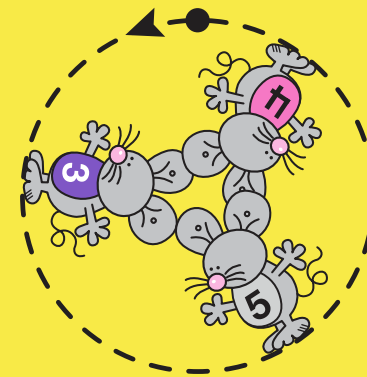
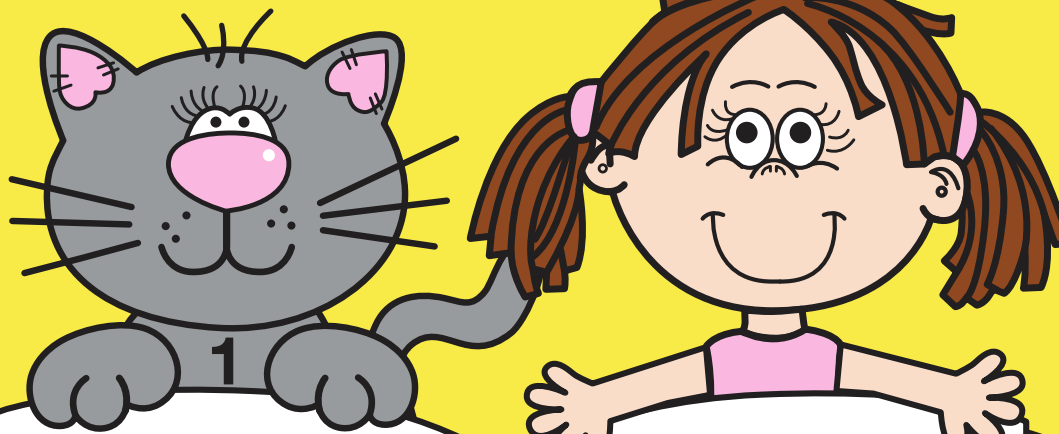
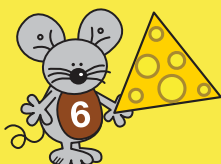
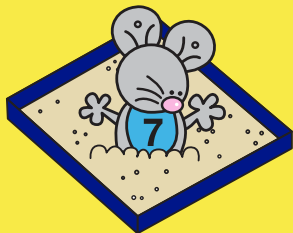
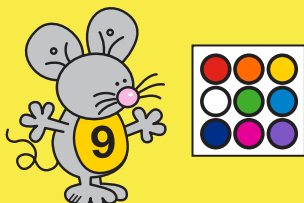
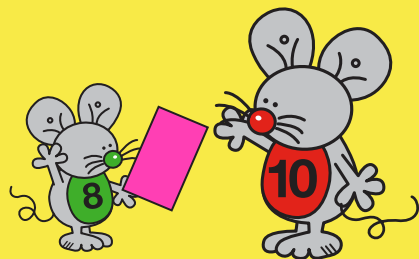


# GUÍA DE LA EDUCADORA

## Cuéntamelo con números

### Pensamiento matemático

Esther Hidalgo Anguiano y Estefanía Challa Hidalgo



BLOQUE 1						
Página	Campo temático	Contenido	Procesos de Desarrollo del Aprendizaje (PDA-1)	Ejes articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida
9	Saberes y Pensamiento Científico	Las abejas recorren como los números para medir, clasificar, contar, ordenar, comparar, relacionar.	Desarrollar nociones en diversos contextos e interpretar su propósito.	Actes y representaciones artísticas.	Podrá los abejeros que representan cosas de color y tamaño.	¿Sabes decir el número 1? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?
10	Saberes y Pensamiento Científico	Las abejas recorren como los números para medir, clasificar, contar, ordenar, comparar, relacionar.	Desarrollar nociones en diversos contextos e interpretar su propósito.	Actes y representaciones artísticas.	Medidor de los abejeros al pasar de abejas y hacer referencia a la cantidad que se representa.	¿Sabes decir el número 2? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?
11	Saberes y Pensamiento Científico	Las abejas recorren como los números para medir, clasificar, contar, ordenar, comparar, relacionar.	Una número en pareja y abejas recorren en parejas.	Articulación de los ejes articuladores.	Podrá que los abejeros recorran en parejas y hacer referencia a la cantidad que se representa.	¿Sabes decir el número 3? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?
12	Saberes y Pensamiento Científico	Las abejas recorren como los números para medir, clasificar, contar, ordenar, comparar, relacionar.	Visualiza y describe con un ejemplo concreto en su lenguaje matemático algunas características de forma en el espacio, a partir de dibujos, fotografías o videos.	Actes y representaciones artísticas.	Tracer el círculo grande en su mesa y colorearlo con un ejemplo de abeja.	¿Sabes decir el número 4? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?
13	Saberes y Pensamiento Científico	Las abejas recorren como los números para medir, clasificar, contar, ordenar, comparar, relacionar.	Explica la correspondencia de abejas y números del 1 al 10 en un contexto de la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad o región.	Pensamiento crítico.	Buscar como abejas en el jardín. Podrá a los abejeros que representan los números de color amarillo que ven en el jardín.	¿Sabes decir el número 5? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?

Continúa con número 1 - Guía de la educadora

Avante

Página	Campo temático	Contenido	Procesos de Desarrollo del Aprendizaje (PDA-1)	Ejes articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida
14	Saberes y Pensamiento Científico	Las abejas recorren como los números para medir, clasificar, contar, ordenar, comparar, relacionar.	Contar objetos de su entorno, en diversos contextos e interpretar su propósito.	Pensamiento crítico.	Mostrar a los abejeros el rastro de miel y hacer referencia a la cantidad que se representa.	¿Sabes decir el número 6? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?
15	Saberes y Pensamiento Científico	Las abejas recorren como los números para medir, clasificar, contar, ordenar, comparar, relacionar.	Asociar los números en diversos contextos e interpretar su propósito.	Articulación de los ejes articuladores.	Relacionar los números con los abejeros y hacer referencia a la cantidad que se representa.	¿Sabes decir el número 7? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?
16	Saberes y Pensamiento Científico	Características de algunos tipos de animales: mamíferos, aves, reptiles, anfibios, peces, invertebrados.	Reservar en los abejeros y abejas, algunos tipos de animales: mamíferos, aves, reptiles, anfibios, peces, invertebrados.	Pensamiento crítico.	Reservar en los abejeros y abejas, algunos tipos de animales: mamíferos, aves, reptiles, anfibios, peces, invertebrados.	¿Sabes decir el número 8? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?
17	Saberes y Pensamiento Científico	Características de algunos tipos de animales: mamíferos, aves, reptiles, anfibios, peces, invertebrados.	Explica las características de abejas y números del 1 al 10 en un contexto de la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad o región.	Pensamiento crítico.	Podrá a los abejeros que representan los números de color amarillo que ven en el jardín.	¿Sabes decir el número 9? ¿Sabes contar? La abeja recorrió el jardín y dejó un rastro de miel. ¿Cuántos abejeros hay en el jardín?

