 1: Planeación

Identificación de la problemática y del insumo inicial.
Planificación de los pasos a seguir y negociación de acciones.

Fase 2: Acción

Exploración del problema.
Comprensión, producción y concreción de soluciones.

Fase 3: Intervención

Presentación del producto final, seguimiento y mejora.

3. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Paso 1: Presentemos

Reflexión inicial sobre la problemática.

Paso 2: Recolectemos

Recuperación de saberes previos y exploración del tema.

Paso 3: Formulemos el Problema

Clarificación del problema central a trabajar.

Paso 4: Organicemos la Experiencia

Planificación del proceso de indagación y búsqueda de soluciones.

Paso 5: Vivamos la Experiencia

Indagación práctica o documental para comprender y/o intervenir.

Paso 6: Resultados y Análisis

Análisis de hallazgos y divulgación de resultados.

2. Aprendizaje Basado en Indagación (ABI) - STEAM

Fase 1: Introducción al tema

Uso de conocimientos previos e identificación de la problemática.

Fase 2: Diseño de Investigación

Planificación de las actividades de indagación.

Fase 3: Desarrollo de la Indagación

Recopilación de datos y elaboración de explicaciones.

Fase 4: Presentación de Resultados

Comunicación de los hallazgos y propuestas.

Fase 5: Metacognición

Reflexión sobre el proceso y los resultados.

4. Aprendizaje Servicio (AS)

Etapas 1: Punto de Partida

Identificación de una necesidad social o comunitaria.

Etapas 2: Lo que sé y lo que quiero saber

Recopilación de información y diagnóstico participativo.

Etapas 3: Organicemos las Actividades

Planificación detallada de las acciones a realizar.

Etapas 4: Creatividad en Marcha

Ejecución de las actividades planificadas y monitoreo.

Etapas 5: Compartimos y Evaluamos lo Aprendido

Evaluación final de los resultados y reflexión sobre el impacto.

Sugerencia de un Proyecto Integrador (PI)

Proyecto integrador (B3) Un viaje científico a través de los billetes y sus secretos

Contexto y problemática

En una comunidad pequeña, los habitantes han notado que no conocen las características y elementos de seguridad de los billetes mexicanos y por eso duda de su autenticidad. Por lo tanto, desconfían si serán aceptados en todos lados.

El reto es entender cómo los billetes actuales están fabricados con materiales duraderos para resistir el desgaste físico, cuentan con diseños innovadores y elementos de seguridad para dificultar su falsificación.

Metodología y objetivo

Metodología: ABI-STEAM y ABP.

Objetivo: Reconocer los billetes como una forma de dinero segura y confiable, comprendiendo su rol en la economía y cómo los elementos de seguridad garantizan su autenticidad, además de identificar el papel del Banco de México en su emisión y protección contra la falsificación.

Campos formativos y ejes articuladores

Campos formativos: Saberes y pensamiento científico; Ética, naturaleza y sociedad.

Ejes articuladores: Pensamiento crítico; Artes y experiencias artísticas; Inclusión; Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura; Interculturalidad crítica.

Productos

1. Diseño de un billete del futuro con elementos de seguridad avanzados;
2. Exposición artística sobre la evolución de los billetes con intervenciones creativas.

Proyecto de Aula 1 (sesión 9)

La aventura del billete: más que un papel, su proceso de fabricación

- **Campo formativo:** Saberes y pensamiento científico.
- **Ejes articuladores:** Pensamiento crítico, Artes y experiencias estéticas.
- **Propósito:** Los estudiantes de 6º de primaria comprendan que el Banco de México es la institución responsable de emitir los billetes y monedas en nuestro país. Conozcan el proceso de fabricación de los billetes, sus elementos de diseño y seguridad de los billetes que circulan actualmente.

Metodología/Fases	Aprendizaje Basado en Indagación (ABI)-STEAM
Fase 1: Introducción al tema	¿Cómo los materiales utilizados en la fabricación de los billetes los hacen más resistentes y duraderos? Los estudiantes desarrollarán hipótesis científicas y creativas sobre los distintos materiales utilizados en la fabricación. Actividad: Video y/o lectura.
Fase 2: Diseño de investigación	Con la ayuda del video y la infografía los estudiantes conocerán el proceso de fabricación y los materiales utilizados para la elaboración de los billetes. Reflexión: contesten la trivía del libro
Fase 3: Desarrollo de indagación	A través del juego de la lotería, los estudiantes se familiarizarán y reflexionarán sobre los diversos elementos de diseño y seguridad de los billetes según su denominación.
Fase 4: Presentación de resultados	Diseño de un billete del futuro
Fase 5: Metacognición	Exposición artística sobre la evolución de los billetes con intervenciones creativas

Proyecto de Aula 2 (sesión 10)

La aventura del billete: la identidad cultural a través de los billetes en México

- **Campo formativo:** Ética, naturaleza y sociedad.
- **Ejes articuladores:** Interculturalidad crítica, Artes y experiencias estéticas.
- **Propósito:** Los estudiantes se familiarizarán con los personajes históricos que aparecen impresos en los billetes que circulan actualmente en el país, así como con otros elementos de diseño que los conforman. Asimismo, descubrirán que los billetes también son símbolos de identidad nacional que cuentan una historia por sí mismos. .

