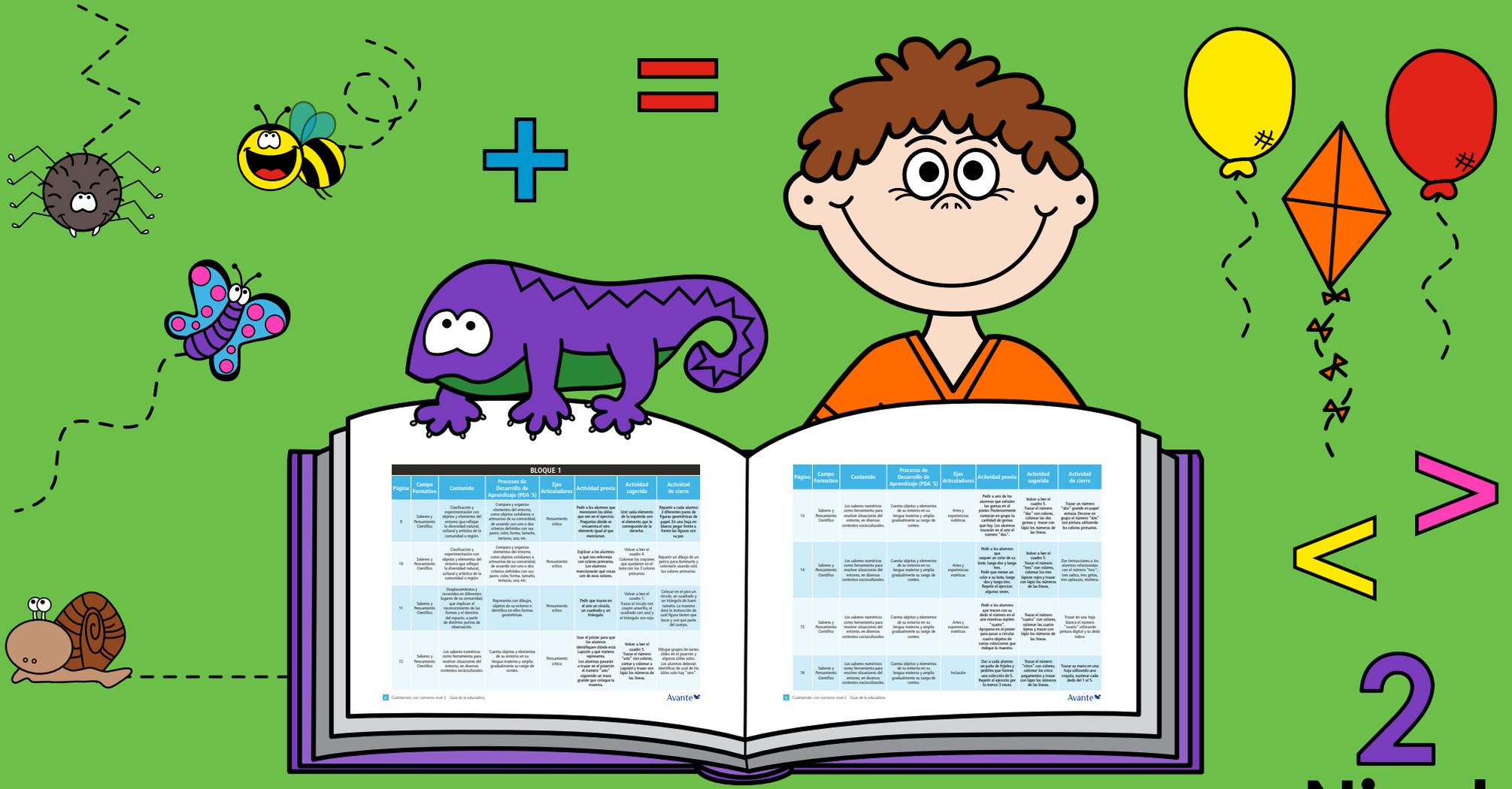


GUÍA DE LA EDUCADORA

Cuéntamelo con números Pensamiento matemático

Esther Hidalgo Anguiano y Estefanía Challa Hidalgo



BLOQUE 1					
Página	Campo temático	Contenido	Procesos de Aprendizaje (PGA 3)	Ejes Articuladores	Actividad de cierre
9	Salud y Bienestar Ciudadano	Clasificar y representar con dibujos y elementos de un entorno que refleje la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Comenzar y organizar elementos del entorno, considerando la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Pensamiento crítico	<p>Peña y los alumnos se muestran felices de la llegada de la Princesa Diana en compañía de su esposo, quien al que reconocen.</p> <p>Usar cada elemento de la tarjeta para el desarrollo de la actividad.</p>
10	Salud y Bienestar Ciudadano	Clasificar y representar con dibujos y elementos de un entorno que refleje la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Comenzar y organizar elementos del entorno, considerando la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Pensamiento crítico	<p>Explicar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>
11	Salud y Bienestar Ciudadano	Representar y dibujar un entorno que refleje la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Representar con dibujos, un entorno que refleje la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Pensamiento crítico	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>
12	Salud y Bienestar Ciudadano	Representar y dibujar un entorno que refleje la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Representar con dibujos, un entorno que refleje la diversidad cultural, étnica y lingüística de la comunidad y región.	Pensamiento crítico	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>

Página	Campo temático	Contenido	Procesos de Aprendizaje (PGA 3)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad registrada	Actividad de cierre
13	Salud y Bienestar Ciudadano	Las palabras nombran cosas, herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Comenzar a utilizar palabras para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Actuación expresiva	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>
14	Salud y Bienestar Ciudadano	Las palabras nombran cosas, herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Comenzar a utilizar palabras para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Actuación expresiva	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>
15	Salud y Bienestar Ciudadano	Las palabras nombran cosas, herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Comenzar a utilizar palabras para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Actuación expresiva	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>
16	Salud y Bienestar Ciudadano	Las palabras nombran cosas, herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Comenzar a utilizar palabras para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Actuación expresiva	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>	<p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p> <p>Mostrar a los alumnos que la Princesa Diana es una reina que se casó con un príncipe de Inglaterra, pero que ella es de Gales.</p>

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	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que mencionen los útiles que ven en el ejercicio. Preguntar dónde se encuentra el otro elemento igual al que mencionan.	Unir cada elemento de la izquierda con el elemento que le corresponde de la derecha.	Repartir a cada alumno 3 diferentes pares de figuras geométricas de papel. En una hoja en blanco pegar frente a frente las figuras con su par.
10	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Explicar a los alumnos a qué nos referimos con colores primarios. Los alumnos mencionarán qué cosas son de esos colores.	Volver a leer el cuadro 4. Colorear los crayones que quedaron en el bote con los 3 colores primarios.	Repartir un dibujo de un perico para iluminarlo y colorearlo usando solo los colores primarios.
11	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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Pensamiento crítico	Pedir que tracen en el aire un círculo, un cuadrado y un triángulo.	Volver a leer el cuadro 1. Trazar el círculo con crayón amarillo, el cuadrado con azul y el triángulo con rojo.	Colocar en el piso un círculo, un cuadrado y un triángulo de buen tamaño. La maestra dará la instrucción de cuál figura tienen que tocar y con qué parte del cuerpo.
12	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Usar el póster para que los alumnos identifiquen dónde está Lapizón y qué número representa. Los alumnos pasarán a trazar en el pizarrón el número "uno" siguiendo un trazo grande que coloque la maestra.	Volver a leer el cuadro 5. Trazar el número "uno" con colores, contar y colorear a Lapizón y trazar con lápiz los números de las líneas.	Dibujar grupos de varios útiles en el pizarrón y algunos útiles solos. Los alumnos deberán identificar de cuál de los útiles solo hay "uno".

