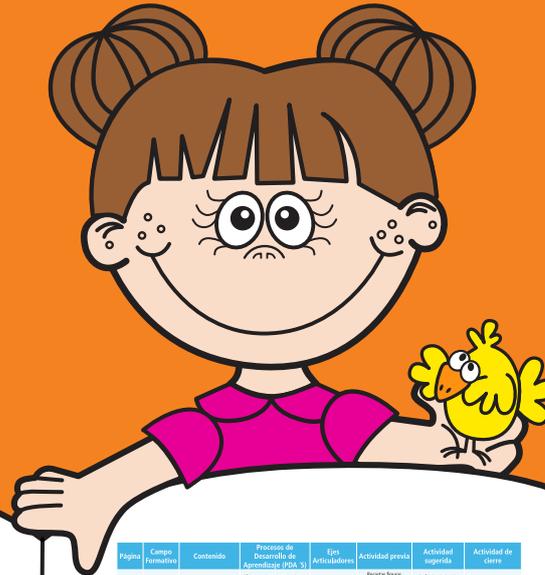
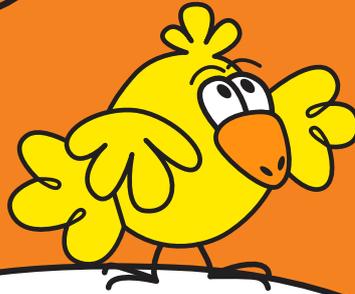
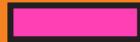
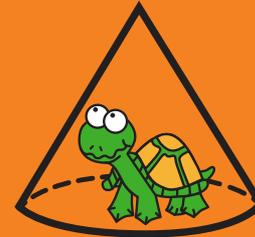


GUÍA DE LA EDUCADORA

Cuéntamelo con números Pensamiento matemático

Esther Hidalgo Anguiano y Estefania Challa Hidalgo



BLOQUE 1						
Página	Campo Formativo	Contenido	Proceso de Desarrollo del Aprendizaje (PDA-3)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida
9	Matemática	Clasificación y representación de números naturales hasta 100.	Clasificar y representar los números naturales hasta 100.	Comunicación matemática	Clasificar y representar los números naturales hasta 100.	Clasificar y representar los números naturales hasta 100.
10	Matemática	Operaciones con números naturales hasta 100.	Realizar operaciones con números naturales hasta 100.	Comunicación matemática	Realizar operaciones con números naturales hasta 100.	Realizar operaciones con números naturales hasta 100.
11	Matemática	Medidas de longitud, masa, capacidad y tiempo.	Medir longitud, masa, capacidad y tiempo.	Comunicación matemática	Medir longitud, masa, capacidad y tiempo.	Medir longitud, masa, capacidad y tiempo.
12	Matemática	Formas geométricas planas y sólidas.	Identificar y clasificar formas geométricas planas y sólidas.	Comunicación matemática	Identificar y clasificar formas geométricas planas y sólidas.	Identificar y clasificar formas geométricas planas y sólidas.

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.	Dialoga con sus pares para definir criterios de clasificación de objetos y elementos del entorno natural y sociocultural, que respondan a distintos propósitos.	Interculturalidad crítica	Señalar varios animales del póster para que los alumnos mencionen qué comen.	Trazar una línea para unir a cada mascota con su alimento.	Tomar otros ejemplos de animales y su alimento y dibujarlos en el pizarrón. 3 alumnos pasarán a señalar cuál corresponde a cuál.
10	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Percibe el tiempo mediante eventos y procesos, con apoyo de la observación de cambios en la naturaleza, como el día y la noche, las estaciones del año las temporadas de cosecha, el crecimiento de seres vivos o cualquier evento importante de la comunidad.	Pensamiento crítico	Llevar a los alumnos al patio y pedirles que mencionen cómo se ve el día. Hacer preguntas como: ¿De qué color es el cielo? ¿De qué color son las nubes?, ¿cómo se ven las plantas?, ¿cuántos animales vuelan? Etcétera.	Dibujar un sol en la imagen que es de día y una luna en la que es de noche.	Dividir el pizarrón en dos, señalando el lado izquierdo de día el derecho de noche. Pedir a los alumnos que mencionen características del día y de la noche, dibujar esas características donde corresponde.
11	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Usa balanzas o básculas para comparar el peso de dos o más objetos.	Artes y experiencias estéticas	Otorgar a los alumnos cómo está la canasta. Pedirles que introduzcan en ella varios objetos. Preguntar a los alumnos ¿cómo está la canasta?	Colorear los productos de la canasta llena y circular la canasta vacía.	Pedir a los alumnos que regresen los objetos a su lugar. Preguntar de nuevo a los alumnos, ¿cómo está la canasta?
12	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Pensamiento crítico	Trazar un triángulo grande en el pizarrón y pedir a cada alumno que pase a remarcarlo.	Volver a leer el cuadro 2. Contar cuántos loros había en la tienda de mascotas, trazar el número con varios colores. Trazar varias veces la figura geométrica del columpio con color rojo.	Preguntar a los alumnos cuántos triángulos hay en el pizarrón; a lo que deberán contestar: "uno". Circular números "uno" en una revista.