Continúa con número 1 - Guía de la educadora

Avante

## BLOQUE 1

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
9	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Artes y experiencias estéticas.	Pedir a los alumnos que mencionen cosas de color azul.	Volver a leer el cuadro 5 del cuento. La maestra circulará los pájaros azules en el póster. Colorear los pájaros de la lámina de color azul.	Rasgar papel de china azul y pegarlo en una hoja blanca. Preguntar varias veces a los niños "¿Qué color es?".
10	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Artes y experiencias estéticas.	Mostrar a los alumnos el trazo del número y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que lo tracen con su dedo en el aire mientras repiten "uno".	Volver a leer el cuadro 1. Trazar el número "uno" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear el vestido de Juanita con color azul.	Formar equipos de cinco o seis niños. Entregar a cada niño tantos cereales como niños haya en su equipo. Tomar turnos para que cada niño entregue un cereal a cada niño, repitiendo "ten uno".
11	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Pedir que los alumnos tracen con su dedo el número en el aire mientras repiten "uno".	Trazar el número "uno" como lo indican las flechas.	Trazar el número "uno" en el patio con tizas de colores.
12	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Artes y experiencias estéticas	Trazar un círculo grande en su mesa utilizando crema de rasurar.	Trazar el círculo varias veces de color amarillo como lo indican las flechas.	Buscar objetos del salón que tengan forma de círculo.
13	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Buscar cosas amarillas en el salón. Pedir a los alumnos que mencionen las cosas de color amarillo que ven en el póster.	Volver a leer el cuadro 5 del cuento. La maestra circulará el sol en el póster. Colorear el sol de color amarillo.	Esparcir en el suelo dados de colores y pedir a los niños que separen los de color amarillo.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
14	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos.	Cuenta objetos de su hogar y escuela con diferentes propósitos.	Pensamiento crítico	Mostrar a los alumnos el trazo del número y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que lo tracen con su dedo en el aire mientras repiten "dos".	Volver a leer el cuadro 3. La maestra circulará los pollos amarillos en la lámina. Trazar el número "dos" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear los pollos de color amarillo.	Contar cuántas manos tienen, cuántos codos, cuántos brazos, cuántas rodillas, cuántos ojos, etcétera.
15	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos.	Reconoce los números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Utilizando crema para rasurar, pedir que los alumnos tracen con su dedo el número "dos" en su mesa.	Trazar el número "dos" como lo indican las flechas.	Formar varias torres de dos dados contando "uno" y "dos", cada vez que los coloquen.
16	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Pensamiento crítico	Proporcionarles una caja con varios objetos y pedirles que los clasifiquen en pequeños, medianos y grandes, colocando un objeto de cada uno como base para ejemplificar.	Circular la catarina, subrayar el perro y colorear el caballo.	Hablar sobre los animales que conocen. Proporcionarles varias imágenes de animales y pedirles que las clasifiquen en: animales pequeños, animales medianos y animales grandes.
17	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que mencionen las cosas de color rojo que ven en el salón.	Volver a leer el cuadro 5 del cuento. La maestra circulará las fresas en el póster. Colorear la fresa de color rojo.	Proporcionarles dados o bloques de diferentes colores y pedirles que separen los rojos.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
18	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.	Artes y experiencias estéticas	Mostrar a los alumnos el trazo del número y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que lo tracen con su dedo en el aire mientras repiten: "tres".	Volver a leer el cuadro 2. La maestra mostrará las manzanas en el póster. Contar las manzanas y trazar el número "tres" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear las manzanas de color rojo.	Entregar a los niños una hoja con un número "tres" grande. Pedir a los niños que lo remarquen pegando cereal de color rojo.
19	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos.	Reconoce los números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Señalar las mariposas del póster y contarlas junto con los alumnos, al igual que las fresas y las manzanas. Pedir a los alumnos que tracen con su dedo el número "tres" en su libro antes de trazarlo con su lápiz.	Trazar el número "tres" como lo indican las flechas.	En el patio, trazar un número "tres" grande. Formar una fila y caminar, bailar y brincar sobre él repitiendo "tres, tres".
20	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Pensamiento crítico	Retomar el conteo del "uno" al "tres" con apoyo del póster; un papalote, dos pollitos, tres fresas, etcétera. Hacer colecciones de uno a tres, con bolitas de cereal.	Colorear la cantidad de elementos que pide el número fuera del círculo.	En el patio, pintar un número "uno", "dos" y "tres". Pedir a los niños que corran y se coloquen sobre un número. Dar la instrucción varias veces alternando el número en el que deben pararse.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
21	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.  Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.  Socializa lo que sabe sobre su entorno natural y hace nuevos descubrimientos con sus pares.	Artes y experiencias estéticas  Interculturalidad crítica	Hablar con los niños sobre los elementos verdes de la naturaleza. Mostrarles imágenes de la naturaleza.	Volver a leer el cuadro 8 del cuento. Pedir a los niños que identifiquen objetos de color verde en el póster. Colorear el sapo de color verde.	Colocar pintura digital verde en una esponja. Usando la técnica de estampado con hojas de árboles, pedir a los niños que estampen hasta llenar una hoja de papel tamaño carta.
22	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Artes y experiencias estéticas	Los alumnos buscarán objetos del salón que tengan forma de cuadrado. Identificarán qué objeto de la historia es un cuadrado.	Volver a leer cuadro 1. Trazar el cuadrado varias veces de color rojo.	Con masa roja pedirles que hagan una tira y luego formen un cuadrado.
23, 24 y 25	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Pensamiento crítico	Los alumnos mencionarán qué elementos se encuentran siempre arriba (mariposas, pájaros, copas de los árboles, nubes, estrellas) y abajo (pasto, tierra, insectos, tronco de los árboles).	Recortar las figuras de la lámina 23 y pegarlas en la lámina 25, arriba o abajo según corresponda.	Usando música de fondo, pedir a los niños que levanten sus manos hacia arriba al escuchar "arriba" y que se coloquen en cuclillas, tocando el suelo, cuando escuchen "abajo".
26	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Pensamiento crítico	Trazar con gis un círculo y un cuadrado grande, en el patio. Pedir a los niños que corran y se metan al círculo y luego al cuadrado, alternando varias veces. Dibujar la secuencia lógica en el pizarrón y ayudar a los alumnos a completarla.	Dibujar un círculo o un cuadrado en cada línea, según corresponda, continuando la secuencia lógica.	Usando bloques, pedir a los niños que formen una secuencia de colores, siguiendo la instrucción de la maestra.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
27	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que identifiquen en el póster objetos de color anaranjado. Mencionar algunas cosas de color anaranjado y pedirles que ellos mencionen algunas.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Colorear la naranja de la lámina de color anaranjado.	Colocar varios objetos anaranjados por el salón y tomar turnos para que cada niño encuentre uno.
28	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Pensamiento científico	En una cartulina negra dibujar con tiza anaranjada un círculo tan grande como quepa en el pliego. A continuación dibujar uno mediano dentro del grande y por último un pequeño dentro del mediano. Voltear el pliego y hacer lo mismo pero con tiza verde y un cuadrado.	Indicar a los alumnos que levanten su color anaranjado y pedirles que colorean todos los círculos. Indicarles que levanten su color verde y pedirles que colorean todos los cuadrados. Indicarles que levanten su color rojo y pedirles que unan con una línea las figuras grandes. Indicarles que levanten su color azul y pedirles que unan con una línea las figuras medianas. Indicarles que levanten su color amarillo y pedirles que unan con una línea las figuras pequeñas.	Colocar en el piso varios círculos y cuadrados de papel o cartón. Pedir a los niños que clasifiquen las figuras geométricas en círculos y cuadrados y posteriormente en chicos, medianos y grandes.
29	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Estima de manera perceptiva la longitud de dos objetos y dice cuál es más largo o más corto.	Pensamiento crítico	Mostrar a los alumnos dos listones de papel, uno largo y uno corto, pedir que identifique cuál es el largo.	Leer la primera pregunta de la lámina. Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear el gusano de color verde. Pedir a los alumnos que dibujen un gusano más largo y acordar entre todo el grupo de qué color lo iluminarán.	Con la canción "La Víbora de la Mar", recorrer el patio en fila, primero haciendo una fila larga con todos los niños y luego haciendo varias filas cortas. Hacer alusión a la fila "larga" y "corta".



Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
30	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Estima de manera perceptiva la longitud de dos objetos y dice cuál es más largo o más corto.	Pensamiento crítico	Colocar en el suelo varias tiras de crepé largas y cortas. Pedir a los alumnos que las clasifique en largas y cortas.	Leer la primera pregunta de la lámina. Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear el gusano de color anaranjado. Pedir a los alumnos que dibujen un gusano más corto y que lo coloreen del color que gusten.	Con tiza, dibujar en el patio líneas largas y líneas cortas.
31	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Pensamiento crítico	Dar a los alumnos un pequeño pedazo de plastilina con el cual tendrán que formar una bola grande, una mediana y otra pequeña. Preguntar si son iguales o diferentes.	Recordar que las mariposas eran distintas por tamaño y color. Volver a leer el cuadro 5 del cuento mientras se señalan las mariposas en el póster. Colorear la mariposa grande amarilla, la mediana azul y la pequeña roja.	Trazar en el patio un círculo grande, uno mediano y uno pequeño. Pedir a los niños que imiten el volar de las mariposas sobre los diferentes círculos, haciendo alusión a los diferentes tamaños.
32	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Pensamiento crítico	Mostrar a los alumnos diferentes objetos en los que ellos distingan si son iguales o diferentes. Pueden apoyarse en el póster.	Unir con una línea los animales que son iguales y circular los que son diferentes.	Imprimir un par de imágenes de diferentes frutas en hojas tamaño carta. Colocarlas boca arriba en el suelo y pedir a los niños que tomen turnos para elegir un par de imágenes iguales. Si se equivocan, aprovechar para mencionar que son diferentes y dejarlos intentar de nuevo.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
33	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Pensamiento crítico	En el póster, señalar las frutas que se mencionan en el cuento y hablar de su forma y color. Contar las naranjas, las manzanas y las peras.	Dibujar dentro de cada árbol la fruta que corresponde según el número, usando los colores que indica el cuento.	Preparar un coctel de manzana, pera y naranja. Repasar los colores de cada fruta mientras la elaboran.
34	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.	Artes y experiencias estéticas	Los alumnos se pararán en un extremo del salón. La maestra pedirá que den un brinco, luego dos, hasta llegar a tres. Repetir el juego varias veces.	Volver a leer el cuadro 4. Remarcar los brincos que dio el conejo mientras cuentan en voz alta.	Con música de fondo, dar instrucciones de tres tiempos, contando del uno al tres. Ejemplo: Brinquen tres veces, aplaudan tres veces, den tres vueltas, etcétera.
35	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos de su hogar y escuela con diferentes propósitos.	Pensamiento crítico	Dar a los alumnos 6 pedacitos de manzana, pera o algún otro alimento sencillo de comer. Indicar que coman 3, luego 2 hasta llegar a 1.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Contar la cantidad de frutas y unir con el número que le corresponde. Colorear de acuerdo al cuento apoyándose del poster.	Colocar en el suelo colecciones de uno, dos y tres elementos. Entregar a cada niño una tarjeta con un número del uno al tres y pedirle que la coloque en la colección que corresponda. Repetir el ejercicio intercambiando las tarjetas entre los niños.



Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
36	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Pensamiento crítico	Volver a leer el cuento. Señalar en el póster cada vez que se indique una cantidad.	Contar cuántos elementos hay de cada uno y anotarlos en el recuadro que le corresponde.	Recortar las siguientes figuras en papel lustre: 1 triángulo rojo, 2 triángulos verdes, 3 triángulos amarillos, 1 círculo amarillo, 2 círculos rojos y 3 círculos verdes. Revolverlos y esparcirlos en el suelo. Pedir a los niños que primero los separen por color y posteriormente por forma. Hacer el conteo de cada colección de forma grupal y mencionar la figura y el color. Ejemplo: tres triángulos amarillos.