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
13	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a uno de los alumnos que señalen las gomas en el póster. Posteriormente contarán en grupo la cantidad de gomas que hay. Los alumnos trazarán en el aire el número "dos".	Volver a leer el cuadro 5. Trazar el número "dos" con colores, colorear las dos gomas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Trazar un número "dos" grande en papel estraza. Decorar en grupo el número "dos" con pintura utilizando los colores primarios.
14	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que saquen un color de su bote, luego dos y luego tres. Pedir que metan un color a su bote, luego dos y luego tres. Repetir el ejercicio algunas veces.	Volver a leer el cuadro 5. Trazar el número "tres" con colores, colorear los tres lápices rojos y trazar con lápiz los números de las líneas.	Dar instrucciones a los alumnos relacionadas con el número "tres"; tres saltos, tres gritos, tres aplausos, etcétera.
15	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que tracen con su dedo el número en el aire mientras repiten "cuatro". Apoyarse en el póster para pasar a circular cuatro objetos de varias colecciones que indique la maestra.	Trazar el número "cuatro" con colores, colorear las cuatro tijeras y trazar con lápiz los números de las líneas.	Trazar en una hoja blanca el número "cuatro" utilizando pintura digital y su dedo índice.
16	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Inclusión	Dar a cada alumno un puño de frijoles y pedirles que formen una colección de 5. Repetir el ejercicio por lo menos 3 veces.	Trazar el número "cinco" con colores, colorear los cinco pegamentos y trazar con lápiz los números de las líneas.	Trazar su mano en una hoja utilizando una crayola, numerar cada dedo del 1 al 5.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
17	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Pensamiento crítico	Repasar los números del 1 al 5 contando bloques. Pasar 5 niños a circular en el póster, las colecciones de útiles correspondientes del 1 al 5. Se repartirán 15 bloques y tendrán que armar los 5 grupos de los números a repasar (1,2,3,4,5).	Unir cada número con la cantidad de elementos que le corresponde.	Jugar "Lanchas de..." En el patio, los niños se colocarán en diferentes partes. La maestra irá gritando "Lanchas de..." usando un número del 1 al 5 en cada ronda, y los alumnos tendrán que correr a buscar otros compañeros para abrazarse en parejas, en tercios, etcétera, según la indicación.
18	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Dar a cada alumno un pedazo de plastilina. Pedir que formen una bola grande, una mediana y una pequeña. Acomodarlas de la más pequeña a la más grande.	Volver a leer los cuadros 6 y 8. Dibujar el lápiz rojo que falta y colorear.	Pasar a circular al póster los elementos grandes, posteriormente los medianos y finalmente los pequeños.
19	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno un listón grueso y otro delgado. Pedirles que identifiquen cuál es grueso y cuál es delgado.	Colorear el elemento grueso de azul y de rojo el delgado.	Sostener un listón delgado en la mano derecha y uno grueso en la mano izquierda. Cuando la maestra diga "delgado" levantarán la mano derecha y cuando diga "grueso" la izquierda. Realizar la dinámica al ritmo de alguna melodía.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
20	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar una regla grande en el pizarrón y contar del 1 hasta llegar al 6.	Volver a leer el cuadro 6 del cuento. Trazar el número "seis" con colores, colorear las seis reglas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Repartir un trozo de masa o plastilina. Pedir a los alumnos que formen 6 bolitas.
21	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidad de movimiento en diferentes espacios para favorecer las habilidades motrices.	Adapta los movimientos en desplazamientos que implican distintas posiciones, direcciones y velocidades en juegos y actividades individuales y en coordinación con sus pares, y de manera gradual, descubre nuevas posibilidades de movimiento corporal.	Vida saludable	Dibujar un cuadro grande en el patio y asignar a los alumnos un color. Los alumnos seguirán las instrucciones de la maestra como: "Crayones verdes adentro" "Crayones anaranjados afuera".	Volver a leer el cuadro 7. Colorear el elemento que se encuentra afuera de la mochila y dibujar dentro de la mochila los 7 crayones extraviados.	Repartir a cada alumno crayones de diversos colores. Meter adentro de su bote los colores que la maestra vaya mencionando.
22	Lenguajes	Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	Combina elementos de los lenguajes artísticos, tales como formas, colores, texturas, tamaños, líneas, sonidos, música, voces, entre otros, en producciones creativas, para representar el mundo cercano, experiencias personales, situaciones imaginarias o algún cuento.	Artes y experiencias estéticas	Trazar un número "siete" grande en una hoja blanca. Pegar confeti sobre el número.	Trazar el número "siete" con colores, colorear los siete crayones y trazar con lápiz los números de las líneas.	Usar papeles y pegamento para decorar un número 7 grande, trazado en cartulina, con ayuda de todo el grupo.
23	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Artes y experiencias estéticas	Poner un poco de crema para rasurar sobre los pupitres de los alumnos. Con el dedo índice, trazar varias veces la forma del número "ocho".	Trazar el número "ocho" con varios colores y colorear los cuadernos. Trazar con lápiz los números de las líneas.	Otorgar a los alumnos una imagen de una pizza para colorear. Pedirles que cuenten las rebanadas. Deben ser 8.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
24	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar en el patio 9 cuadros y pedir a los niños que brinquen de uno en uno contando.	Trazar el número "nueve" con colores, colorear las nueve loncheras y trazar con lápiz los números de las líneas.	Usando un plato con arena, trazar con su dedo, uno a uno cada número del 1 al 9.
25	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Trazar los 10 vagones del tren en el pizarrón. Pedir a diferentes alumnos que vayan pasando a poner un número en cada vagón, respetando la secuencia numérica.	Trazar el número diez con varios colores. Colorear los vagones del tren del cuento. Trazar con lápiz los números de las líneas.	Usar los dedos de la mano para contar en grupo del 1 al 10. Pasar 5 niños a circular en el póster, las colecciones de útiles correspondientes del 6 al 10.
26	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Circular en el póster las colecciones que señale la maestra.	Contar los elementos de cada colección y circular el número que representa.	Repartir un puñito de frijoles a cada alumno. Pedir que formen distintas colecciones, como: una de 2, una de 5, una de 7, etcétera. Ya que los contaron para armarlas, volverán a contar las colecciones ya formadas.
27	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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Escoger a tres alumnos para que pasen a dibujar un triángulo, un círculo y un cuadrado, de acuerdo a los colores que indica el cuento. Buscar objetos en el salón que tengan la forma de esas figuras geométricas.	Repartir a cada alumno un rectángulo azul, un triángulo rojo y un círculo amarillo. Leer el cuadro 3 para que los alumnos imiten el dibujo que hizo Bernardo en clase. (Dibuja a tu familia utilizando todos tus crayones. Pega las figuras de papel para representar la casa y el sol.)	Repartir un triángulo, un círculo y un cuadrado e invitar a los alumnos a formar otras figuras.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
28	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.	Ubica personas, objetos y elementos de su comunidad al interactuar y desplazarse en los espacios físicos y paisajes geográficos.	Pensamiento crítico	Buscar, en el póster, objetos que estén arriba y objetos que estén abajo. Hacer un juego en el que los alumnos señalen algún objeto en la parte de arriba cuando la maestra diga "arriba" y señalen algún objeto que esté abajo cuando la maestra diga "abajo".	Colorear los elementos que están arriba de la mesa y circular los que están abajo.	Repartir a los alumnos un juguete. Cuando la maestra diga arriba lo colocarán arriba de la mesa, cuando la maestra diga abajo lo colocarán abajo de la mesa.
29	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios para favorecer las habilidades motrices.	Adapta los movimientos en desplazamientos que implican distintas posiciones, direcciones y velocidades en juegos y actividades individuales y en coordinación con sus pares, y de manera gradual, descubre nuevas posibilidades de movimiento corporal.	Vida saludable	Colocarse frente a un escalón o banqueta, en la que puedan subir o bajar según lo indique la maestra, siguiendo el ritmo de la música.	Trazar cinco veces la línea hacia arriba y cinco veces la línea hacia abajo.	Jugar "Simón dice" con la indicación de subir y bajar, repitiéndola varias veces. Mencionar cosas que suben y cosas que bajan.
30	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Compara la longitud de dos o más objetos de uso cotidiano de manera directa o por superposición, contrasta sus ideas con sus pares.	Pensamiento crítico	Poner frente a los alumnos palitos de diversos tamaños, cada alumno deberá tomar dos largos y dos cortos.	Colorear de rojo los lápices largos y de azul los cortos.	Dibujar líneas largas y cortas en el pizarrón. Cada niño pasará a circular una línea larga o corta según lo indique la maestra.
31	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Pensamiento crítico	Utilizar el póster para encerrar en un círculo el total de lápices, gomas, lápices rojos, tijeras y pegametos. Al finalizar contar cada colección.	Volver a leer el cuadro 5. Colorear la cantidad de elementos que se indica.	En una hoja dibujar el número de círculos, triángulos y cuadrados que vaya dictando la maestra.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
32	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Pensamiento crítico	En el póster, encerrar en un círculo la cantidad de reglas, crayones, cuadernos, loncheras y vagones que indique la maestra. Al finalizar contar todos juntos el número de elementos en cada colección.	Volver a leer el cuadro 6. Colorear la cantidad de elementos que se indica.	En concurso de uno contra uno, la maestra indicará cuántos elementos pasar a subrayar en el póster. El primero en finalizar ganará.
33	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Tener en el salón números grandes que puedan pegarse y despegarse en el pizarrón (se sugiere utilizarlos en vagones de un tren). Desordenar los números y con ayuda de la maestra acomodarlos formando la numeración del 1 al 10.	Completar la secuencia numérica y colorear.	Copiar en una hoja cuadriculada la secuencia numérica que completaron.
34	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Colocar 10 círculos, 10 triángulos y 10 cuadrados de papel en el suelo y pedir a los niños que los agrupen según la figura. Al finalizar, contar entre todos cada grupo de figuras.	Dibujar los elementos que faltan en cada colección para llegar a la cantidad que se indica en cada círculo.	Repartir fichas a los alumnos para que formen las colecciones de 3 números escritos en el pizarrón. Los primeros 3 en terminar son los ganadores.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
35	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Salir al patio y ubicar un lugar donde los alumnos puedan ver su propia sombra.	Recortar las figuras y pegarlas en la página siguiente, en el lugar que corresponde.	Otorgar a cada alumno alguna imagen duplicada. Pedir que colorean una de las 2 imágenes de negro, como si fuera la sombra. Posteriormente revolver todas las imágenes y colocarlas en el suelo. Cuando la maestra lo indique, los alumnos se apresurarán a buscar una imagen y su sombra.
38	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.	Ubica personas, objetos y elementos de su comunidad al interactuar y desplazarse en los espacios físicos y paisajes geográficos.	Pensamiento crítico	En un espacio abierto la maestra indicará la trayectoria que deben seguir los alumnos para llegar al otro extremo del lugar. Caminar de frente, hacia atrás, a la izquierda, a la derecha, etcétera.	Resolver el laberinto para que Bernardo encuentre sus útiles.	En una fila guiada por la maestra, caminarán la ruta que siguió Bernardo para llegar a sus útiles.

BLOQUE 2

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
45	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamientos de los materiales del entorno sociocultural.	Percibe y describe en su lengua materna como cambian los objetos y materiales de la naturaleza y de su entorno, al manipularlos o modificar sus condiciones, al modelar con masa, al hacer una piñata con papel maché, al observar cómo se derrite un helado si se deja al sol o cómo se mezclan los ingredientes para hacer un pastel.	Artes y experiencias estéticas	Dividir al grupo en tres equipos. El equipo 1 combinará un poco de pintura azul con amarillo, el segundo equipo rojo con amarillo y el tercer equipo rojo con azul. Cada equipo compartirá con el resto del grupo qué colores usaron y qué color formaron.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Colorear los tres botes de pintura usando rojo, azul y amarillo.	Por equipos pintar un dibujo con el color que formaron.
46	De lo Humano y 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.	Descubre nuevas formas de manipulación que implican la coordinación de los movimientos (al transportar objetos con alguna parte del cuerpo, caminar y lanzar una pelota, alternar el uso de manos y pies, entre otros).	Vida saludable	Poner una caja al frente de los niños. Por turnos, pasar a arrojar una pelota desde una línea. En cada caso decir si la pelota quedó adentro o afuera.	Colorear la caja que representa adentro de anaranjado y de verde la que representa afuera.	Repartir papeles rojos y verdes a cada alumno. Dar la indicación de poner los verdes adentro y los rojos afuera de una caja.
47	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.	Ubica personas, objetos y elementos de su comunidad al interactuar y desplazarse en los espacios físicos y paisajes geográficos.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que mencionen cosas que están dentro del salón y cosas que están fuera del salón.	Colorear lo que está dentro de la guarida de Toby y circular lo que está fuera.	Planear con los alumnos una actividad que puedan realizar afuera (juego, picnic, recorrido) y una actividad que puedan realizar adentro (colorear un dibujo, jugar con bloques, etcétera).
48	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Decorar un número 1 en una hoja de papel con los materiales que ellos gusten.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Trazar el número "uno" con colores, colorear la chamarra y trazar con lápiz los números de las líneas.	Volver a leer el cuento y hacer las siguientes preguntas a los alumnos: ¿Cuántos botes de pintura amarilla hay? ¿Cuántas mascotas tiene Camila? ¿Cuántas chamarras colgó Camila?