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	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Artes y experiencias estéticas	Recortar figuras geométricas de distintos tamaños y colores. Cada alumno elegirá un par y hablará de alguna similitud y alguna diferencia de las figuras que escogió.	En la tienda había dos conejos iguales de tamaño pero de diferente color. Colorear para ejemplificar y trazar el número con varios colores.	Los alumnos trazarán en el piso el número "dos" varias veces con un tiza.
14	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Estima y compara la magnitud de dos o más objetos con apoyo de un intermediario, y expresa en su lengua materna y con sus palabras cuál es el más largo, más corto, más ancho, más angosto o si son iguales; contrasta sus ideas con las de sus pares y las representan.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno tres pedazos de plastilina de distinto color. Indicar qué color usarán para formar una bola grande, una mediana y una pequeña.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Trazar el número con varios colores. Contar y colorear los perros como lo indica el cuento. Subrayar el pequeño y circular el grande.	Repartir una hoja con el número 3 trazado. Usar la plastilina para formar un número "tres" encima del trazado.
15	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Artes y experiencias estéticas	Repartir dos triángulos de papel a cada alumno y pedir que los peguen en una hoja formando un rombo.	Volver a leer el cuadro 2. Preguntar a los alumnos si recuerdan qué forma geométrica tenía el arenero de los gatos. Trazar la figura del arenero varias veces, usando su color preferido. Contar y colorear los gatos y trazar el número con varios colores.	Repartir círculos de varios colores a cada alumno y pedirles que solo peguen cuatro dentro del rombo que formaron. Dibujar una línea larga para hacerlo un papalote.
16	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 y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a los alumnos una hoja blanca donde tendrán que trazar varios círculos de distintos colores.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Preguntar a los alumnos: ¿Qué forma tenía el juego de los ratones? Contar los ratones y colorearlos. Trazar el número con varios colores.	Usar la hoja del ejercicio anterior y pedir a los alumnos que solo coloreen cinco de los círculos que trazaron.

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	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Artes y experiencias estéticas	Trazar un rectángulo en el pizarrón. Cada alumno pasará a remarcarlo encima.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Preguntar a los alumnos: ¿Cuántas tortugas había en la pecera rectangular? Contarlas y colorearlas. Trazar el número con varios colores.	Pegar imágenes de tortugas afuera del pizarrón. Varios alumnos pasarán a pegar dentro de la pecera la cantidad de tortugas que indique la maestra.
18	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 y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	Artes y experiencias estéticas	Trazar un óvalo grande en el suelo y asignar diferentes colores a los alumnos. La maestra mencionará los alumnos que deben brincar en el óvalo diciendo: "peces amarillos adentro", "peces verdes adentro", etcétera.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento y comentar con los alumnos: Los peces de la pecera ovalada eran iguales pero de diferentes colores. ¿Recuerdas de qué color eran? Contarlos y colorearlos como corresponde. Trazar el número con varios colores.	Repartir a cada alumno una hoja con el número 7 trazado. Los alumnos usarán pintura digital para trazarlo varias veces con el dedo índice.
19	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.	Expresa con referentes personales y en su lengua materna la posición y ubicación de objetos, lugares y personas con respecto a su cuerpo y a otros objetos.	Artes y experiencias estéticas	Los alumnos se pararán en un extremo del salón siguiendo las instrucciones que indique la maestra: caminar hacia adelante, caminar hacia atrás.	Remarcar varias veces las líneas que indican hacia adelante con color azul y las que indican hacia atrás con color rojo. Contar cuántas ranas hay y colorearlas. Trazar el número con varios colores.	Repartir a cada alumno una hoja con el número ocho trazado. Los alumnos usarán pintura y pincel para trazarlo varias veces.