## BLOQUE 2

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
43	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Artes y experiencias estéticas	En platos desechables mezclar unas gotas de pintura digital roja y unas gotas de pintura digital azul. Mezclar con su dedo para ver el color que se obtiene.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. La maestra pedirá a un alumno que pase a circular al pulpo. Colorear el pulpo de color morado con la pintura que hicieron.	Buscar en una revista cosas moradas y circularlas.
44	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Pensamiento crítico	Mostrar a los alumnos el trazo del número "cuatro" y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que lo pasen a trazar en el pizarrón uno por uno.	Volver a leer el cuadro 3. Trazar el número "cuatro" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear los peces de color morado.	Hacer colecciones de cuatro piezas con cereales. Contar mientras se los van comiendo; "uno, dos, tres, cuatro".
45	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno. Dicen en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Con fondo musical, contar aplaudiendo del "uno" al "cuatro", varias veces.	Trazar el número "cuatro" como lo indican las flechas.	Hacer varias tarjetas de cada número del "uno" al "cuatro". Colocarlas en varias partes del salón y pedir a los niños que tomen las del número "cuatro".
46	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Descubre e imita movimientos y posturas de manera individual o colectiva, utilizando distintos segmentos corporales (lateralidad).	Pensamiento crítico	Pintar un punto azul en la mano derecha de los niños y uno amarillo en la izquierda. Indicar que levanten la mano derecha explicando que es la del punto azul y luego la mano izquierda que es la del punto amarillo. Repetir la instrucción varias veces.	Colorea de azul los elementos que están a la derecha de las algas, de amarillo los que están a la izquierda y las algas que están en medio de verde.	Mencionar qué cosas hay a la derecha y qué cosas a la izquierda.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
47	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Identifica de manera intuitiva la forma en que se organizan los objetos en su hogar y escuela: lo que hay en la cocina, en la sala, en el espacio escolar, entre otros.	Artes y experiencias estéticas	Hacer un ejercicio en el pizarrón donde los alumnos relacionen un animal con el lugar al que pertenecen y unirlo de izquierda a derecha. Ejemplo: Abeja-panal, pájaro- nido.	Unir con una línea cada elemento de la izquierda con el de la derecha.	Atar a cada niño en el brazo un listón de crepé o tela, usando diferentes colores y repitiendo cada color una vez. En el patio pedirles que bailen libremente y cuando la música pare buscar a su pareja que lleva el mismo color de listón. También se puede variar el juego indicando que busquen una pareja con diferente color, etcétera.
48	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Explora las posibilidades de movimiento al utilizar las distintas partes del cuerpo, en juegos y actividades (correr, saltar, entre otras) de acuerdo con las características físicas, intelectuales y sensoriales de cada persona.	Pensamiento crítico	Dibujar un círculo en una superficie del salón o patio. Al decir "adentro" los alumnos brincaran adentro del círculo y al decir "afuera" deberán brincar hacia afuera.	Colorea del color que corresponde los elementos que están adentro y circula los que están afuera.	Colocar varios aros en el patio. La maestra hará de tiburón y los niños de peces. Los niños se colocarán en un extremo del patio que será "la orilla". Cuando la maestra grite "adentro", correrán a meterse en los aros y cuando grite "afuera" regresarán a la orilla. Cuando un niño sea atrapado fuera de un aro, se convertirá en tiburón y ayudará a capturar peces. Repetir el juego varias veces.
49	Lenguajes	Producciones de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	Produce expresiones creativas para representar al mundo cercano, experiencias de su vida personal, familiar o creaciones de su imaginación, recurriendo a los distintos recursos de las artes.	Artes y experiencias estéticas	Cada alumno pasará a trazar en el pizarrón una línea hacia arriba y otra hacia abajo.	Trazar varias veces líneas hacia arriba y hacia abajo.	Colocar un pliego grande de estraza en la pared. Usando brochas con pintura de agua de diferentes colores, pedir a los niños que pinten hacia arriba y hacia abajo, al tiempo que escuchan una melodía clásica.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
50	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar un triángulo en el pizarrón explicando su trazo: Hacia abajo, hacia la derecha, hacia arriba.	Trazar varias veces el triángulo con color amarillo.	Dibujar un triángulo grande en el patio y marchar sobre él.
51	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Vida saludable	Trazar en el piso un camino donde cada alumno camine hacia adelante y luego hacia atrás.	Trazar varias veces líneas hacia adelante y hacia atrás.	Pintar una línea en el piso y pedir a los niños que la pisen. Cuando la maestra diga "adelante" darán un brinco hacia adelante y cuando diga "atrás" un brinco hacia atrás.
52	Saberes y Pensamiento Científico	Producciones de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	Produce expresiones creativas para representar al mundo cercano, experiencias de su vida personal, familiar o creaciones de su imaginación, recurriendo a los distintos recursos de las artes.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que colecten cosas de color rosa que haya en el salón y los pongan sobre una mesa. Mencionar elementos que conozcan de color rosa.	Volver a leer el cuadro 5 del cuento. La maestra pedirá a un alumno que pase a circular todos los objetos rosas del cuento en el póster. Colorear las medusas de rosa.	Sobre una hoja negra hacer un dibujo de una medusa con pintura rosa fosforescente. Pegar corales, algas y/o piedras de papel lustre.
53	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Construye escenarios (una torre, una casa, entre otros) con bloques y otros materiales de construcción.	Artes y experiencias estéticas	Mostrar a los alumnos el trazo del número "cinco" y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que lo pasen a trazar en el pizarrón uno por uno.	Volver a leer el cuadro 3. Trazar el número "cinco" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear las estrellas de color rosa.	Apilar cinco dados mientras van contando del uno al cinco. Repetir el ejercicio colocándolos en fila, en círculo, etcétera.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
54	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.	Pensamiento crítico	Escribir varios números en el pizarrón del 1 al 5. Pedir a los niños que pasen al pizarrón a circular los números "cinco" que encuentren.	Trazar el número "cinco" como lo indican las flechas.	En el patio dibujar un cinco grande y bailar sobre éste, siguiendo su trazo, varias veces.
55	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Explora las posibilidades de movimiento al utilizar las distintas partes del cuerpo, en juegos y actividades (correr, saltar, entre otras) de acuerdo con las características físicas, intelectuales y sensoriales de cada persona.	Pensamiento crítico	Poner objetos sobre una mesa y otros abajo. Pedir a los alumnos que identifiquen cuáles están arriba y cuáles abajo.	Circular los objetos que están encima de la roca y colorear los que están debajo del coral.	Bailar la canción "Arriba-Abajo" de Trepsi el Payaso.
56	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar un rectángulo en el pizarrón explicando su trazo. Pedir a los alumnos que mencionen en qué figuras del salón está el rectángulo.	Trazar varias veces el rectángulo con color café.	Dibujar un rectángulo grande en el patio y marchar sobre él.
57	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Artes y experiencias estéticas	Pedir que recorten cosas de color café de una revista.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. La maestra pedirá a un alumno que pase a circular la lancha en el poster. Colorear la lancha de color café.	En una hoja, hacer un collage dentro de un rectángulo con los recortes que tienen de cosas de color café.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
58	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Artes y experiencias estéticas	Mostrar a los alumnos el trazo del número "seis" y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que cuenten las ostras y los caracoles en el póster.	Volver a leer el cuadro 3. Trazar el número "seis" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear los caracoles de color café.	Trazar varias veces el número "seis" en media cartulina con pintura digital café.
59	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Artes y expresiones estéticas	Pedir a los alumnos que tracen el número "seis" en una caja llena de arena.	Trazar el número "seis" como lo indican las flechas.	Entregar a los niños una hoja con un número "seis" grande. Pedir a los niños que lo remarquen pegando frijoles.
60	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.	Pensamiento Crítico	Dar a los alumnos 15 frijoles y pedirles que formen un grupo de cuatro, otro de cinco y otro de seis.	Colorear el número de elementos que se indica en cada fila.	En el patio, pintar un número "cuatro", un "cinco" y un "seis". Pedir a los niños que corran y se coloquen sobre un número. Dar la instrucción varias veces alternando el número en el que deben pararse.
61	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar una montaña en el pizarrón e indicar qué es subir y qué es bajar. Subir y bajar escaleras, repitiendo "subir" al ascender y "bajar" al descender.	Explicar cómo iría la lancha de Gregorio en el mar. Trazar el camino.	En una hoja blanca hacer varias ondas con pintura digital azul, repitiendo "subir" y "bajar".



Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
62, 63 y 64	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa materiales de arte para representar, con figuras geométricas, elementos culturales y artísticos de su comunidad y otros lugares.	Artes y experiencias estéticas	Recordar a los alumnos la forma del triángulo y rectángulo apoyándose de figuras recortadas.	<p>Volver a leer el cuadro 2 y señalar en el póster la chocita de Gregorio.</p> <p>Recortar las piezas de la lámina 63, colorear de café el rectángulo, de verde el triángulo y pegarlas en el lugar que corresponde de la página 62.</p> <p>Pedir que mencionen las figuras que reconocen en la chocita.</p>	Armar rompecabezas de fondo y figura.
65	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Vida saludable	En una recta numérica señalar a los alumnos los brincos hacia el número 4, 5 y 6. Pintar una recta numérica en el patio e indicar a cada niño una cantidad a saltar del 1 al 6.	Trazar con lápiz y contar cuántos brincos dio el caballito para llegar a las algas.	Con música de fondo, brincar cuatro veces hacia adelante, cinco hacia atrás, seis a la derecha, cuatro a la izquierda, etcétera.
66	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Construye escenarios (una torre, una casa, entre otros) con bloques y otros materiales de construcción	Pensamiento crítico	Contar junto con los alumnos las ostras, cangrejos y medusas del póster.	Volver a contar las figuras de cada colección y circular la cantidad correcta.	Colocar en el suelo unas tarjetas con la numeración del 1 al 6 y una caja de bloques. Pedir a los niños que coloquen tantos bloques como indique cada una de las tarjeta.
67	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Artes y experiencias estéticas	Recordar la secuencia del 1 al 6. Repetirla en voz alta varias veces.	Completar la secuencia numérica y colorear la ilustración.	Formar varias veces una torre de seis dados, contando cada dado que coloquen.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
68	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Identifica de manera intuitiva la forma en que se organizan los objetos en su hogar y escuela: lo que hay en la cocina, en la sala, en el espacio escolar, entre otros.	Pensamiento crítico	Poner 2 ejemplos de colecciones en el pizarrón donde los alumnos deban señalar un elemento que no corresponde.	Circula el elemento que no corresponde en cada colección y colorea los demás elementos.	Formar diferentes colecciones con elementos del salón donde un objeto no corresponda. Seleccionar el que no corresponde.
69	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Volver a leer el cuento. Señalar en el póster cada vez que se indique una cantidad.	Contar cuántos elementos hay de cada uno y anotarlos en el recuadro que le corresponde.	Colocar una caja con diferentes objetos para hacer conjuntos de cosas iguales del uno al seis. Entregar a los niños el material revuelto y pedirles que lo clasifiquen. Al finalizar contar juntos cuántos elementos hay en cada colección, sin que supere seis elementos en cada una.
70	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Pensamiento crítico	Explicar en el pizarrón qué es un laberinto y encontrar entre todos la salida, para que identifiquen cómo resolverlo.	Trazar el camino para que el caracol salga del laberinto.	Trazar un laberinto en el patio y entrar por equipos a buscar la salida.