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
49	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Trazar con su dedo en el aire el número 2 mientras repiten "dos".	Trazar el número "dos" con colores, contar y colorear los vestidos y trazar con lápiz los números de las líneas.	En una hoja en blanco, los alumnos dibujarán sus dos prendas de ropa favoritas.
50	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Otorgar a cada alumno una hoja con el número "tres" trazado con tiza. Pedirles que sigan el trazo del número con su dedo índice, hasta que se difumine la tiza.	Trazar el número "tres" con colores, colorear los tres suéteres y trazar con lápiz los números de las líneas.	Dibujar en el piso 3 cuadros. Los alumnos brincarán de uno a otro sin pisar afuera y contando cada cuadro.
51	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Colorear con lápiz un número "cuatro", posteriormente repararlo varias veces con la goma hasta borrarlo todo.	Trazar el número "cuatro" con colores, colorear las cuatro faldas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Preguntar a los alumnos: ¿Cuántas patas tiene una silla? ¿Cuántas patas tienen un perro? Cuántas llantas tiene un coche? Recordar el trazo del número 4 en el pizarrón.
52	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Mantiene el control de los distintos segmentos corporales en situaciones estáticas (estar de pie, formar una figura con el cuerpo, entre otras) y en acciones que implican movimiento sin desplazamiento (girar, brincar, entre otras).	Vida saludable	Repartir una hoja a cada alumno con el número "cinco" delineado con pegamento, los alumnos usaran pasta pluma para formar el número.	Trazar el número "cinco" con colores, colorear las cinco blusas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Armar una rutina, que aprendan los alumnos, donde cada movimiento se repita 5 veces usando aplausos, brincos, levantamiento de manos etc.
53	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Pensamiento crítico	Trazar en el pizarrón la numeración del 1 al 5. Dar diferentes instrucciones como: circular el 5, subrayar el 2, remarcar el 1, etcétera.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear el número de prendas que colgó Camila.	Repartir varias fichas a cada alumno y pedirles que formen una colección de "una ficha", otra de "dos" y así hasta llegar a "cinco fichas".

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
54	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Incorpora en sus movimientos la estructura del espacio físico como la distancia, la dirección, la temporalidad, la velocidad y la posición.	Artes y experiencias estéticas	Colocar distintos botones sobre un número "seis" siguiendo la línea.	Trazar el número "seis" con colores, colorear los seis pantalones y trazar con lápiz los números de las líneas.	Trazar en el suelo del patio el número "seis" con tiza. Los alumnos caminarán sobre la línea trazada sin salirse mientras repiten "seis".
55	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una hoja con el número "siete" delineado con pegamento. Pegar una tira de estambre sobre todo el número de manera que se distinga su trazo.	Trazar el número "siete" con colores, colorear los siete pantaloncillos cortos y trazar con lápiz los números de las líneas.	Escribir una sopa de números en el pizarrón, para que cada alumno pase a buscar y circular un 7.
56	Saberes y Pensamiento Científico	Objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad.	Usa en su vida diaria juguetes y artefactos tecnológicos que se encuentran en su hogar o escuela, observa con detenimiento cómo se usan: carritos, muñecos, tijeras, mecedoras, utensilios de cocina, entre otros.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una hoja con el número "ocho". Trazarlo con pincel y acuarelas.	Trazar el número "ocho" con colores, colorear los ocho pantaloncillos cortos y trazar con lápiz los números de las líneas.	En una cartulina grande, dibujar el número "ocho" con las flechas de su trazo. Los alumnos recorrerán, con un cochecito de juguete, el número como si fuera una pista de carreras.
57	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una hoja con un número "nueve". Pegarle bolitas de papel China de colores.	Trazar el número "nueve" con colores, colorear los nueve gorros y trazar con lápiz los números de las líneas.	Formar 4 equipos en el salón y otorgarles a cada uno una colección de 9 prendas. Cada equipo contará cuántas prendas hay y lo compartirá con el grupo.
58	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Artes y experiencias estéticas	Entregar a cada niño una hoja con la numeración del 0 al 10. Los alumnos pondrán a un lado del número tantas fichas como corresponda.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Trazar con varios colores el número "diez". Contar y colorear los calcetines y trazar con lápiz los números de las líneas.	Mostrando los números, repasar el conteo del 1 al 10. Usando el póster se contarán en grupo los calcetines mientras los circulan o tachan.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
59	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Vida saludable	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Con ayuda del póster cada alumno pasará a encerrar las colecciones de prendas que se mencionan en el cuento. Al finalizar se contará en grupo cada colección.	Colorear el número de prendas que colgó el hermano de Camila.	Jugar a saltar la cuerda. Cada salto que dé cada alumno lo irán contando los demás.
60	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Poner 3 botes o cajas enfrente del salón; uno con muchos objetos, otro con pocos objetos y otro vacío para explicar el concepto: mucho, poco y nada.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Unir con una línea para indicar a quién pertenece cada caja.	Repartir un pequeño frasco y un puño de frijoles a cada alumno. Según indique la maestra deberán rellenarlo con muchos, pocos o nada de frijoles.
61	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Hacer un mural comunitario en papel estraza, trazando "ceros" de diferentes tamaños y colores, con pintura digital.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento y responder la pregunta: ¿Cuántos juguetes dejó Toby en la caja para regalar? Trazar el número 0 con varios colores.	En una escala con los números del 0 al 10, identificar el lugar que ocupa el "cero". Jugar Simón dice con instrucciones como: "Simón dice dar un aplauso", "Simón dice dar 3 brincos" "Simón dice dar cero gritos".
62	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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que mencionen cosas con forma rectangular que se encuentren dentro del salón.	Trazar la línea punteada del rectángulo con 10 colores diferentes.	Otorgar dos tiras de papel largas y dos cortas a cada alumno. Las pegarán en una hoja formando un rectángulo.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
63	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Percibe y describe en su lengua materna cómo cambian los objetos y materiales de la naturaleza y de su entorno, al manipularlos o modificar sus condiciones, al modelar con masa, al hacer una piñata con papel maché, al observar con qué se derrite un helado si se deja al sol o cómo se mezclan los ingredientes para hacer un pastel.	Artes y experiencias estéticas	Preguntar a los alumnos si recuerdan qué color se forma al mezclar rojo con amarillo. Dar oportunidad a que respondan. No se dará la respuesta hasta resolver el ejercicio de la página.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Utilizar pintura digital para pintar la primera mancha de rojo. Utilizar pintura amarilla para pintar la segunda mancha. Mezclar ambos colores en la tercera hasta formar anaranjado.	Con la pintura sobrante, rellenar el dibujo de un objeto anaranjado: una naranja, papaya, calabaza, etcétera.
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.	Reconoce y comunica a partir de puntos de referencia personales, de interioridad y proximidad a las personas, objetos y elementos de su comunidad.	Pensamiento crítico	Señalar diversos objetos del salón y preguntar a los alumnos si se encuentran arriba o abajo.	Colorear la parte de la casa donde hay más ventanas.	En una hoja en blanco los alumnos dibujarán un paisaje. La maestra irá preguntando a cada alumno cosas referentes a sus dibujos como: ¿Dónde está el sol? ¿Dónde está el suelo?
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.	Reconoce y comunica a partir de puntos de referencia personales, de interioridad y proximidad a las personas, objetos y elementos de su comunidad.	Pensamiento crítico	Dibujar 3 líneas en el pizarrón, una arriba, una abajo y otra en medio, simulando un tendedero. Cada alumno pasará a dibujar una prenda donde se lo indique la maestra; ya sea arriba, abajo o en medio.	Colorear de verde el caracol de arriba, de amarillo el de en medio y de morado el de abajo.	En grupo, contar las prendas que dibujaron previamente en los tendederos y anotar el número a la derecha del pizarrón.
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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que mencionen la diferencia entre el círculo y el óvalo mostrando previamente ambas figuras.	Volver a leer el cuadro 1 del cuento y señalar el tapete ovalado. Trazar la línea punteada del óvalo con varios colores.	Sobre una hoja blanca, trazar varios óvalos con pintura digital.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
67	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Percibe y describe en su lengua materna cómo cambian los objetos y materiales de la naturaleza y de su entorno, al manipularlos o modificar sus condiciones, al modelar con masa, al hacer una piñata con papel maché, al observar con qué se derrite un helado si se deja al sol o cómo se mezclan los ingredientes para hacer un pastel.	Artes y experiencias estéticas	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Colocar varias manchas de papel de diferentes colores en el suelo y pedir a los niños que escojan los colores que mezclados forman el verde.	Utilizar pintura digital para pintar la primera mancha de azul. Utilizar pintura amarilla para pintar la segunda mancha. Mezclar ambos colores en la tercera hasta formar verde.	Con la pintura sobrante rellenar un objeto que regularmente es verde, como: el pasto, una hoja, alguna verdura, etcétera.
68	De lo Humano y 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.	Descubre nuevas formas de manipulación que implican la coordinación de los movimientos (al transportar objetos con alguna parte del cuerpo, caminar y lanzar una pelota, alternar el uso de manos y pies, entre otros).	Pensamiento crítico	Colocar una caja enfrente del grupo. Cada alumno pasará a abrirla o a cerrarla según indique la maestra.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Pintar de café la caja que está cerrada y de gris la que está abierta.	Buscar a su alrededor e identificar cosas que estén abiertas y cosas que estén cerradas.
69	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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno un rombo de cartulina del tamaño de una hoja carta. Pedir que lo decoren con los materiales que la maestra elija. Al finalizar, pegar un listón abajo para simular un papalote.	Trazar el rombo con diez colores distintos y colorear el resto del papalote. Pegar unas nubes de papel lustre.	Pasar a pegar su papalote sobre un pliego grande de papel América azul, para formar entre todos un mural.
90	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Percibe y describe en su lengua materna cómo cambian los objetos y materiales de la naturaleza y de su entorno, al manipularlos o modificar sus condiciones, al modelar con masa, al hacer una piñata con papel maché, al observar con qué se derrite un helado si se deja al sol o cómo se mezclan los ingredientes para hacer un pastel.	Artes y experiencias estéticas	Colocar en un lado del pizarrón una mancha morada, una verde y una anaranjada. Del otro lado una azul, una amarilla y una roja. Los alumnos tendrán que ordenar en fila los colores que al combinar forman el morado, el anaranjado y el verde.	Utilizar pintura digital para pintar la primera mancha de rojo. Utilizar pintura azul para la segunda mancha. Mezclar ambos colores en la tercera hasta formar morado.	Con la pintura sobrante colorear cosas moradas, como: las uvas, alguna flor, la berenjena, etcétera.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
71	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Incorpora en sus movimientos la estructura del espacio físico como la distancia, la dirección, la temporalidad, la velocidad y la posición.	Vida saludable	Dibujar en la mano derecha de cada alumno un punto rojo y en la izquierda un azul para distinguir lateralidad. Cuando la maestra diga "derecha" levantarán su mano derecha, cuando diga "izquierda" levantarán la izquierda y cuando diga "en medio" aplaudirán.	Colorear de morado la ventana de la izquierda, de anaranjado la ventana de la derecha y circular la puerta.	Colocarse al centro del salón. La maestra preguntará de qué lado está la puerta, de qué lado el pizarrón y más preguntas donde puedan responder izquierda o derecha.
72	De lo Humano y 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.	Controla sus movimientos al usar objetos y materiales en juegos y actividades de experimentación, creación personal, resolución de problemas, al mismo tiempo que evita ponerse y poner a los demás en riesgo.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 3 bloques que ordenarán en fila horizontal. Según indique la maestra tendrán que señalar el de la derecha, el de la izquierda y el de en medio.	Colorear las figuras que se indican.	Pararse dentro de un círculo. Cuando la maestra diga derecha se colocarán a la derecha del mismo, cuando diga izquierda a la izquierda y cuando diga en medio en el centro.
73	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Incorpora en sus movimientos la estructura del espacio físico como la distancia, la dirección, la temporalidad, la velocidad y la posición.	Vida saludable	Pedir a los alumnos que se paren en medio del salón y describan los objetos que ven adelante de ellos y atrás de ellos.	Colorear el pino de adelante y circular el de atrás.	Al ritmo de la música la maestra dará instrucciones como: un paso adelante, un paso atrás, manos adelante, manos atrás, entre otras.
74	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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Repasar las figuras geométricas mostrándolas en el pizarrón y describir en qué otros objetos ven esas formas.	Volver a leer el cuadro 1 del cuento. Encontrar los elementos que tienen las formas geométricas y unirlos con una línea.	Proporcionar a los niños diferentes figuras geométricas de papel lustre para que las peguen en una hoja formando algún objeto con ellas.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
75	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Combinar en una caja objetos de dos distintos colores. Los alumnos tendrán que separar esos objetos por color.	Colorear, recortar y pegar donde corresponde.	En el pizarrón, hacer un registro como el de la lámina 85 pero de figuras geométricas.
77	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar varias colecciones de máximo 10 objetos en el pizarrón y contar en grupo.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Contar el número de prendas en cada tendedero y circular la cantidad correcta. Colorear.	Pedir a cada alumno que pase a circular y contar alguna de las colecciones del 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.	Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora sus propiedades y usa su lengua materna para describirlas.	Pensamiento crítico	Mostrar a los alumnos diversas imágenes parecidas e iguales entre sí. Tendrán que mencionar si son iguales o diferentes.	Encontrar cinco diferencias y circularlas.	En grupo comentar cada diferencia que encontraron hasta que todos puedan identificarlas.
79	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.	Ubica personas, objetos y elementos de su comunidad al interactuar y desplazarse en los espacios físicos y paisajes geográficos.	Pensamiento crítico	Trazar en el patio un pequeño recorrido con obstáculos que deberán seguir los alumnos por medio de flechas.	Trazar el camino para que Toby llegue a su agujero.	Comentar con el grupo los desplazamientos que realizaron en el ejercicio del libro (derecha, abajo, izquierda, abajo, derecha).