Metodología/Paso	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
Paso 1: Presentemos	Los billetes no solo son un medio de intercambio, sino que también reflejan la historia y la cultura de un país. En el caso de México, cada billete está diseñado con elementos que narran la identidad nacional.
Paso 2: Recolectemos	Realiza la lectura grupal del texto “Y tú... ¿quién eres?” para introducir a los personajes impresos en los billetes y sus significados. Preguntas para discutir en grupo, en el libro.
Paso 3: Formulemos el problema	¿Cómo pueden los billetes que usamos diariamente contar historias relevantes sobre nuestra identidad cultural y ser un medio de propagación de la cultura mexicana?
Paso 4: Organicemos la experiencia	Laboratorio "Y tú... ¿quién eres?" Pídeles que busquen la imagen del billete y localicen la “Ficha de identidad” en su libro de prácticas. Los equipos deben anotar información relevante sobre su billete, observando cuidadosamente los elementos que lo hacen único.
Paso 5: Vivamos la experiencia	Invítalos a pensar que personajes y porque lo incluirían en el diseño de su billete del futuro
Paso 6: Resultados y análisis	Diseño de un billete del futuro y Exposición artística sobre la evolución de los billetes con intervenciones creativas

Proyecto de Aula 3 (sesión 11)

La aventura del billete: ciencia y arte en acción para descubrir su autenticidad

- **Campo formativo:** Saberes y pensamiento científico.
- **Ejes articuladores:** Pensamiento crítico, Artes y experiencias estéticas.
- **Propósito:** Los estudiantes de 6º de primaria comprendan los elementos de seguridad en los billetes.

Metodología/Fases	Aprendizaje Basado en Indagación (ABI)-STEAM
Fase 1: Introducción al tema	¿Cómo garantizan los billetes su autenticidad y resisten el desgaste? Los estudiantes desarrollarán hipótesis científicas y creativas sobre los elementos de seguridad . Actividad: Infografía "Toca, gira y mira"
Fase 2: Diseño de investigación	Usando herramientas accesibles como lupas, lámparas UV y aplicaciones sencillas, los estudiantes analizarán billetes, observando los elementos de seguridad como marcas de agua y relieves. Actividad práctica: "Toca, mira y gira"; Verificación de la autenticidad de un billete en: Laboratorio "Misión Posible"
Fase 3: Desarrollo de indagación	Los estudiantes reflexionarán sobre sus hallazgos y generarán conclusiones. También evaluarán qué innovaciones tecnológicas podrían mejorar la seguridad. Reflexión grupal sobre los resultados de los experimentos y las investigaciones familiares sobre billetes antiguos.
Fase 4: Presentación de resultados	Diseño de un billete del futuro.
Fase 5: Metacognición	Exposición artística sobre la evolución de los billetes con intervenciones creativas.

Proyecto de Aula 4 (sesión 12)

La aventura del billete: ¿vale o no vale?

- **Campo formativo:** Ética, naturaleza y sociedad.
- **Ejes articuladores:** Pensamiento crítico, Artes y experiencias estéticas.
- **Propósito:** Los estudiantes comparten sus experiencias directas, de su familia o conocidos sobre el uso, aceptación o rechazo de billetes maltratados o deteriorados. Reflexionan sobre la dificultad de identificar en un billete deteriorado los elementos de seguridad que permitan reconocer la autenticidad de dicho billete.

Metodología/Paso	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
Paso 1: Presentemos	¿Por qué pasa que muchas personas no aceptan un billete roto o maltratado como forma de pago?, o bien ¿por qué preferimos recibir billetes nuevos o bien cuidados? Los estudiantes identificaran los problemas derivados del maltrato o deterioro de los billetes y que implica que los billetes estén sucios, rotos, rayados, arrugados o quemados para su validez.
Paso 2: Recolectemos	Los estudiantes comparten sus experiencias directas, de su familia o conocidos sobre el uso, aceptación o rechazo de billetes maltratados o deteriorados. Reflexionan sobre la dificultad de identificar en un billete deteriorado los elementos de seguridad que permitan reconocer la autenticidad de dicho billete.
Paso 3: Formulemos el problema	Tener la capacidad de identificar las condiciones de deterioro bajo las cuales los billetes pierden su valor y proponer formas en las que se pueda concientizar a la comunidad sobre la importancia del cuidado y buen uso de los billetes; y qué hacer en caso de tener uno maltratado.
Paso 4: Organicemos la experiencia	El proceso de indagación para argumentar las propuestas de solución parte de realizar la lectura de la sesión 12 “¿Vale o no vale?” para que de forma grupal identifiquen lo que el Banco de México establece sobre el daño físico que pueden presentar los billetes y las circunstancias bajo las que los billetes pierden su valor.
Paso 5: Vivamos la experiencia	A través de la revisión de la presentación “Billetes maltratados” y la realización del laboratorio “Vale o no vale”, los estudiantes experimentaran, a través de un juego de roles, un ejercicio de validación de billetes.
Paso 6: Resultados y análisis	Diseño de un billete del futuro y Exposición artística sobre la evolución de los billetes con intervenciones creativas

Proyectos de Aula (sesión 9 a 12)

Productos finales

Producto 1

1. Diseño de un billete del futuro con elementos de seguridad avanzados: Los estudiantes diseñarán billetes del futuro, integrando lo aprendido sobre los elementos de seguridad. Utilizarán su creatividad para imaginar cómo el arte y la tecnología pueden fusionarse en billetes del futuro, visualizando nuevos hilos de seguridad, tintas y otros elementos que aseguren la autenticidad.

Propósito: Aplicar lo aprendido de manera creativa, integrando ciencia, tecnología y arte en la creación de billetes del futuro.

Producto 2

2. Exposición artística sobre la evolución de los billetes con intervenciones creativas: Los estudiantes crearán una exposición artística en la que representarán la evolución de los billetes a lo largo del tiempo, utilizando técnicas como collages, ilustraciones y gráficos. Además, realizarán intervenciones artísticas en billetes de juego, añadiendo elementos visuales que representen los principios de seguridad y confianza.

Propósito: Desarrollar habilidades de comunicación científica y artística, presentando sus hallazgos de manera visual y atractiva