## BLOQUE 3

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
77	Saberes y pensamiento científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Pensamiento crítico	Buscar cosas de color negro en una revista y circularlas.	Volver a leer el cuadro 1. Colorear a Pelusa de color negro.	Buscar cosas negras en el salón y en el patio. Identificar las cosas negras en el póster.
78	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Artes y experiencias estéticas	Mostrar a los alumnos el trazo del número "siete" y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que cuenten los coches en el póster.	Volver a leer el cuadro 3. Trazar el número "siete" como lo indican las flechas, por lo menos con cinco colores. Colorear los coches de negro.	Colocar unas tarjetas del número "uno" al "siete" y pedir que pongan la cantidad de bolitas de cereal que indica cada número, en una línea vertical.
79	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Trazar con su dedo en el aire el número "siete". Trazar varias veces un número "siete" grande en media cartulina, con pintura digital.	Trazar el número "siete" como lo indican las flechas.	Hacer colecciones de 7 con varios objetos y contando uno a uno.
80	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Pensamiento crítico	Repetir en voz alta la numeración del 1 al 7. Pedir a algunos alumnos que los tracen en el pizarrón. Hacer referencia a las diferencias y semejanzas en las flores.	Completar la secuencia numérica con algún apoyo visual. Colorear la maceta café y las flores de distintos colores.	Mostrar imágenes similares y encontrar diferencias.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
81	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Artes y experiencias estéticas	Mostrar la figura del óvalo. Invitar a uno de los alumnos a circular la figura en el póster. Ocultar varios óvalos de papel en el salón o el patio y pedir que los busquen.	Trazar el contorno del óvalo con varios colores.	Trazar un óvalo grande en el patio. Bailar, brincar o caminar sobre el contorno.
82	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Estima de manera perceptiva la longitud de dos objetos y dice cuál es más largo o corto.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que mencionen objetos que tienen cerca y objetos que tienen lejos, de ellos.	Colorear las imágenes. Circular la casa que se encuentra cerca y subrayar la que se encuentra lejos.	Buscar en el póster las cosas que están cerca y las que están lejos.
83	Saberes y pensamiento científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Artes y experiencias estéticas	Colocar papeles de varios colores en el centro del salón. Pedir que tomen el color azul, el verde, el amarillo hasta llegar al blanco.	Volver a leer el cuadro 1. Colorear con tiza blanca la casa de Sofía.	En una hoja negra, dibujar su casa con tiza blanca.
84	Lenguajes	Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los diversos elementos de los lenguajes artísticos, al elaborar producciones.	Artes y experiencias estéticas	Mostrar a los alumnos el trazo del número y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que cuenten las palomas en el póster. Esparcir crema de rasurar en la mesa y trazar el número "ocho".	Volver a leer el cuadro 1. Trazar el número "ocho" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear con tiza blanca las 8 palomas.	Hacer una fila de dados contando del "uno al ocho".
85	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Pedir que los alumnos tracen con su dedo el número en el aire, mientras repiten "ocho".	Trazar el número "ocho" como lo indican las flechas.	Trazar varias veces el número "ocho" en una caja con arena.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
86	Saberes y pensamiento científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Visualiza y describe con su propio lenguaje y en su lengua materna algunas características de forma en objetos cotidianos y las asocia con cuerpos geométricos.	Artes y experiencias estéticas	Los alumnos pasarán a trazar un rombo al pizarrón varias veces mientras repiten "rombo".	Trazar el contorno del rombo con varios colores.	Formar una tira con masa y hacer un rombo.
87	Saberes y pensamiento científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Estima de manera perceptiva la longitud de dos objetos y dice cuál es más largo o corto.	Pensamiento crítico	Ponerse de pie con las manos estiradas haciendo referencia a "alto", ponerse de cuclillas para explicar "bajo". Repetir alto y bajo varias veces mientras los alumnos se estiran y agachan.	Colorear los árboles altos y circular los bajos.	Con bloques, armar torres altas y torres bajas.
88	Saberes y pensamiento científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Usa material de arte, para representar de manera creativa las características de los elementos y objetos de su entorno.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar en el patio una carretera con líneas rectas y líneas curvas. Caminar en fila dentro de la carretera al ritmo de la música y diciendo "curva" o "recta". Repetir el ejercicio bailando, brincando, etcétera.	Trazar ocho veces la línea recta con color rosa y ocho veces la línea curva con color anaranjado.	Hacer líneas rectas con masa rosa y líneas curvas con masa anaranjada.
89	Saberes y pensamiento científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce en los objetos y elementos, algunas características de consistencia, forma, tamaño, color, textura o maleabilidad y si provienen de la naturaleza o los fabricó el ser humano.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que mencionen animales de color gris.	Volver a leer el cuadro 3. Colorear los edificios de color gris. Circular el edificio bajo y subrayar el alto.	Colocar varias imágenes de diferentes elementos en el suelo. Separar los elementos de color gris.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
90	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.	Pensamiento crítico	Mostrar a los alumnos el trazo del número y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que cuenten los ratones en el póster.	Volver a leer el cuadro 2. Trazar el número "nueve" como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear los ratoncitos de color gris.	Hacer nueve ratoncitos con masa de color gris. Hacer nueve pedacitos de queso con masa color amarillo. Poner un pedacito de queso enfrente de cada ratoncito.
91	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que tracen con su dedo el número en el aire, mientras repiten "nueve".	Trazar el número "nueve" como lo indican las flechas.	Trazar el número "nueve" en una hoja blanca y pedir a los niños que le peguen sopa.
92	Saberes y pensamiento científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Mostrar en el póster la diferencia entre los edificios. Describir uno ancho y otro delgado. Buscar objetos anchos y delgados y compararlos.	Colorear de color gris el edificio ancho y de color café el delgado.	En una caja meter varios listones anchos y varios delgados. Pedir al grupo que entre todos los clasifiquen.
93	Saberes y pensamiento científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Pensamiento crítico	Salir y entrar al salón varias veces o entrar y salir de una caja grande para ejemplificar.	Colorear de gris los ratones que están adentro y circular los que están afuera.	Repasar los conceptos adentro y afuera utilizando una caja grande, que se coloque al frente del salón, y una pelota chica para cada alumno. Pedir a los alumnos que arrojen su pelota adentro de la caja y después que la saquen y la pongan afuera.



Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
94	Saberes y pensamiento científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Pensamiento crítico	Mencionar cosas que estén dentro del salón y cosas que estén fuera del salón.	Colorear las imágenes. Circular el dibujo que indique que Pelusa está adentro y subrayar el que indique que está afuera.	En el patio, trazar un círculo grande en medio y colocar varios globos afuera de éste, en diferentes partes. Poner música y pedir a los niños que metan todos los globos dentro del círculo, antes de que termine la canción.
95	Saberes y pensamiento científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Pensamiento crítico	Repasar "subir-bajar" haciendo el movimiento con la mano mientras los alumnos repiten "subir" "bajar".	Circular con morado los ratones o gatos que suben y con verde los que bajan.	Subir escaleras mientras repiten "subir" y bajar escaleras mientras repiten "bajar".
96	Saberes y pensamiento científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa materiales de arte para representar, con figuras geométricas, elementos culturales y artísticos de su comunidad y de otros lugares.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que muestren su color rosa, luego el rojo, luego el amarillo y continuar con todos los colores hasta llegar al negro.	Pedir que usen el color negro para trazar varias veces el óvalo. Al finalizar, colorear el parque y los elementos que se encuentran adentro.	Pegar varios óvalos de papel lustre, de diferentes colores, en una hoja blanca y pedirles que les dibujen listones para simular globos. Al finalizar, dibujar algunas nubes.
97	Saberes y pensamiento científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa materiales de arte para representar, con figuras geométricas, elementos culturales y artísticos de su comunidad y de otros lugares.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que señalen un rombo que se encuentre en el salón.	Pedir que usen el color gris para trazar varias veces el rombo. Al finalizar, colorear los ratones que se encuentran adentro.	Pegar varios rombos de papel lustre de diferentes colores, en una hoja blanca y pedirles que les dibujen listones para simular papalotes.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
98	Saberes y pensamiento científico	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Descubre e imita movimientos y posturas de manera individual o colectiva, utilizando distintos segmentos corporales (lateralidad).	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que se paren atrás de su silla y después adelante. Hacerlo junto con ellos varias veces.	Colorear la imagen. Circular los ratones que están atrás de la maceta y subrayar el gato que está delante de la casa.	Formar una fila dando indicaciones a cada niño de pararse atrás de... y adelante de...
99	Saberes y pensamiento científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Hacer un ejercicio en el pizarrón donde los alumnos relacionen dos objetos y que los unan con una línea. Ejemplo: estuche - lápiz, silla - mesa.	Unir con una línea cada elemento de la izquierda con el de la derecha.	Jugar a hacer pares. Por ejemplo: pares de niñas con niñas, niños con niños, niñas con niños, altos con bajitos, etcétera
100	Saberes y pensamiento científico	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Descubre e imita movimientos y posturas de manera individual o colectiva, utilizando distintos segmentos corporales (lateralidad).	Pensamiento crítico	Pararse en línea horizontal y mencionar todas las cosas que ven a la derecha y todas las que ven a la izquierda.	Circular los que van hacia la derecha y subrayar los que van hacia la izquierda.	Bailar dando indicaciones de moverse hacia la derecha y hacia la izquierda
101	Saberes y pensamiento científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Poner un objeto a la luz para que los alumnos observen la sombra que forma.	Unir con una línea cada figura de la izquierda con la figura que le corresponde de la derecha.	Armar rompecabezas de fondo y figura.
102	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos de su hogar y escuela con diferentes propósitos.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que cuenten las palomas, coches y edificios del póster.	Contar los elementos en cada recuadro y unirlos con el número que le corresponde. Colorear los elementos.	Hacer colecciones de diferentes elementos de material didáctico. Entregar a los niños tarjetas con números del 1 al 9. Pedirles que cuenten cada colección y coloquen a un lado la tarjeta con el número que le corresponde.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
103	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos de su hogar y escuela con diferentes propósitos.	Pensamiento crítico	Presentar a los alumnos dos colecciones de algún objeto. Pedir que cuenten cada colección y determinen cuál tiene más y cuál tiene menos. Repetir varias veces el ejercicio.	Colorear la colección con más flores. Colorear la colección con menos ratones.	Usando el póster, preguntarles dónde hay más y dónde menos. Ejemplo: ¿Dónde hay más ratones? etcétera.
104	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos de su hogar y escuela con diferentes propósitos.	Pensamiento crítico	Exponer una secuencia lógica de círculo triángulo en el pizarrón. Completarla con los alumnos.	Completar la secuencia lógica.	Iniciar una secuencia lógica con datos de colores y pedir a los niños que la continúen.
105	Saberes y pensamiento científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Identifica de manera intuitiva la forma en que se organizan los objetos en su hogar y escuela: lo que hay en la cocina, en la sala, en el espacio escolar, entre otros.	Pensamiento crítico	Volver a leer el cuento. Señalar en el póster cada vez que se indique una cantidad.	Contar cuántos elementos hay de cada uno y anotarlos en el recuadro que le corresponde. Colorear de acuerdo al cuento.	Trazar un juego de avión del 1 al 9 en el patio y saltar mientras cuentan.
106	Saberes y pensamiento científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Ordena actividades cotidianas y juegos que lleva a cabo en su casa y escuela para identificar el paso del tiempo (desde que se levanta hasta que llega a la escuela, el momento de inicio y finalización del recreo, secuencias en los juegos o de cualquier otra actividad que disfrute).	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Contar el cuento completo de "Pelusa se pierde en la ciudad".	Escribir un número uno dentro del círculo de la imagen que, según el cuento, sucedió primero, un número dos en el círculo de imagen que fue después y un número tres en el círculo de la imagen que fue al último. Colorear las imágenes.	Pedirles que relaten el cuento, haciendo énfasis en trabajar lo que sucedió primero, después y al último.