BLOQUE 3

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	Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.	Observa y describe en su lengua materna con sus pares, animales de su entorno: cómo son, cómo crecen, dónde viven, qué comen, los cuidados que necesitan, si son domésticos o silvestres y otros aspectos que le causan curiosidad.	Interculturalidad crítica	Señalar en el póster los insectos y preguntar a los alumnos dónde creen que viven.	Unir con una línea cada elemento de la izquierda con el elemento que le corresponde a la derecha.	Dividir al grupo en dos equipos. A cada alumno de cada equipo se le repartirá una hoja de distinto color. Al decir "tiempo" tendrán que buscar en la otra mitad del grupo al compañero que tenga su mismo color. Repetir la dinámica varias veces, cambiando de color.
87	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que mencionen cosas de color negro que ven en el día a día.	Colorear toda la página de color negro, a excepción de las nubes.	En una hoja negra pegar nubes de algodón.
88	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.	Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora sus propiedades y usa su lengua materna para describirlas.	Pensamiento crítico	Con el uso del póster, pasar a algunos alumnos a circular 2 insectos que sean iguales.	Circular el insecto de la derecha que es igual al de la izquierda.	Formar con los alumnos pequeños grupos y repartir a cada equipo un juego de memoria.
89	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.	Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora sus propiedades y usa su lengua materna para describirlas.	Pensamiento crítico	Con el uso del póster, pasar a algunos alumnos a circular 2 insectos que sean diferentes.	Circular el insecto de la derecha que es diferente al de la izquierda.	Repartir a cada alumno 2 dibujos del mismo insecto y pedirles que los colorean con diferentes colores.