## BLOQUE 4

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
113	De lo Humano a lo Comunitario	Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos y materiales, de acuerdo con las condiciones, capacidades y características de niñas y niños.	Usa objetos y materiales que le ayudan a resolver distintas situaciones cotidianas en casa y escuela.	Pensamiento crítico	Apoyarse del póster para contar las casas del 1 al 10 señalando el número. Al llegar al 10 mostrar su trazo en el pizarrón.	Volver a leer el cuadro 1 del cuento. Trazar el número diez como lo indican las flechas con por lo menos cinco colores. Colorear las casas como lo indica el cuento.	Poner varios bloques al centro del salón y pedir a los alumnos que cada quien arme una colección de 10 bloques.
114	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Mostrar a los alumnos el trazo del número "diez" y hacer referencia a la cantidad que representa. Pedir que lo pasen a trazar en el pizarrón uno por uno.	Trazar el número "diez" con lápiz.	Cantar la canción de "Los diez inditos".
115	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Pegar al frente del pizarrón los números del 1 al 5. La maestra los pondrá en orden por medio de las indicaciones de los alumnos.	Trazar la numeración del 1 al 5.	Cantar la canción de "Cinco monitos saltaban en la cama".
116	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Asignar a cada alumno algún número del 6 al 10. Pasar a trazarlo en el pizarrón para que el resto de sus compañeros mencione el nombre.	Trazar la numeración del 6 al 10.	En un espacio que lo permita, hacer que un pequeño grupo de alumnos cuente hasta 10 con los ojos cerrados mientras los demás se esconden y al terminar los que contaron buscarán a los alumnos escondidos. Repetir el juego hasta que todos hayan contado.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
117	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que cuenten diversas colecciones que la maestra haga con varios objetos. Escribir la numeración del 1 al 10 en el pizarrón para que ellos puedan señalar la cantidad de cada colección con número.	Contar cuántos elementos hay en cada colección y circular la cantidad correcta. Colorear.	Recortar de hojas de revistas la cantidad de elementos que indique la maestra. Pegarlos en una hoja blanca.
118	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Trasvasa líquidos con diferentes propósitos y se familiariza con lo que le cabe a un recipiente.	Pensamiento crítico	Mostrar varios recipientes a los alumnos en donde se pueda comparar "mucho" y "poco". Pueden utilizarse lentejas, arroz, frijoles. Preguntar en cuál recipiente hay mucho y en cuál hay poco.	Leer la instrucción a los alumnos. Volver a leer el cuadro 2. Dibujar muchos jitomates y pocas cebollas.	Mostrar 2 recipientes de distinto tamaño a los alumnos. Preguntar a cuál creen que le quepa más y a cuál menos. Comprobarlo metiendo la misma cantidad de objetos en ambos recipientes.
119	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Distingue objetos pesados y ligeros.	Pensamiento crítico	Usar dos vasos de agua. Uno lleno y otro vacío. Los niños identificarán cuál está lleno y cuál está vacío.	Colorear la canasta que está llena y circular la que está vacía.	Tapar los ojos de algunos alumnos y proporcionarles una botella con agua y una sin agua. El alumno de ojos vendados en turno deberá identificar si está llena o vacía, basándose en la diferencia de peso al sostenerlas.
120	Saberes y Pensamiento Científico	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Explora las posibilidades de movimiento al utilizar las distintas partes del cuerpo, en juegos y actividades (correr, saltar, entre otras) de acuerdo con las características físicas, intelectuales y sensoriales de cada persona.	Pensamiento crítico	Trazar en el piso una línea recta vertical y otra horizontal. Los niños caminarán sobre ellas en equilibrio mientras repiten el nombre de la línea.	Remarcar varias veces el recorrido vertical que realizaron las arañas de la casa vacía.	Identificar algunas líneas verticales que puedan ver en el salón.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
121	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Dibujar varias líneas en el pizarrón y preguntar a los alumnos cuáles son horizontales y cuáles son verticales.	Remarcar varias veces el recorrido horizontal que siguieron los ratones en la casa que estaba vacía.	Identificar algunas líneas horizontales que puedan ver en el póster del cuento.
122	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Explora las posibilidades de movimiento al utilizar las distintas partes del cuerpo, en juegos y actividades (correr, saltar, entre otras) de acuerdo con las características físicas, intelectuales y sensoriales de cada persona.	Inclusión	Mostrar un bote con tapa. Pedir a los alumnos que identifiquen si está abierto o cerrado.	Colorear la imagen. Subrayar el gallinero que está abierto y circular el que está cerrado.	Jugar "Simón dice" usando oraciones como "ojos abiertos" "ojos cerrados" "libro abierto" "libro cerrado".
123	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Explora las posibilidades de movimiento al utilizar las distintas partes del cuerpo, en juegos y actividades (correr, saltar, entre otras) de acuerdo con las características físicas, intelectuales y sensoriales de cada persona.	Inclusión	Dibujar un cuadrado en el piso imaginando que es un gallinero y los alumnos serán las gallinas. Los alumnos tendrán que dar un brinco adentro al momento de decir "entrar" y uno afuera al decir "salir". Repetirlo varias veces.	Pintar de rojo la gallina que va entrando y de negro la que va saliendo.	Jugar a "La víbora de la mar", haciendo la observación de que pasarán por debajo de un puente que formarán dos compañeros con sus manos, como si entraran y salieran del mismo.
124	Saberes y pensamiento científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Repasar con el uso de imágenes: arriba, abajo, abierto, cerrado.	Colorear de gris las ventanas que están abiertas y de café las que están cerradas.	Repartir una hoja donde dibujarán una cosa que se pueda abrir y cerrar. (puerta, caja, ventana, bote, estuche).



Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
125	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Preguntar a los alumnos cuáles objetos son fríos y cuáles son calientes, dando ejemplos para que respondan como hielo, nieve, sopa, etc.	Iluminar los elementos. Circular con azul los fríos y con rojo los calientes.	Poner dos vasos al frente del salón, uno con agua fría y otro con agua tibia. Los alumnos meterán la mano y mencionarán cuál es frío y cuál es caliente. Pueden cambiarse los vasos de lugar constantemente para repetir el ejercicio con todos los alumnos.
126	De lo Humano a lo Comunitario	Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos y materiales, de acuerdo con las condiciones, capacidades y características de niñas y niños.	Usa objetos y materiales que le ayudan a resolver distintas situaciones cotidianas en casa y escuela.	Pensamiento crítico	Realizar una secuencia lógica que los alumnos continúen en conjunto con la maestra. Puede usarse el primer ejercicio de la página para que ellos continúen los demás.	Completar la secuencia lógica.	Formar secuencias lógicas ensartando cereal de colores en un estambre para formar un collar.
127	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos de su hogar y escuela con diferentes propósitos.	Pensamiento crítico	Volver a leer el cuadro 1. Contar en grupo, en el póster, el gallo, los árboles, los patos, las ventanas y los gatos.	Colorear la cantidad de elementos que corresponde según el cuento.	Con palomitas de maíz preparadas, formar 10 colecciones de 1 hasta 10 elementos. Verificar que estén correctas y comerse las colecciones mientras ven una película.
128	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos de su hogar y escuela con diferentes propósitos.	Pensamiento crítico	Volver a leer el cuadro 1. Contar en grupo, en el póster, los nietos, los faroles, las margaritas, las gallinas y los globos.	Colorear la cantidad de elementos que corresponde según el cuento.	En una hoja blanca los alumnos dibujarán la cantidad de bolas que indique la maestra, utilizando números del 1 al 10.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
129	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Pensamiento crítico	Usar un bote de colores para que la maestra dé instrucciones de dónde colocar cada color. Ejemplo: el lápiz verde adentro, el lápiz azul afuera.	Colorear los patos que están adentro de la fuente y subrayar los que están afuera.	Dibujar un círculo azul en el suelo o usar una tina grande con agua y otorgar a cada alumno un barco de papel. Indicar a cada alumno si lo colocará adentro o afuera del lago.
130	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.	Pensamiento crítico	Dar un dibujo de un objeto a cada alumno. Pedir que lo coloreen en su totalidad de negro para mostrar cómo es el fondo de la figura.	Relacionar uniendo con una línea.	Dibujar o pegar fondos de distintas figuras en el pizarrón. Los alumnos deberán adivinar de qué objeto se trata.
131	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Usa el espacio inmediato al desplazarse y hacer recorridos en los que ubica, de manera intuitiva, la posición de objetos y personas, de acuerdo con sus posibilidades, capacidades y experiencias y reconoce algunas características del paisaje geográfico.	Pensamiento crítico	Repasar usando las manos para señalar arriba, abajo, derecha izquierda.	Resolver el laberinto.	En fila caminar por el patio siguiendo las instrucciones de la maestra (derecha, izquierda, arriba, abajo).
132, 133 y 134	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden y en su lengua materna una parte de la serie numérica en canciones o juegos.	Inclusión	Pegar en el pizarrón varias tarjetas con los números del 1 al 10 en desorden. Pedir a un alumno que pase a acomodarlos en orden ascendente. Repetir el ejercicio con varios alumnos.	Recortar las velas de la lámina 133 y pegarlas en el orden correcto en la lámina 132.	Poner un pastel al frente del salón, los alumnos ayudarán a contar las 10 velas que al final soplarán en festejo del cierre de programa.

# RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

## Cuéntamelo con números 1

### BLOQUE 1

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica colores primarios			
2	Identifica algunos colores (anaranjado y verde)			
3	Reconoce figuras geométricas (círculo y cuadrado)			
4	Distingue pequeño – mediano – grande			
5	Distingue largo – corto			
6	Distingue arriba – abajo			
7	Distingue diferente – igual			
8	Identifica y traza secuencia numérica del 1 al 3			
9	Cuenta elementos en colecciones hasta 3			
10	Reconoce y traza los números 1 – 2 – 3			

# RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

## Cuéntamelo con números 1

### BLOQUE 2

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica algunos colores (morado – rosa – café)			
2	Reconoce figuras geométricas (triángulo – rectángulo)			
3	Distingue izquierda – en medio – derecha			
4	Distingue adentro – afuera			
5	Distingue hacia arriba – hacia abajo			
6	Distingue hacia adelante – hacia atrás			
7	Distingue encima – debajo			
8	Distingue subir – bajar			
9	Recorre y resuelve correctamente laberintos			
10	Completa colecciones agregando elementos hasta llegar al número que se le solicita			
11	Relaciona elementos con una cantidad determinada			
12	Clasifica y cuenta elementos en una gráfica o tabla			
13	Identifica y traza secuencia numérica del 1 al 6			
14	Reconoce y traza los números 4 – 5 – 6			

# RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

## Cuéntamelo con números 1

### BLOQUE 3

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica algunos colores (negro – blanco – gris)			
2	Realiza secuencia numérica del 1 al 9			
3	Reconoce figuras geométricas (óvalo – rombo)			
4	Distingue alto – bajo			
5	Identifica y traza líneas rectas y curvas			
6	Distingue ancho – delgado			
7	Distingue adentro – afuera			
8	Distingue subir – bajar y a la inversa			
9	Distingue adelante – atrás			
10	Identifica, relaciona y clasifica elementos con base en determinadas características			
11	Reconoce figura – sombra			
12	Identifica más que – menos que			
13	Ejecuta secuencias lógicas			
14	Relaciona elementos con una cantidad determinada			
15	Clasifica y cuenta elementos en una gráfica o tabla			
16	Identifica y comprende una secuencia de tiempo			
17	Realiza y traza secuencia numérica del 1 al 9			
18	Reconoce y traza los números del 1 al 10			

# RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

## Cuéntamelo con números 1

### BLOQUE 4

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Relaciona elementos con base en una cantidad determinada			
2	Distingue mucho – poco			
3	Distingue lleno – vacío			
4	Identifica y traza líneas verticales e inclinadas			
5	Distingue abierto – cerrado			
6	Distingue entrar – salir			
7	Distingue frío – caliente			
8	Ejecuta secuencias lógicas			
9	Identifica y conoce colores primarios, secundarios y terciarios			
10	Reconoce figura – sombra			
11	Recorre y resuelve correctamente laberintos			
12	Reconoce y traza correctamente los números del 1 al 10			



# Cuéntamelo con números 1

## Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

### PROYECTOS EDUCATIVOS POR BLOQUE

(Sugerencias para el/la educadora)

El propósito de los **PROYECTOS EDUCATIVOS**, como menciona la NEM, es que el/la docente logre una enseñanza situada donde exista la posibilidad de emplear no solo la reflexión, sino también retoma las necesidades y condiciones de cada escenario escolar en particular, esto lográndose, desde el uso de metodologías denominadas **Aprendizaje basado en Proyectos** puesto que permiten recuperar la dimensión social y colectiva del escenario educativo.

### PROYECTO DE AULA

Su proyección suele ser a mediano plazo y responde a las necesidades de la escuela, del colectivo que la integra, es decir, a las necesidades sociales, culturales y axiológicas de los integrantes del centro educativo en general, en vinculación con los elementos del plan y los programas de estudio: Fase correspondiente, Ejes articuladores, Campo(s) formativo(s) y Contenidos. (SEP. 2023, p. 68)

### ABP Aprendizaje Basado en Problemas

Esta metodología permite crear aprendizajes gracias a la realización de una producción concreta. A través de una serie de etapas, los alumnos colaboran, guiados por el o la docente, para responder a una problemática, resolver una situación o responder a una pregunta, apoyándose en un tema que suscita su interés. Es muy importante que los estudiantes se enfrenten a una problemática real que deberán resolver siguiendo un proceso de investigación-acción, movilizandoc conocimientos, habilidades y actitudes de una forma interdisciplinar y colaborativa.

## PROYECTO ESCOLAR

Su proyección es a mediano plazo y responde a las necesidades de la escuela, del colectivo que la integra, es decir, a las necesidades sociales, culturales y axiológicas de los integrantes del centro educativo en general, en vinculación con los elementos del plan y los programas de estudio: Fase correspondiente, Ejes articuladores, Campo(s) formativo(s) y Contenidos. (SEP. 2023, p. 68)

### STEAM

El trabajo por **proyectos con enfoque STEAM** es una de las metodologías sugeridas para abordar el Campo Formativo de **Saberes y Pensamiento Científico**. También denominado Aprendizaje Basado en la Indagación, este método de enseñanza fomenta la interdisciplina para ofrecer explicaciones desde las ciencias y los saberes comunitarios.

## PROYECTO DE COMUNIDAD

Su proyección es a largo plazo, responde a las necesidades de la comunidad, es decir, a las necesidades ambientales, sociales, culturales, políticas y económicas en vinculación con los elementos del plan y los programas de estudio: Fase correspondiente, Ejes articuladores, Campo(s) formativo(s), y Contenidos.(SEP. 2023, p. 70)

### Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios

Con la intención de identificar y fortalecer la “interacción” entre escuela y comunidad, habría que tomar en cuenta el uso consciente de los medios naturales de los contextos; además, los saberes en torno a las actividades productivas, económicas, alimentarias, rituales, medicinales, recreativas y sentimentales del contexto territorial, así como su reconocimiento en cuanto a los cambios que ha tenido la comunidad. (SEP. 2023, p. 70)

## Referencias bibliográficas

*Un libro sin recetas, para la maestra y el maestro. Fase 3. Libro de Educación Primaria Grado 1º y 2º.* (s. f.): Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos CONALITEG:.

<https://libros.conaliteg.gob.mx/2023/P1LPM.htm?#page/66>

# PROYECTO EDUCATIVO

## BLOQUE 1

### FASE 1. PLANEACIÓN

#### Momento 1 Identificación.

Situación problema:

Esta fase la debe desarrollar la o el docente partir del contexto escolar donde labora.  
(Describe la problemática o necesidad específica de tus estudiantes, la escuela o la comunidad).

#### Proyecto:

“Cuidamos nuestro cuerpo y nuestras relaciones”

*En caso de no ajustarse a ninguno de los proyectos proporcionados en los libros, recuerda que puedes adaptar alguno).*

#### Objetivo general:

Enseñar a los niños y niñas la importancia de la higiene personal para mantenerse saludables, así como fomentar hábitos saludables desde temprana edad; a su vez, promover el respeto hacia uno mismo y hacia los demás a partir de conocer la forma de cultivar relaciones de amistad y compañerismo en el entorno escolar.

## Metodología: Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

El uso de esta metodología te permite:

- Explorar el entorno inmediato de niñas y niños para identificar problemas o necesidades, con el fin de construir colaborativamente alternativas de solución a partir de sus intereses, emociones y sensaciones.
- Favorecer la resolución de problemas sociales, culturales y pedagógicos que se presentan en los diferentes escenarios.
- Representar e interpretar situaciones de la realidad con los objetos y materiales que tiene a su alcance.
- Construir redes con los actores de la comunidad, con el propósito de que se involucren gradualmente en las etapas de los proyectos.