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.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Pensamiento crítico	Con el uso de dados apilados hacer dos torres. Los alumnos tendrán que contar los dados y responder si las torres son iguales o diferentes. Repetir la actividad usando cantidades iguales y diferentes.	Escribir = o \neq dentro del recuadro.	Dibujar en el patio con tiza, un signo grande de "igual" y uno de "diferente", Pedir a los niños que corran y se paren en el signo de "igual" y luego en el de "diferente", alternando la instrucción varias veces.
91	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Estima si un lugar está más cerca o lejos que otro, y propone formas de medirlo para comprobarlo.	Pensamiento crítico	Salir al patio y desde un punto cada alumno mencionará algo que ve cerca y algo que ve lejos.	Colorear de morado las mariposas que están cerca y de rosa las que están lejos. Colorear las flores de amarillo.	Repartir a cada alumno una hoja con la imagen de una flor en el centro. Pedirles que dibujen una abeja cerca y una abeja lejos de la flor.
92	De lo Humano y 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.	Controla cada vez con mayor precisión, sus sentidos y movimientos en juegos y actividades.	Pensamiento crítico	Cada alumno pasará a circular en el póster una abeja según lo indique la maestra. Usar color rojo para las abejas con boca abierta y azul para las abejas con boca cerrada.	Circular las abejas que tienen la boca abierta y colorear de amarillo las que la tienen cerrada.	Jugar "Simón dice" usando las siguientes instrucciones: "Simón dice: boca abierta" "Simón dice: boca cerrada".
93	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Compara la longitud de dos o más objetos de uso cotidiano de manera directa o por superposición, contrasta sus ideas con sus pares.	Pensamiento crítico	Salir al jardín o patio, a recolectar 5 hojas que se hayan caído de los árboles. Los alumnos mencionarán cuántas hojas recolectaron anchas y cuántas delgadas.	Colorear de verde fuerte las hojas anchas y de verde claro las delgadas.	El grupo juntará las hojas que recolectó y las separará en anchas y delgadas.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
94	Lenguajes	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Representa objetos y elementos del entorno, con dibujos, símbolos y pictogramas, con distintas finalidades.	Pensamiento crítico	Identificar las figuras geométricas que estén pegadas en el salón y señalar sus líneas curvas y rectas.	Remarcar de azul las líneas curvas y de anaranjado las rectas.	En un espacio del patio, usar una tiza para trazar junto con los alumnos diferentes líneas. Cada uno deberá trazar por lo menos una curva y una recta.
95	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Repartir a los alumnos pelotas de diversos tamaños (pequeñas, medianas y grandes). Los alumnos deberán ver y sentir las pelotas y describir sus características, entre ellas su tamaño.	Recortar las imágenes y pegarlas en los recuadros de arriba, ordenando de menor a mayor. Colorear.	Pedir a los alumnos que ordenen las pelotas por tamaño en tres distintas esquinas del salón. Pueden hacerlo al ritmo de alguna canción.
97	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Pedir al grupo que identifique en el patio o en distintas imágenes árboles altos y árboles bajos.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Colorear el elemento alto y circular el elemento bajo.	Pedir a los alumnos que dibujen una persona alta y una baja.
98	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Sopesa dos o más objetos para comparar su peso y dice cuál es más pesado o ligero que otro.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno una piedra y un pedacito de algodón. Se le dará la indicación a los alumnos de que sientan lo pesado de la piedra y posteriormente lo ligero del algodón.	Circular los objetos ligeros y subrayar los pesados. Colorear.	La maestra irá señalando diversos objetos en el póster y los alumnos tendrán que decir si es ligero o pesado.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
99	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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Cada alumno dará un ejemplo de algo que observa arriba, abajo y en medio del salón.	Colorear la imagen. Contar cuántas nubes hay arriba y anotarlas en el recuadro. Contar cuántas mariposas hay en medio y anotarlas en el siguiente recuadro. Contar cuántas flores hay abajo y anotarlas en el último recuadro.	Repartir a cada alumno una hoja blanca con un círculo dibujado en medio. Usando acuarelas, colorear el círculo de amarillo. Pintar la mitad de arriba de la hoja de rosa y la mitad abajo de morado. Explicar a los alumnos que así se ve una puesta de Sol. Mostrarles imágenes de puestas.
100	De lo Humano y 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.	Descubre nuevas formas de manipulación que implican la coordinación de los movimientos (al transportar objetos con alguna parte del cuerpo, caminar y lanzar una pelota, alternar el uso de mano y pies, entre otros).	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una pelota y pedir que la arrojen hacia arriba y después que la boten hacia abajo, usando música de fondo.	Contar las mariposas que van hacia arriba, anotar la cantidad en el recuadro y coloréalas de rosa. Contar las mariposas que van hacia abajo, anotar la cantidad en el recuadro y colorearlas de morado.	En una hoja blanca los alumnos trazarán flechas hacia arriba y hacia abajo con varios colores hasta rellenarla toda.
101	Lenguajes	Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	Combina elementos de los lenguajes artísticos, tales como formas, colores, texturas, tamaños, líneas, sonidos, música, voces, entre otros, en producciones creativas, para representar el mundo cercano, experiencias personales, situaciones imaginarias o algún cuento.	Artes y experiencias estéticas	La maestra trazará en el pizarrón una línea quebrada, ondulada y espiral. Los alumnos identificarán qué tipo de línea es la que señale la maestra.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Remarcar de gris las líneas quebradas, de verde las onduladas y de negro las espirales.	En una hoja blanca hacer un dibujo, con el dedo índice y pintura, donde haya líneas quebradas, onduladas y espirales.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
102	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Pensamiento crítico	Elaborar dos peces grandes de papel, que tengan la boca abierta, uno mirando hacia la derecha y otro hacia la izquierda. Explicar a los alumnos que los peces se comen al número más grande. Escribir un par de números en el pizarrón y pedir a un alumno que ponga en medio el pez que corresponde. Repetir el ejercicio hasta que todos hayan tenido oportunidad de participar.	Contar y escribir $>$, $<$ o $=$, dentro del recuadro.	Poner en el piso dos colecciones de bloques; una a la izquierda y otra a la derecha. El alumno tendrá que escoger entre los 3 símbolos que estarán escritos en una hoja y colocarlo en medio. Repetir el ejercicio únicamente moviendo las cantidades de las colecciones.
103 y 104	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar 4 flores en el pizarrón con distinta cantidad de pétalos. Los alumnos que participen contarán el número de pétalos de la flor y lo escribirán al centro.	Colorear las flores de la página 103. Recortar los círculos con números que se encuentran del lado derecho. Contar los pétalos de cada flor y pegar al centro el círculo con el número que le corresponde.	Usando la flores que se dibujaron en el pizarrón, pasar a colorear la cantidad de pétalos que les indique la maestra.
105	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno un puño de fichas. Explicar que una ficha representa una unidad. Cada alumno formará una colección de diez unidades. Hacer referencia a que es una decena.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Trazar el número "diez" con diez diferentes colores. Contar y colorear los cuadros de la izquierda de rojo. Explicar que diez es igual a una decena. Colorear la decena de caracoles.	Pedir a los alumnos que formen otra decena. Verificar que todos los alumnos hayan formado una colección de 10 fichas.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
106	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Proporcionar a cada alumno un número "once", trazado en una hoja tamaño carta. Pegar cereal sobre éste, siguiendo el trazo correspondiente.	Volver a leer el cuadro 5 del cuento. Trazar el número "once" con colores. Colorear y contar las catarinas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Con frijoles, formar un conjunto de 11 elementos. Al finalizar contar en grupo al mismo tiempo y separar en una decena y una unidad.
107	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Recortar de alguna revista o periódico números "uno" y "dos" y pegarlos en un pedazo de cartulina formando el número "doce".	Trazar el número "doce" con colores. Contar y colorear las arañas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Pedir a los alumnos que con frijoles formen una colección de 10 y una colección de 2. Al finalizar contar ambas como si fuera una y hacer referencia al número 12.
108	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Repasar la numeración del 1 al 13 con uso de los números en grande, escribiéndolos en el pizarrón.	Trazar el número "trece" con colores. Contar y colorear las mariposas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Proporcionar a los alumnos 13 garbanzos y una hoja con dos círculos. Pedirles que peguen una decena de garbanzos en el primer círculo y tres garbanzos en el segundo círculo. Al finalizar, contarlos todos.
109	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Con apoyo del póster, un alumno pasará a señalar las libélulas de manera que todo el grupo cuente del 1 al 14.	Trazar el número "catorce" con colores, contar y colorear las libélulas y trazar con lápiz los números de las líneas.	Sobre la hoja de la actividad, usar el dedo índice con pintura y poner una manchita sobre cada libélula mientras cuentan del 1 al 14.
110	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Volver a leer el cuadro 4 y 5 del cuento. Un alumno pasará a contar en el póster los caracoles, otro las catarinas, otro las arañas, otro las mariposas y otro las libélulas.	Trazar con colores el número "quince". Contar y colorear las abejas y trazar con lápiz los números de las líneas.	A coro, todos los alumnos contarán las abejas.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
111	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Repasar los números del 1 al 15 señalándolos en el pizarrón y repitiendo su nombre.	Completar la secuencia numérica y colorear los hongos de diferentes colores.	Escribir una secuencia numérica en el pizarrón del 1 al 15, donde cada alumno deba escribir un número. Repetir la actividad hasta que todos los alumnos hayan participado.
112	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Con fichas rojas y azules, en grupo, ir formando cada número del 10 al 15. Utilizar las fichas rojas como decenas y las azules como unidades.	Volver a leer los cuadros 4 y 5. Colorear de rojo las decenas y de azul las unidades para representar la cantidad que hay de cada insecto.	Pedir a los alumnos que formen un número por ellos mismos, usando las fichas rojas como decena y las azules como unidades. Compartir con el grupo qué número formaron.
113	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Con el uso del póster, invitar a un alumno a marcar con un círculo la decena de catarinas y contar las unidades.	Contar cuántas decenas hay en el matorral y escribirlo en el recuadro. Contar cuántas unidades hay sobre la hoja y escribirlo en el recuadro. Colorear.	Con frijoles cada alumno formará una decena con una unidad. Al finalizar contarán en grupo el total.
114	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Con el uso del póster, invitar a un alumno a marcar con un círculo la decena de arañas y contar las unidades.	Contar cuántas decenas hay y escribirlo en el recuadro. Contar cuántas unidades hay y escribirlo en el recuadro. Colorear.	Con cereal cada alumno formará una decena con dos unidades. Al finalizar contarán en grupo el total y podrán comerse el cereal.
115	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Con el uso del póster, invitar a un alumno a encerrar en un círculo la decena de mariposas y contar las unidades.	Contar cuántas decenas hay y escribirlo en el recuadro. Contar cuántas unidades hay y escribirlo en el recuadro. Colorear.	Con frijoles cada alumno formará una decena con tres unidades. Al finalizar contarán en grupo el total.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
116	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Con el uso del póster, invitar a un alumno a encerrar en un círculo la decena de libélulas y contar las unidades.	Contar cuántas decenas hay y escribirlo en el recuadro. Contar cuántas unidades hay y escribirlo en el recuadro. Colorear.	Con cereal cada alumno formará una decena con cuatro unidades. Al finalizar contarán en grupo el total y podrán comerse el cereal.
117	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Con el uso del póster, invitar a un alumno a encerrar en un círculo la decena de abejas y contar las unidades.	Volver a leer el cuadro 5 del cuento. Contar cuántas decenas hay y escribir en el recuadro. Contar cuántas unidades hay y escribir en el recuadro. Colorear.	Hacer bolitas de papel crepé rojas y azules. Representar los números 11, 12, 13, 14, y 15, utilizan las bolitas rojas para las decenas y las azules para las unidades.
118	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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Pasar a trazar al pizarrón la figura geométrica que la maestra indique.	Colorear como se indica: círculos de amarillo, cuadrados de azul, triángulos de verde, rombos de anaranjado y óvalos de morado.	Usando las figuras de la actividad de inicio, ya trazadas en el pizarrón, pasar a colorearlas del color que la maestra indique. Repetir la actividad hasta que cada alumno haya tenido la oportunidad de colorear una.
119	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Incorpora en sus movimientos la estructura del espacio físico como la distancia, la dirección, la temporalidad, la velocidad y la posición.	Pensamiento crítico	Señalar cada caracol de la página del ejercicio y pedir a los alumnos que indiquen su posición.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Colorear de verde el caracol que está arriba, de azul el que está abajo, de café el que está enfrente, de morado el que está atrás y de amarillo el que está de lado.	Los alumnos se colocarán junto a su mesa y se moverán de acuerdo a la posición que les indique la maestra: encima, debajo, a un lado, enfrente y atrás.
120	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Utiliza palabras relacionadas con el paso del tiempo y que aprende en su contexto social, tales como antes, después, primero, luego, al final, tarde, temprano, en la mañana, en la tarde, en la noche, entre otras.	Pensamiento crítico	Volver a leer el cuento. Pedir a varios alumnos que vayan relatando qué pasó primero, qué después y qué al último.	Enumerar las imágenes de acuerdo a la secuencia lógica.	Hacer una corta dramatización del cuento con ayuda de todos los alumnos.

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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Leer la instrucción del ejercicio. Nombrar y dibujar en el pizarrón los insectos que se deben buscar.	Volver a leer el cuadro 4 y 5 del cuento. Contar cuántos insectos hay de cada uno y anotar la cantidad en el recuadro correspondiente. Circular los insectos conforme los van contando.	Hacer el mismo registro de datos del libro en grupo, pero usando varios crayones o lápices de colores.
122	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.	Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora sus propiedades y usa su lengua materna para describirlas.	Pensamiento crítico	Dibujar en el pizarrón un cuadrado y un rectángulo de distinto tamaño y color. Los alumnos mencionarán las diferencias que ven entre uno y otro.	Descubrir y circular en el dibujo de la derecha, las cinco diferencias que se encuentren con el de la izquierda. Colorear el primer dibujo.	En una hoja en blanco, dibujar su propia lagartija, lo más parecida posible a la de la página 138.

BLOQUE 4

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	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Percibe y describe en su lengua materna cómo cambian los objetos y materiales de la naturaleza y de su entorno, al manipularlos o modificar sus condiciones, al modelar con masa, al hacer una piñata con papel maché, al observar con qué se derrite un helado si se deja al sol o cómo se mezclan los ingredientes para hacer un pastel.	Artes y experiencias estéticas	Preguntar a los alumnos qué color creen que se forma al mezclar rojo con blanco. Anotar sus respuestas en el pizarrón para después ver quién acertó.	Mezclar un poco de pintura digital roja con pintura digital blanca y descubrir de qué color es Chechu. Pintarlo.	Pedir a los alumnos que mencionen otros objetos de color rosa.
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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Repartir un dulce pequeño, uno mediano y uno un poco más grande a cada alumno. Pedir que los ordenen del más pequeño al más grande. Se irán comiendo los dulces en el orden que indique la maestra.	Colorear los dulces grandes de rosa, los medianos de morado y los chicos de verde. Contar cuántos hay de cada uno y escribirlo en el recuadro.	Revolver fichas, bloques o papeles de tres distintos colores. Pedir a los alumnos que los separen en tres colecciones y que cuenten cuántos hay de cada color.
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.	Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que mencionen en qué elementos ven la forma de la estrella. Remarcarla en el pizarrón de uno en uno.	Volver a leer el cuadro 1. Trazar el contorno de la estrella.	Proporcionar a los alumnos el dibujo de una estrella y pedir que peguen bolitas de crepé azul por todo el contorno.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
132	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.	Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, texturas, uso, etc.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que mencionen cosas frías y cosas calientes. Darles a probar algo frío y algo caliente.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear. Circular de azul los elementos que representen frío y de rojo los que representen caliente.	Dibujar en una hoja blanca un alimento frío y un alimento caliente.
133	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.	Observa objetos y elementos de su entorno que le llaman la atención, los clasifica y formula preguntas que intenta responder de manera colaborativa.	Pensamiento crítico	Poner dos vasos enfrente del salón, uno lleno y uno vacío. Pedir a los alumnos que señalen el vacío y después el lleno.	Colorear el vaso lleno y circular el vacío.	Otorgar un dibujo de un vaso vacío a cada alumno. Pedir que lo coloreen de forma que el vaso vacío ahora parezca lleno.
134	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Repartir pequeños recortes en forma de globo a cada alumno y pedirles que armen una decena.	Volver a leer el cuadro 2. Trazar los números de la decena de globos. Colorear.	Numerar cada globo de la decena que formaron en la actividad previa. Revolverlos y colocarlos en orden lo más rápido posible.
135	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Contar juntos del uno al diez con apoyos visuales. Después contar del diez al uno. Contar 10 cereales y formarlos sobre su mesa. Cada vez que se coman uno decir el número en orden descendente.	Escribir la secuencia numérica en ascendente y descendente.	Organizar un circuito donde los alumnos solo tendrán 10 segundos para terminarlo. Mientras cada alumno lo recorre el resto contara del 10 al 1 para indicar su tiempo restante. Cantar la canción de "Diez Elefantes".
136	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Mostrar en el pizarrón una secuencia donde los alumnos podrán identificar el orden de los números. Repasarlos con el grupo en voz alta en orden ascendente y descendente.	Escribir el antecesor y sucesor.	Cada alumno pasará al pizarrón a poner el antecesor y sucesor del número que indique la maestra.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
137	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Usa números con distintos propósitos, a partir de los conocimientos informales que construye con sus pares, en distintas situaciones cotidianas y que reflejan los saberes de su comunidad.	Pensamiento crítico	Otorgar a cada alumno una hoja donde se muestre una colección de 10 elementos. Seguirán las indicaciones de la maestra como tachar 2, circular 3, colorear 5 entre otras.	Volver a leer el cuadro 5. Seguir las instrucciones indicadas en cada rectángulo.	Organizar un rally en el salón donde las actividades incluyan dar cierto número de brincos, tomar cierto número de papeles, etcétera.
138	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Pedir a cada alumno que traiga a la escuela una bolsa con 15 dulces. La maestra revolverá todos y los alumnos armaran bolsitas de 15 dulces.	Traza una línea para unir cada número con el conjunto de dulces que le corresponde.	Cada alumno tendrá que regalar la bolsita que formó a otro compañero. Volverán a contar los dulces para verificar que recibieron 15, de no ser así contar cuántos le faltaron.
139	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Dibujar 10 círculos en el pizarrón y contarlos en grupo. Dibujar un nuevo círculo e indicar la cantidad de "once". Repetir el ejercicio con los números consecutivos hasta el "quince".	Colorear cada número y dibujar los elementos que faltan para llegar a esa cantidad.	Repasar el conteo del 1 al 15.
140	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	En una línea numérica del 1 al 20 pedir a los alumnos que identifiquen el número sucesor del quince. Indicar que es el número 16.	Volver a leer el cuadro 3. Contar los elementos y colorearlos. Trazar el número dieciséis con cinco colores diferentes. Trazar con lápiz los números de las líneas.	En una hoja blanca dibujar una colección de 10 elementos y una de 6 elementos. Al finalizar contarla y escribir el total abajo.
141	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Repasar la numeración del 1 al 17. Con bloques formar una torre de 10 y después una de 7. Contar entre todos los bloques de las dos torres.	Contar los elementos y colorearlos. Trazar el número diecisiete con cinco colores diferentes. Trazar con lápiz los números de las líneas.	Escribir la numeración del 11 al 17 en una hoja.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
142	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Pedir a un alumno que, en el póster, encierre en un círculo 10 salchichas y a otro alumno que encierre 8. Entre todos contar el total.	Contar los elementos y colorearlos. Trazar el número dieciocho con cinco colores diferentes. Trazar con lápiz los números de las líneas.	Pasar a trazar en el pizarrón el número que la maestra indique a cada alumno, del 11 al 18.
143	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Pedir a distintos alumnos que pasen a contar distintas colecciones de la fiesta. Finalizar la actividad contando las 19 limonadas.	Contar los elementos y colorearlos. Trazar el número diecinueve con cinco colores diferentes. Trazar con lápiz los números de las líneas.	Repasar la numeración del 1 al 19 siguiendo los números escritos en el pizarrón o colgados en el salón.
144	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Repartir una colección de fichas a los alumnos y pedir que formen 2 colecciones de 10. Al finalizar contar ambas colecciones.	Contar los elementos y colorearlos. Trazar el número veinte con cinco colores diferentes. Trazar con lápiz los números de las líneas.	Escribir los números del 1 al 10 en el pizarrón. Un renglón abajo del 11 al 20.
145	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Contar del uno al veinte en grupo, señalando los números.	Trazar la numeración del uno al veinte con lápiz.	Pedir a los niños que pasen al pizarrón a señalar los números que indique la maestra, del 0 al 20.
146	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Tres alumnos pasarán a contar los elementos del póster que indique la maestra. Anotar el resultado en el pizarrón.	Contar los elementos de cada colección y circular la cantidad que representa.	Pasar a trazar en el pizarrón los números que circularon en el ejercicio.
147	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Poner a los alumnos a contar en pequeños equipos distintas colecciones de fichas, semillas, bloques.	Contar los elementos de cada colección y circular la cantidad que representa.	En una hoja blanca dibujar una colección de alguno de los elementos de la fiesta, con la cantidad que indique la maestra.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
148	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que observen a su alrededor y cuenten los elementos que se les indique, como: árboles, flores, etcétera.	Volver a leer el cuadro 3. Colorear el número y la cantidad de elementos que representa.	Usando el ejercicio, pedir a los alumnos que señalen las decenas y las unidades en cada caso.
149	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Pasar a encerrar en el póster las decenas de cada alimento (helados, refresco, salchichas, etcétera).	Colorear de rojo las decenas y de azul las unidades para representar la cantidad que había de cada alimento.	Escribir en el pizarrón los números que se representan en el ejercicio.
150	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.	Representa objetos y elementos del entorno, con dibujos, símbolos y pictogramas, con distintas finalidades.	Artes y experiencias estéticas	Esconder en el salón los signos de "mayor que" y "menor que". La maestra dirá qué tipo de signos escondió y los alumnos tendrán que encontrarlos.	Colorear de azul el signo de mayor que y de rojo el signo de menor que.	Repartir una hoja blanca con los signos de mayor que y menor que trazados con plumón. Los alumnos pegarán pedacitos de papel lustre rojo y azul en las figuras.
151	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.	Representa objetos y elementos del entorno, con dibujos, símbolos y pictogramas, con distintas finalidades.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno un signo diferente para colorearlo con crayón.	Colorear de azul el signo de más, de rojo el signo de menos, de amarillo el signo de igual y de verde el signo de diferente.	Cada alumno mencionará el signo que pinto y qué significa.
152	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.	Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora sus propiedades y usa su lengua materna para describirlas.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que bailen formando un círculo. Cuando la maestra detenga la música, dará la instrucción de buscar dos objetos iguales y en la siguiente ronda dos diferentes. Repetir la dinámica varias veces.	Escribir = o \neq dentro del recuadro.	Poner al frente del salón dos cantidades de dulces. Los alumnos deberán contar cada colección y decir si son iguales o diferentes.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
153	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.	Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora sus propiedades y usa su lengua materna para describirlas.	Pensamiento crítico	Repartir fichas a cada alumno y pedir que formen un par de colecciones iguales y un par de colecciones diferentes.	Escribir = o \neq dentro del recuadro.	En grupo, los alumnos decidirán cuál colección es diferente y cuál es igual de las que formó cada compañero.
154	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye y compara colecciones de menos de 10 elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.	Pensamiento crítico	Recordar los símbolos $>$ $<$ $=$ y sus usos utilizando como ejemplo bloques.	Escribir en el recuadro el símbolo según corresponda.	Poner a cada alumno un ejemplo como el del ejercicio del libro para que pase a resolverlo al pizarrón.
155	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Entregar a cada alumno una hoja con los números del 1 al 20 punteados, para que puedan seguir su trazo con lápiz.	Completar la secuencia numérica.	Colorear en los gusanos del ejercicio anterior, solo los cuadros con el número que indique la maestra.
156	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna y amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Trazar con tiza en el piso del patio los números del 1 al 20. Los alumnos caminarán sobre ellos mencionando el número que van pisando del 1 al 20 y del 20 al 1.	Escribir la secuencia numérica en ascendente y descendente.	Contar en el salón en voz alta del 1 al 20 y del 20 al 1. La maestra irá señalando los números para guiar a los alumnos.
157	Lenguajes	Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos	Combina elementos de los lenguajes artísticos, tales como formas, colores, texturas, tamaños, líneas, sonidos, música, voces, entre otros, en producciones creativas, para representar el mundo cercano, experiencias personales, situaciones imaginarias o algún cuento.	Artes y experiencias estéticas	Cada alumno trazará en el patio la línea que le indique la maestra; ya sea una roja horizontal, una azul vertical o una amarilla inclinada.	Volver a leer el cuadro 6. Trazar con rojo las líneas horizontales, con azul las verticales y con amarillo las inclinadas.	Trazar con su dedo índice, sobre una hoja, líneas horizontales con pintura digital roja, verticales con pintura digital azul e inclinadas con pintura digital amarilla.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
158	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Poner en frente de los alumnos 3 pelotas, pedir que las cuenten. Poner 2 pelotas más y pedir que las cuenten. Al final pedir que cuenten ambas colecciones y decir cuánto es.	Realizar las sumas.	Poner una suma como la del ejercicio a cada alumno en el pizarrón para que la resuelva.
159	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Escribir en el pizarrón dos cantidades y pedir a los alumnos que las representen con fichas. Sumar ambas cantidades contando todas las fichas para obtener un total. Repetir el ejercicio varias veces con diferentes cantidades.	Contar y sumar. Anotar el resultado.	Poner una suma como la del ejercicio a cada alumno en el pizarrón para que la resuelva.
160	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Practicar las sumas utilizando colecciones de fichas.	Contar y sumar. Anotar el resultado.	Poner a cada alumno una suma en el pizarrón, como la del ejercicio, para que la resuelva.
161	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Dibujar una recta numérica en el pizarrón. Contar del 0 al 10 dando los saltos correspondientes en la recta. Borrar los saltos y escribir la primera suma del ejercicio. Resolverla entre todos, aplaudiendo en cada salto marcado en la recta numérica.	Utilizar la recta numérica para realizar las sumas.	Repartir a cada alumno una pequeña recta numérica para que la coloreen. Enmascararla y pegarla en su mesa.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
162	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Resolver en grupo la primera suma del ejercicio, circulando el número cuatro y posteriormente dando cuatro saltos en la recta.	Utilizar la recta numérica para realizar las sumas.	Resolver las mismas sumas usando su dedo sobre la recta numérica de su mesa.
163	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Trazar una recta numérica grande en el patio y pedir a los niños que resuelvan algunas sumas brincando en ésta.	Utilizar la recta numérica para realizar las sumas.	Resolver sumas en el pizarrón usando la recta numérica.
164	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Meter papelitos con números del 1 al 5 en un recipiente. Pedir a dos alumnos que saquen un papelito y hacer la suma de los mismos en el pizarrón.	Utilizar la recta numérica para realizar las sumas.	Resolver las mismas sumas usando su dedo sobre la recta numérica de su mesa.
165	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Poner 2 pelotas sobre la mesa y ocultar 1. Preguntar a los alumnos cuántas quedan. Repetir el ejercicio en el pizarrón tachando elementos.	Realizar las restas.	Dar a cada alumno 4 gomitas, pedirles que se coman 2 y preguntarles cuántas quedaron. Repetir el ejercicio con otras cantidades.
166	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 20 frijoles. Pedirles que formen una colección de 10 y posteriormente que la conviertan en una colección de 11, 12, hasta llegar al 15.	Dibujar los dulces que faltan para llegar al número que se indica.	Poner en el pizarrón un ejemplo en el que los alumnos tengan que completar una cantidad, para que pasen a resolverlo de uno en uno.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
167	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.	Artes y experiencias estéticas	Repasar 3 sumas en grupo usando la recta numérica de su mesa.	Sumar y colorear de acuerdo al resultado.	Repetir las sumas del gusano utilizando la recta numérica.
168	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.	Crea formas y composiciones geométricas con materiales de arte y construcción.	Artes y experiencias estéticas	Preguntar a distintos alumnos qué figuras identifican en cada gorro de la fiesta, en el póster.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear las figuras geométricas de los gorros como se indica en el cuento.	Otorgar un gorro de fiesta de cartón a cada alumno y papilitos de colores en forma de triángulo, círculo, cuadrado óvalo. Cada alumno decorará su gorro y comentará qué figuras usó.
169	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Incorpora en sus movimientos la estructura del espacio físico como la distancia, la dirección, la temporalidad, la velocidad y la posición.	Pensamiento crítico	Poner a los alumnos de pie para que se coloquen de frente, de perfil y de espaldas.	Colorear el vestido de Sarita donde está de frente de azul, de perfil de amarillo y de espaldas de rosa.	Jugar al desfile de modas donde la indicación sea pararse de frente, de espaldas y de perfil.
170	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.	Crea formas y composiciones geométricas con materiales de arte y construcción.	Pensamiento crítico	Completar con la maestra una secuencia lógica que ella ponga en el pizarrón.	Completar la secuencia lógica.	Otorgar a los alumnos figuras geométricas de papel lustre para que armen su propia secuencia sobre la mesa.
171	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Incorpora en sus movimientos la estructura del espacio físico como la distancia, la dirección, la temporalidad, la velocidad y la posición.	Pensamiento crítico	Hacer una fila con 5 alumnos. Pedir al resto que señale al primero, segundo, hasta llegar al quinto.	Colorear como se indica.	Hacer una carrera con los alumnos del salón. Mencionar quién llegó en primer lugar, segundo, tercero, cuarto y quinto.