<b>Campos formativos:</b>	<b>Contenidos:</b>
<b>Lenguajes</b>	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.
<b>Saberes y Pensamiento Científico</b>	Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares. Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.
<b>Ética, Naturaleza y Sociedades</b>	La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas y promover la inclusión y el respeto a la diversidad.
<b>De lo Humano a lo Comunitario</b>	Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. Cuidado de la salud personal y colectiva, al llevar a cabo acciones de higiene, limpieza, y actividad física, desde los saberes prácticos de la comunidad y la información científica.

## Propuesta de actividades:

### Momento 2 Recuperación:

Vincular con conocimientos previos para propiciar el intercambio de ideas. (Recuperar preguntas de página 8).

### Momento 3 planificación:

Los pasos que se seguirán en el proyecto (producciones, tiempos, actividades).

## FASE 2. ACCIÓN

### Momento 4 Acercamiento:

Diseñar planteamientos para acercarse o explorar las facetas del problema o la necesidad de acuerdo con la finalidad del proyecto.

### Momento 5 Comprensión y producción:

Realizar producciones, experimentaciones y revisiones necesarias.

*No olvide definir un producto para cada actividad de acuerdo con el contexto áulico.*

### Actividades:

#### • Cuento Interactivo sobre la higiene personal:

Se les narrará a los niños un cuento interactivo que resalte la importancia de lavarse las manos, cepillarse los dientes, bañarse regularmente, etc. Se incluirán elementos visuales y canciones pegajosas para hacer la actividad más dinámica y divertida. \*Cuento motor: (realizar los movimientos que narra el cuento).

#### • Arte con material reciclado:

Se realizará una actividad artística en la que los niños crearán figuras utilizando materiales reciclados, como botellas de plástico, tapas, etc. Durante la actividad, se hablará sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y cómo esto también es un acto de respeto hacia nuestro entorno.

#### • Dinámica de construcción de amistades:

Se realizará una dinámica donde los niños formarán parejas y compartirán algo positivo sobre su compañero. Esto ayudará a promover la amistad y la valoración de las cualidades de los demás.

### Momento 6 Reconocimiento:

Identificar avances y dificultades del proceso a partir de planteamientos. Realizar, en lo posible, ajustes. ¿Se logró el objetivo con las actividades?

### Momento 7 Concreción:

Desarrollar la primera versión del producto que se pensó en los primeros momentos.

## FASE 3. INTERVENCIÓN

### Momento 8 Integración:

Exponer y explicar los productos.

### Momento 9 Difusión:

Presentar el producto final para conocer cómo se atendió o resolvió la problemática o necesidad del proyecto.

### Momento 10 Consideraciones:

Dar seguimiento y realimentación sobre la manera en que el producto impactó cualquiera de los tres escenarios.

### Momento 11 Avances:

Analizar la realimentación recibida y utilizarla para mejorar los siguientes proyectos.

## Ejes articuladores:

- **Inclusión**
- **Vida saludable**
- **Artes y experiencias estéticas**

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

Se evaluará el proyecto a través de la observación de la participación activa de los niños en las actividades, su comprensión de los conceptos presentados y su capacidad para aplicar lo aprendido en su vida diaria.

### Instrumento de evaluación: Guía de observación

- ¿Están comprometidos con la tarea o parecen distraídos?
- ¿Los niños entienden el propósito de la actividad?
- ¿Pueden explicar lo que están haciendo y por qué es importante?
- ¿Están compartiendo, cooperando y ayudándose mutuamente?
- ¿Pueden seguir las indicaciones dadas por el maestro o la maestra?
- ¿Pueden realizar tareas simples sin ayuda constante?
- ¿Se muestran felices, seguros, frustrados, emocionados, etcétera?

# PROYECTO EDUCATIVO

## BLOQUE 2

### **Momento 1. PRESENTEMOS**

*Plantear la reflexión inicial desde lo individual y colectivo en relación con el contenido que plantea el diálogo y los ejes articuladores del proyecto. De acuerdo con las características de los niños y niñas, a partir de una imagen, lectura o alguna otra técnica se muestra el escenario que servirá para razonar sobre la problemática o necesidad que se quiere atender. Es importante que esta actividad se acompañe de preguntas detonadoras para acercarse al contexto del estudiantado. (preguntas pág. 42)*

### **Momento 2. RECOLECTEMOS**

*Recuperar los saberes sociales y escolares previos para determinar las definiciones planteadas en la etapa anterior, reconocer las necesidades grupales de aprendizaje y los factores que intervienen en el problema o la necesidad.*

### **Momento 3. FORMULEMOS EL PROBLEMA**

*Establecer claramente el problema o la necesidad que se trabajará y atender las inquietudes de los niños y niñas.*

### **Momento 4. ORGANICEMOS LA EXPERIENCIA**

*Plantear la ruta de trabajo, considerando: objetivos de aprendizaje, acuerdos, fuentes de información, recursos, tiempos, responsables, actores que contribuyen a la solución del problema o necesidad.*

Todo lo que aparece en gris lo deberá desarrollar la docente a partir del contexto escolar

### **Proyecto:**

“Explorando el Mundo Submarino: Aventuras Matemáticas”

*En caso de no ajustarse a ninguno de los proyectos proporcionados en los libros, recuerda que puedes adaptar alguno).*

### **Objetivo general:**

Introducir conceptos matemáticos básicos, promover el desarrollo de habilidades espaciales y fomentar la amistad a través de actividades temáticas relacionadas con el mar para niños en edad preescolar.



## Metodología: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

El uso de esta metodología te permite:

- Esta metodología orienta la solución de problemas reales, por lo que la experiencia de aprendizaje trasciende el aula y contribuye a desarrollar el pensamiento crítico, la solidaridad con la comunidad y ser responsables con la naturaleza.

<b>Campos formativos:</b>	<b>Contenidos:</b>
Saberes y Pensamiento Científico	Los seres vivos: elementos, procesos y fenómenos naturales que ofrecen oportunidades para entender y explicar hechos cotidianos, desde distintas perspectivas.  Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.
Ética, Naturaleza y Sociedades	La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas y promover la inclusión y el respeto a la diversidad.
De lo Humano a lo Comunitario	Los afectos en la interacción con diversas personas y situaciones.

## Propuesta de actividades:

### **Momento 5. VIVAMOS LA EXPERIENCIA**

*Guiar al estudiantado a la indagación (documental o vivencial) para la comprensión del problema o necesidad; a la intervención para transformarlo a partir de las aportaciones grupales de conocimientos y saberes comunitarios, habilidades, actitudes y análisis de problemas.*

#### **Actividades:**

##### **1. Exploración del mar en el aula:**

- Decoración del aula para crear un ambiente submarino, con carteles de peces, algas, y otros animales marinos.
- Creación de un "barco" con cajas de cartón para juegos y actividades.
- Lectura de cuentos sobre el mar y sus habitantes.

##### **2. Construcción de figuras geométricas:**

- Utilización de plastilina para moldear diferentes figuras geométricas básicas como círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos.
- Juegos de reconocimiento de formas: encontrar objetos con formas geométricas en el aula o en imágenes de animales marinos.

##### **3. Aventuras matemáticas submarinas:**

- Juegos de conteo con "peces" (tarjetas con dibujos de peces) que los niños deben clasificar según su color, tamaño o forma.
- Actividades de ubicación espacial: colocar objetos marinos en relación con otros (encima, debajo, al lado).
- Juegos de reconocimiento numérico: asociar números con la cantidad de animales marinos presentes.

##### **4. Fomento de la amistad:**

- Actividades de colaboración en grupo, como la creación de un mural submarino conjunto.
- Juegos cooperativos que promuevan el trabajo en equipo y la comunicación entre los niños.
- Sesiones de cuentacuentos sobre la importancia de la amistad y el trabajo en equipo, utilizando ejemplos de animales marinos.

### **Momento 6. RESULTADOS Y ANÁLISIS.**

*Realizar un corte para conocer los avances o el término del proyecto de acuerdo con los hallazgos, el proceso de construcción de acuerdos, los aprendizajes adquiridos, la participación individual y colectiva. Asimismo, definir a través de qué medios se divulgarán los resultados.*

## Ejes articuladores:

- **Inclusión**
- **Pensamiento crítico**
- **Artes y experiencias estéticas**

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

Se evaluará el proyecto a través de la observación de la participación de los niños en las actividades, su comprensión de los conceptos presentados y su capacidad para aplicar lo aprendido en su vida diaria.

### Instrumento de evaluación: Guía de observación

- ¿Están comprometidos con la tarea o parecen distraídos?
- ¿Los niños entienden el propósito de la actividad?
- ¿Pueden explicar lo que están haciendo y por qué es importante?
- ¿Están compartiendo, cooperando y ayudándose mutuamente?
- ¿Pueden seguir las indicaciones dadas por el maestro o la maestra?
- ¿Pueden realizar tareas simples sin ayuda constante?
- ¿Se muestran felices, seguros, frustrados, emocionados, etcétera?

# PROYECTO EDUCATIVO

## BLOQUE 3

### **Punto de partida.**

El comienzo del proyecto nace del interés o de la experiencia de los niños y niñas ante un determinado acontecimiento; o bien, de atender un problema o necesidad de la comunidad escolar. Al inicio es importante realizar acciones de sensibilización e informativas para enriquecer el planteamiento y apropiarse de la propuesta. En esta etapa se debe involucrar a colaboradores y actores de la comunidad, la escuela y la familia con el objetivo de que sean protagonistas tanto del aprendizaje como del servicio.

### **Lo que sé y lo que quiero saber.**

La docente recaba información sobre lo que se trabajará, identifica con qué recursos se cuenta, establece vínculos con la familia y la comunidad. Asimismo, se realiza un análisis y debates para proponer un diagnóstico participativo que dé voz a la comunidad escolar.

### **Organicemos las actividades.**

Emplear herramientas de planificación pedagógica y ejecución de proyectos sociales para responder cuestionamientos como ¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿A quiénes? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Quiénes? ¿Con qué? ¿Cuánto? ¿Con quiénes? Es decir, describir las acciones que se llevarán a cabo, los recursos que se utilizarán, los tiempos y responsables para lograr los objetivos sin perder de vista la vinculación curricular.