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 2

BLOQUE 1

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica elementos iguales			
2	Identifica los colores primarios			
3	Reconoce figuras geométricas (círculo, cuadrado y rectángulo)			
4	Une cantidades con el mismo número de elementos del 1 al 5			
5	Distingue entre pequeño – mediano – grande			
6	Distingue entre grueso y delgado			
7	Distingue entre adentro y afuera			
8	Cuenta colecciones y las relaciona con el número de elementos que hay en cada una de ellas (del 1 al 10)			
9	Distingue arriba y abajo			
10	Distingue subir y bajar			
11	Distingue largo y corto			
12	Identifica secuencias numéricas del 1 al 10			
13	Completa colecciones agregando elementos			
14	Reconoce figura-sombra			
15	Recorre y resuelve correctamente laberintos			
16	Identifica y traza secuencias numéricas del 1 al 10			

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 2

BLOQUE 2

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica colores primarios			
2	Distingue adentro y afuera			
3	Distingue entre mucho – poco – nada			
4	Reconoce figuras geométricas (Rectángulo, cuadrado, círculo, óvalo, triángulo y rombo)			
5	Identifica colores secundarios			
6	Distingue arriba – en medio – abajo			
7	Distingue abierto y cerrado			
8	Distingue derecha – en medio – izquierda			
9	Distingue adelante y atrás			
10	Identifica y clasifica elementos			
11	Cuenta elementos y los relaciona con la cantidad correspondiente			
12	Identifica y traza secuencias numéricas del 1 al 15			
13	Identifica y menciona las diferencias entre imágenes			
14	Recorre y resuelve correctamente laberintos			
15	Identifica y traza sin ayuda los números del 1 al 10			

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 2

BLOQUE 3

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica elementos iguales			
2	Identifica los colores primarios			
3	Reconoce figuras geométricas (círculo, cuadrado y rectángulo)			
4	Une cantidades con el mismo número de elementos del 1 al 5			
5	Distingue entre pequeño – mediano – grande			
6	Distingue entre grueso y delgado			
7	Distingue entre adentro y afuera			
8	Cuenta colecciones y las relaciona con el número de elementos que hay en cada una de ellas (del 1 al 10)			
9	Distingue arriba y abajo			
10	Distingue subir y bajar			
11	Distingue largo y corto			
12	Identifica secuencias numéricas del 1 al 10			
13	Completa colecciones agregando elementos			
14	Reconoce figura – sombra			
15	Recorre y resuelve correctamente laberintos			
16	Identifica y traza secuencias numéricas del 1 al 10			
17	Elabora una secuencia cronológica y la comunica correctamente			
18	Identifica y menciona diferencias entre imágenes			
19	Identifica y traza los números del 11 al 15			

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 2

BLOQUE 4

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica todos los colores			
2	Cuenta elementos y los relaciona con determinada cantidad (hasta el 20)			
3	Reconoce figuras geométricas (estrella)			
4	Distingue frío y caliente			
5	Distingue lleno y vacío			
6	Completa y realiza secuencias numéricas en orden ascendente y descendente (del 1 al 20)			
7	Identifica antecesor y sucesor (del 1 al 10)			
8	Identifica cantidades al "sumar" elementos			
9	Identifica y traza los números del 16 al 20			
10	Identifica dos decenas			
11	Identifica y usa signos mayor que > menor que < igual a = diferente ≠			
12	Realiza sumas apoyándose en imágenes			
13	Identifica y usa la recta numérica para realizar sumas (del 1 al 10)			
14	Realiza restas apoyándose en imágenes			
15	Completa colecciones dibujando elementos faltantes			
16	Identifica términos de frente – de espalda – de perfil			
17	Identifica y traza números ordinales (del 1° al 5°)			
18	Identifica y traza números del 15 al 20			

Cuéntamelo con números 2

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, movilizand o 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: LA ESCUELA

“Explorando y cuidando nuestro espacio”

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

Objetivo general:

Fomentar la importancia de cuidar nuestras pertenencias y el entorno escolar. Así como reforzar el aprendizaje de las reglas del salón y el respeto hacia los demás. Desarrollar habilidades de conteo hasta 20 e introducir conceptos básicos de medición de longitudes.

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:
Lenguajes	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.
Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos. Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.
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	Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

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:

1. Exploración del entorno escolar: Realizar caminatas por el colegio identificando diferentes áreas y elementos (aulas, patio, jardín, baños, etcétera). Durante estas caminatas, los niños pueden recoger basura que encuentren en el suelo y depositarla en contenedores de reciclaje.
2. Cuidado de pertenencias: Organizar actividades prácticas donde los niños aprendan a organizar y cuidar sus materiales escolares, como libros, lápices, colores, etc. Esto puede incluir la creación de etiquetas personalizadas para identificar sus pertenencias.
3. Círculo de reglas: Realizar actividades en grupo donde se discutan y establezcan las reglas del salón de clases. Los niños pueden contribuir con ideas y dibujar pictogramas que representen cada regla. Después, estos pictogramas pueden exhibirse en el salón como recordatorios visuales.
4. Juego de roles: Organizar juegos de roles donde los niños actúen como "guardianes del salón", encargados de recordar y hacer cumplir las reglas establecidas. Esto les ayudará a internalizar las normas de convivencia y respeto hacia los demás.
5. Actividades de conteo: Utilizar materiales manipulativos como bloques, cuentas, o juguetes para contar y agrupar objetos hasta llegar a 20. Puedes realizar juegos como "¿Cuántos objetos hay?" y fomentar que los niños cuenten en voz alta.
6. Exploración de medidas: Proporcionar a los niños cintas métricas o reglas simples para que experimenten con la medición de longitudes. Pueden medir objetos del salón de clases, como mesas, sillas, libros, etcétera y registrar sus observaciones en un cuaderno de registro.
7. Proyecto de arte reciclado: Fomentar la creatividad y el cuidado del medio ambiente mediante la creación de arte utilizando materiales reciclados. Los niños pueden recolectar materiales como cartón, papel, tapas de botellas, etcétera y crear esculturas o cuadros con ellos.
8. Canciones y cuentos sobre el cuidado del entorno: Incorporar canciones y cuentos relacionados con el cuidado del medio ambiente y el respeto hacia los demás en las actividades diarias. Esto ayudará a reforzar los conceptos de manera lúdica y memorable.

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:

- **Pensamiento crítico**
- **Interculturalidad crítica**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

Observación continua del comportamiento de los estudiantes en cuanto al cuidado de sus pertenencias y el seguimiento de las reglas del salón.

Evaluación formativa durante las actividades de conteo y medición para identificar cualquier dificultad y brindar apoyo adicional si es necesario.