Todo lo que aparece en gris lo deberá desarrollar la docente a partir del contexto escolar

### **Proyecto:**

“Explorando las Necesidades de la Ciudad.”

*En caso de no ajustarse a ninguno de los proyectos proporcionados en los libros, recuerda que puedes adaptar alguno).*

### **Objetivo general:**

Concientizar a los niños sobre las necesidades y características de su entorno urbano, así como desarrollar habilidades de seguimiento de instrucciones y conciencia de seguridad.

## Metodología: Aprendizaje Servicio (AS)

El uso de esta metodología te permite:

- La utilidad de esta metodología radica en integrar el servicio a la comunidad con el estudio académico, construir comunidad y redes dentro de la sociedad, para que, de esta manera, el estudiantado desarrolle sentido de responsabilidad y compromiso con la comunidad al participar en proyectos que sean de interés personal y comunitario. La práctica en entornos reales les permitirá encontrar sentido de lo que se aprende y se realiza en la escuela.

<b>Campos formativos:</b>	<b>Contenidos:</b>
<b>Saberes y Pensamiento Científico</b>	<p>Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.</p> <p>El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos.</p> <p>Ordena actividades cotidianas y juegos que lleva a cabo en su casa y escuela, para identificar el paso del tiempo (desde que se levanta hasta que llega a la escuela o secuencias en los juegos).</p> <p>Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.</p>
<b>De lo Humano a lo Comunitario</b>	<p>Medidas de prevención de accidentes y situaciones de riesgo de acuerdo con el contexto, para el cuidado de la integridad personal y colectiva.</p>

# Propuesta de actividades:

## **Creatividad en marcha.**

Poner en práctica lo planificado, monitorear las actividades, espacios y tiempos. En la concreción del proyecto, la interacción entre estudiantes, docentes y familia es de suma importancia para formalizar acuerdos y vínculos con la comunidad. Asimismo, las alianzas que la escuela establece son con la intención de contar con recursos que faciliten la realización del proyecto.

## **Actividades:**

### **1. Jugando con las matemáticas:**

- Rincón matemático: Crea un espacio lúdico en el salón de clases donde se coloquen todas las actividades matemáticas realizadas durante determinado periodo escolar.
- Vasos mágicos: Trabaja con los niños en actividades relacionadas con el valor posicional y sistemas de numeración.

### **2. Matemáticas activas:**

- Fomenta la participación activa de los alumnos al construir sus aprendizajes manipulando materiales, comprendiendo el porqué de las cosas y aplicando conclusiones a situaciones cotidianas.
- Rompecabezas: Proporciona rompecabezas con piezas grandes y coloridas. Los niños pueden trabajar en equipo para armarlos y descubrir cómo encajan las partes.
- Clasificación de Objetos: Proporciona una variedad de objetos (por ejemplo, bloques de construcción, juguetes, conchas). Pide a los niños que los clasifiquen según su forma, color o tamaño.

### **3. Jugando con los números:**

- Diario matemático: Resolución diaria de problemas de razonamiento, cuadros mágicos y acertijos acorde a la edad.

### **4. Paseando por mi ciudad:**

- Ruta por la ciudad: Organiza paseos para que los niños observen y describan elementos de su entorno urbano.
- Dibujos y modelos: Crea dibujos o modelos de edificios, vehículos y otros elementos urbanos.

## Ejes articuladores:

- **Inclusión**
- **Pensamiento crítico**
- **Artes y experiencias estéticas**

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

Se evaluará el proyecto a través de la observación de la participación de los niños en las actividades, su comprensión de los conceptos presentados y su capacidad para aplicar lo aprendido en su vida diaria.

### Instrumento de evaluación: Guía de observación

- ¿Están comprometidos con la tarea o parecen distraídos?
- ¿Los niños entienden el propósito de la actividad?
- ¿Pueden explicar lo que están haciendo y por qué es importante?
- ¿Están compartiendo, cooperando y ayudándose mutuamente?
- ¿Pueden seguir las indicaciones dadas por el maestro o la maestra?
- ¿Pueden realizar tareas simples sin ayuda constante?
- ¿Se muestran felices, seguros, frustrados, emocionados, etcétera?



# PROYECTO EDUCATIVO

## BLOQUE 4

### FASE 1. PLANEACIÓN

#### Momento 1 Identificación.

##### Situación problema:

Todo lo que aparece en gris lo deberá desarrollar la docente a partir del contexto escolar.

(Describe la problemática o necesidad específica de tus estudiantes, la escuela o la comunidad).

#### Proyecto:

“Uniendo comunidades: Explorando solidaridad, lugares y formas”

*En caso de no ajustarse a ninguno de los proyectos proporcionados en los libros, recuerda que puedes adaptar alguno).*

#### Objetivo general:

Fomentar la solidaridad y el sentido de comunidad entre los niños. Explorar y comprender las diferencias entre la vida en el campo y en la ciudad. Así como Introducir conceptos básicos de ubicación espacial, figuras geométricas y números del 1 al 10.

## Metodología: Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

El uso de esta metodología te permite:

- Explorar el entorno inmediato de niñas y niños para identificar problemas o necesidades, con el fin de construir colaborativamente alternativas de solución a partir de sus intereses, emociones y sensaciones.
- Favorecer la resolución de problemas sociales, culturales y pedagógicos que se presentan en los diferentes escenarios.
- Representar e interpretar situaciones de la realidad con los objetos y materiales que tiene a su alcance.
- Construir redes con los actores de la comunidad, con el propósito de que se involucren gradualmente en las etapas de los proyectos.

Campos formativos:	Contenidos:
Saberes y Pensamiento Científico	Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.
Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.
Ética, Naturaleza y Sociedades	Transformación responsable del entorno al satisfacer necesidades básicas de alimentación, vestido y vivienda.
De lo Humano a lo Comunitario	Los afectos en la interacción con diversas personas y situaciones.
Propuesta de actividades:	
<b>Momento 2 Recuperación:</b> Vincular con conocimientos previos para propiciar el intercambio de ideas. (Recuperar preguntas de página 112).	<b>Momento 3 planificación:</b> Los pasos que se seguirán en el proyecto (producciones, tiempos, actividades).

## FASE 2. ACCIÓN

### Momento 4 acercamiento:

Diseñar planteamientos para acercarse o explorar las facetas del problema o la necesidad de acuerdo con la finalidad del proyecto.

### Momento 5 Comprensión y producción:

Realizar producciones, experimentaciones y revisiones necesarias.

*No olvide definir un producto para cada actividad de acuerdo con el contexto áulico.*

### Actividades:

#### Semana 1: Introducción a la solidaridad y lugares

- Actividad 1: Círculo de bienvenida: Los niños comparten sus experiencias viviendo en el campo o en la ciudad, destacando las similitudes y diferencias.
- Actividad 2: Mapa de la comunidad: Los niños crean un mapa simple de su comunidad, identificando lugares importantes como la escuela, el parque, la tienda, etcétera.

#### Semana 2: Explorando la vida en el campo y en la ciudad

- Actividad 1: Diferencias en Imágenes: Se muestran imágenes de la vida en el campo y en la ciudad, y los niños identifican las diferencias y similitudes.
- Actividad 2: Maqueta de la ciudad y el campo: Los niños construyen maquetas simples que representen la vida en el campo y en la ciudad, utilizando materiales como papel, cartón y juguetes.

#### Semana 3: Solidaridad y ayuda en ambos lugares

- Actividad 1: Proyecto de solidaridad: Los niños colaboran para crear carteles o dibujos que muestren cómo pueden ayudar a otros en su comunidad, ya sea en el campo o en la ciudad.
- Actividad 2: Historias de solidaridad: Se leen cuentos o se muestran videos sobre personas que ayudan a otros en diferentes entornos, y se discute cómo pueden aplicarse esos actos de solidaridad en su propia comunidad.

#### Semana 4: Formas, números y celebración comunitaria

- Actividad 1: Explorando formas y números en la ciudad y el campo: Los niños identifican formas geométricas simples y cuentan objetos en imágenes de la ciudad y el campo.
- Actividad 2: Feria de la comunidad: Se organiza una feria donde los niños exhiben sus trabajos, incluidos mapas, maquetas, dibujos de solidaridad y actividades de formas y números.

### Momento 6 Reconocimiento:

Identificar avances y dificultades del proceso a partir de planteamientos. Realizar, en lo posible, ajustes. ¿Se logró el objetivo con las actividades?

### Momento 7 Concreción:

Desarrollar la primera versión del producto que se pensó en los primeros momentos.

## FASE 3. INTERVENCIÓN

### Momento 8 Integración:

Exponer y explicar los productos.

### Momento 9 Difusión:

Presentar el producto final para conocer cómo se atendió o resolvió la problemática o necesidad del proyecto.

**Momento 10 Consideraciones:**

Dar seguimiento y realimentación sobre la manera en que el producto impactó cualquiera de los tres escenarios.

**Momento 11 Avances:**

Analizar la realimentación recibida y utilizarla para mejorar los siguientes proyectos.

**Ejes articuladores:**

- **Inclusión**
- **Vida saludable**
- **Artes y experiencias estéticas**

**EVALUACIÓN****• Tipo de evaluación: Cualitativa**

Se evaluará el proyecto a través de la observación de la participación activa de los niños en las actividades, su comprensión de los conceptos presentados y su capacidad para aplicar lo aprendido en su vida diaria.

**Instrumento de evaluación: Guía de observación**

- ¿Están comprometidos con la tarea o parecen distraídos?
- ¿Los niños entienden el propósito de la actividad?
- ¿Pueden explicar lo que están haciendo y por qué es importante?
- ¿Están compartiendo, cooperando y ayudándose mutuamente?
- ¿Pueden seguir las indicaciones dadas por el maestro o la maestra?
- ¿Pueden realizar tareas simples sin ayuda constante?
- ¿Se muestran felices, seguros, frustrados, emocionados, etcétera?