Evaluación del entendimiento de los conceptos mediante la participación en la creación del mural y la cartelera, así como la capacidad para recolectar y representar datos **simples**.

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. 44)

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: LA CASA

“Nuestra Casa Organizada y Creativa”

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

Objetivo general:

Promover la colaboración entre los niños y sus familias en la organización del hogar. A su vez fomentar el desarrollo del sentido del orden y la ubicación de objetos y lugares.

Reforzar el aprendizaje del conteo y la identificación de cantidades al mismo tiempo introducir conceptos básicos de geometría a través de la reproducción de figuras simples y logren desarrollar habilidades de resolución de problemas en contextos cotidianos.

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.

Campos formativos:	Contenidos:
Saberes y Pensamiento Científico	<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>
De lo Humano a lo Comunitario	<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:

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. **Inventario de objetos en casa:** Invita a los niños a realizar un inventario de objetos en sus casas con la ayuda de sus familias. Pueden hacer una lista de objetos por habitación o utilizar dibujos para representarlos. Esto fomentará la colaboración familiar y ayudará a los niños a comprender la importancia de mantener el orden en el hogar.
2. **Juego de búsqueda y clasificación:** Organiza un juego donde los niños busquen objetos específicos en sus casas y los clasifiquen según diferentes criterios, como forma, color o tamaño. Por ejemplo, pueden buscar todos los objetos redondos en la sala de estar o todos los objetos azules en la cocina.
3. **Creación de un mapa de la casa:** Ayuda a los niños a dibujar un mapa de sus casas, identificando las diferentes habitaciones y los objetos importantes en cada una. Esto les ayudará a desarrollar habilidades de orientación espacial y comprensión de la disposición de los objetos en el hogar.
4. **Construcción de figuras geométricas:** Proporciona materiales como palitos de helado, plastilina o pajitas y anima a los niños a construir figuras geométricas simples, como triángulos, cuadrados y rectángulos. Pueden utilizar estas figuras para crear patrones o estructuras más complejas.
5. **Cuento interactivo sobre el orden en casa:** Lee un cuento sobre el orden en el hogar y luego realiza una actividad interactiva donde los niños actúen como personajes del cuento y resuelvan problemas relacionados con la organización y el orden en casa.
6. **Juego de roles en la casa de muñecas:** Configura una casa de muñecas con diferentes habitaciones y objetos desordenados. Los niños pueden jugar roles como "organizadores" y trabajar juntos para poner en orden cada habitación, identificando dónde pertenece cada objeto.
7. **Actividades de conteo con objetos domésticos:** Utiliza objetos domésticos como cubiertos, vasos o juguetes para realizar actividades de conteo y clasificación. Por ejemplo, los niños pueden contar cuántos platos hay en la mesa o agrupar los cubiertos por tipo y contarlos.
8. **Diseño de un mural familiar:** Invita a las familias a colaborar con los niños en la creación de un mural que represente su hogar organizado y creativo. Pueden utilizar materiales diversos como papel, tela, pinturas y recortes para representar diferentes áreas de la casa y cómo están organizadas.

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

Observación del grado de participación de los niños en las actividades de colaboración en casa y su capacidad para aplicar lo aprendido en clase con ayuda de los padres, al poder realizar una pequeña bitácora o en su defecto un pizarrón de "economía de fichas"

Evaluación formativa durante las actividades de conteo, reproducción de figuras geométricas y resolución de problemas para identificar áreas de mejora y brindar apoyo adicional si es necesario.

Retroalimentación de las familias sobre el impacto del proyecto en la organización del hogar y la participación de los niños en las tareas domésticas.

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: EL PARQUE

“Contando con Nuestros Amigos”

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

Objetivo general:

Fomentar la resolución de problemas a través del conteo y la comparación a su vez, introducir conceptos de recolección de datos utilizando pictogramas para desarrollar habilidades de igualación y clasificación. Promover la importancia de cuidar la amistad y cultivar relaciones positivas entre los niños con la finalidad de estimular el trabajo en equipo y la colaboración entre los niños y las niñas.

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.

Campos formativos:	Contenidos:
Lenguajes	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.
Saberes y Pensamiento Científico	Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad. Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.
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 y lo Comunitario	Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

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. Exploración de la importancia de la amistad:

- Discusión en grupo sobre qué significa ser un buen amigo y por qué es importante cuidar las relaciones con los demás.
- Lectura de cuentos o historias que destaquen la importancia de la amistad y la colaboración.

2. Resolución de problemas a través del conteo:

- Planteamiento de problemas donde los niños deben utilizar el conteo para resolver situaciones cotidianas, como repartir galletas entre amigos o contar cuántos juguetes hay para compartir.
- Juegos de contar objetos en el entorno escolar, como cuántas sillas hay en el aula o cuántos lápices hay en el estuche.

3. Recolección de datos con pictogramas:

- Introducción a los pictogramas como una forma de representar datos.
- Actividades donde los niños recolectan datos sobre sus amigos, como el color favorito o el animal preferido, y crean pictogramas para mostrar la información recopilada.

4. Comparar, igualar y clasificar:

- Juegos y actividades donde los niños comparan diferentes características de sus amigos, como la altura, el color de cabello o la ropa que llevan.
- Actividades de igualación y clasificación de objetos basadas en criterios específicos, como forma, color o tamaño.

5. Celebrando la amistad:

- Organización de actividades colaborativas donde los niños trabajan juntos para crear tarjetas de amistad, murales o proyectos que destaquen la importancia de cuidar las relaciones con los demás.
- Juegos y dinámicas que fomenten el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes.

Ejes articuladores:

- **Pensamiento crítico**
- **Apropiación cultural a través de la lectura y la escritura**
- **Vida saludable**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

Observación del comportamiento de los niños durante las actividades grupales para evaluar su capacidad de trabajo en equipo y colaboración.

Evaluación de la comprensión de conceptos matemáticos, como conteo, comparación e igualación, mediante la participación en actividades prácticas y la resolución de problemas.

Evaluación de la sensibilidad hacia la importancia de cuidar la amistad a través de la participación en actividades relacionadas con la temática.

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. Introducción, recuperación de conocimientos previos e identificación.

Introducir al tema; recuperar y usar los conocimientos previos para intercambiar ideas; identificar la necesidad o problemática general a indagar y el establecimiento de las preguntas específicas que orientarán la indagación. Dichos problemas deben ser sociales y estar vinculados con la comunidad.

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

Proyecto: LA FIESTA "Fiesta Matemática"

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

Objetivo general:

Fomentar la recolección de datos a través de la participación en juegos y actividades durante la fiesta.

Promover la reproducción de figuras geométricas mediante la elaboración de decoraciones y manualidades para la fiesta.

Desarrollar habilidades de medición a través de la comparación de objetos y la estimación de tamaños.

Reforzar el conteo del 1 al 30 mediante juegos y actividades relacionadas con la temática de la fiesta.

Estimular la clasificación y comparación de objetos a través de actividades de organización y selección de materiales para la fiesta.

Propuesta de actividades:

Actividades:

1. Recolección de datos divertidos:

- Juego de "Encuentra el tesoro" Los niños recolectan datos al buscar y contar objetos escondidos por el lugar de la fiesta.
- Registro de datos en tablas simples: Utilizando stickers o dibujos, los niños registran la cantidad de tesoros encontrados en una tabla preparada para ello.

2. Reproducción de figuras geométricas:

- Manualidades de decoración: Los niños crean guirnaldas, banderines y otros adornos utilizando figuras geométricas simples como círculos, triángulos y cuadrados.
- Juego de "Encuentra la Forma" Los niños buscan formas geométricas escondidas por el lugar de la fiesta.

3. Medición de objetos:

- Juego de "¿Cuál es más largo?" Los niños comparan la longitud de diferentes objetos utilizando cintas métricas o bloques de construcción como unidades de medida no convencionales.
- Estación de estimación: Los niños estiman el tamaño de objetos como globos o serpentinas antes de medirlos con una regla.

4. conteo del 1 al 30:

- Juego de "El baile de los números" Los niños cuentan en voz alta mientras bailan y se mueven al ritmo de la música de la fiesta.
- Caza del tesoro numérico: Los niños buscan tarjetas numeradas del 1 al 30 escondidas por el lugar de la fiesta.

5. Clasificación y comparación:

- Juego de "Clasifica los globos" Los niños clasifican globos por colores, tamaños o diseños y los organizan en grupos.
- Juego de "¿Qué es más grande?": Los niños comparan objetos de diferentes tamaños y discuten cuál es más grande y cuál es más pequeño.

Metodología: Aprendizaje basado en la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas (STEAM, por sus siglas en inglés)

El uso de esta metodología:

- Aplica en los distintos campos formativos, pero de preferencia en los relacionados con las áreas que aborda, con el propósito de ofrecer explicaciones desde las ciencias y los saberes de las comunidades. De esta manera niñas y niños conocen y comprenden las ideas científicas.

Campos formativos:	Contenidos:
Saberes y Pensamiento Científico	<p>Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad.</p> <p>Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.</p> <p>Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.</p>
Ética, Naturaleza y Sociedades	<p>La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas y promover la inclusión y el respeto a la diversidad.</p>
De lo Humano a lo Comunitario	<p>Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.</p> <p>Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.</p>

FASE 2. Diseño y desarrollo.

Acordar qué se hará en cada pregunta que detona la indagación, quiénes, cuándo, dónde, para qué y por qué lo harán. La indagación se realiza en el aula, se responden las preguntas surgidas en la indagación y se elabora una explicación inicial a partir de la información recabada.

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

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

FASE 3. Organización y estructuración de respuestas.

Establecer conclusiones a partir del análisis, organización e interpretación de la información; la síntesis de ideas y la clarificación de conceptos.

FASE 4. Presentación de resultados y aplicación.

Presentar los resultados obtenidos en la indagación y construir propuestas de acción que atiendan a la problemática o necesidad.

FASE 5. Metacognición.

Reflexionar sobre todo el proceso (la planeación, las actuaciones de quienes participaron, los procedimientos, los instrumentos empleados, dificultades y fracasos enfrentados).

Ejes articuladores:

- **Pensamiento crítico.**
- **Apropiación cultural a través de la lectura y la escritura.**
- **Vida saludable**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

Se evaluará el logro de los objetivos mediante la observación del desempeño de los niños durante las actividades, su participación activa y su capacidad para aplicar los conceptos matemáticos en un contexto lúdico y significativo.

Con este proyecto, los niños podrán disfrutar de una fiesta llena de diversión mientras desarrollan habilidades matemáticas fundamentales de manera natural y estimulante.

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?