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 herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Artes y experiencias estéticas	Utilizando el póster cada alumno pasará a circular o subrayar un pájaro según lo indique la maestra: "circula un pájaro que se encuentre adentro", "subraya un pájaro que se encuentre afuera". Al finalizar deberán contar los pájaros circulados y los subrayados.	Anotar cuántos pajaritos hay adentro de la jaula y cuántos afuera en los recuadros correspondientes. Contar el total de pajaritos y colorearlos. Trazar el número con varios colores.	Los alumnos contarán en el póster los pájaros circulados y subrayados. Trazar el número nueve con su dedo en el aire mientras repiten "nueve". Pedirles que con sus dedos muestren la cantidad.
21	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a los alumnos varias fichas y pedirles que formen un conjunto de diez, o bien una decena.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento y preguntar a los alumnos qué había en el frasco alto. Contar y colorear. Trazar el número con varios colores.	Colocar un frasco o bote alto enfrente del salón junto a uno bajo. Pedir a los alumnos que guarden las fichas en el frasco alto uno por uno.
22	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Estima y compara la magnitud de dos o más objetos con apoyo de un intermediario, y expresa en su lengua materna y con sus palabras cuál es el más largo, más corto, más ancho, más angosto o si son iguales; contrasta sus ideas con las de sus pares y las representan.	Artes y experiencias estéticas	En el pizarrón, dibujar varios cuadros y dentro de estos alguna colección, dejando algunos cuadros vacíos. Tomar turnos para pasar a contar los elementos de un cuadro y escribir la cantidad debajo del mismo.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento y preguntar a los alumnos: ¿Qué había en el frasco bajo? ¿Con qué número se representa "nada"? Trazar el número con varios colores.	Poner un poco de crema de rasurar en la mesa de cada alumno y pedir que tracen sobre ella el número cero.
23	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Dar a cada alumno una hoja con algún número del 1 al 10 trazado para que lo repase varias veces con crayones.	Trazar con lápiz, la numeración del 1 al 10.	Colocar los números que trazaron los alumnos en orden del 1 al 10 y pegarlos en algún lugar del salón.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
24	De lo Humano y lo Comunitario	Los afectos en la interacción con diversas personas y situaciones.	Es capaz de reconocer los afectos que siente por las personas.	Igualdad de género	Otorgar a cada alumno un objeto rojo y uno azul. Pedir que coloque sobre su mano el objeto rojo y debajo el azul.	Volver a leer el cuadro 3. Colorear a Elenita. Circular el pajarito que está debajo del brazo de la niña y colorear de azul el que está encima de su mano.	Mencionar cosas del salón que se encuentran encima de algo y debajo de algo.
25	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 10 monedas de \$1 (pueden ser de papel). Pedirles que las cuenten y cambiárselas por una de 10 pesos explicando que es el mismo valor.	Una decena equivale a diez. Contar y colorear las monedas que conforman una decena. Dibujar en el recuadro una decena de lo que el alumno quiera.	Colocar en el pizarrón una imagen de una moneda de \$10 y 10 monedas de \$1. Pedirle a los alumnos que indiquen el símbolo correspondiente entre ambas colecciones: <, > o =.
26	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Interculturalidad crítica	Repartir a cada alumno cuarenta frijoles. Pedirles que formen 3 decenas. Posteriormente que conviertan la primera decena en once, la segunda en doce y la tercera en trece.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Circular la decena de cada alimento y contar y escribir las unidades en el recuadro de en medio. Contar el total y anotarlo en el recuadro de la derecha. Colorear de amarillo el alimento de la repisa de abajo, de café el de la repisa de arriba y de rosa el de la repisa de en medio.	En el póster cada alumno pasara a ubicar un objeto según le indique la maestra; arriba, abajo o en medio. Contar juntos cada tipo de alimento de las repisas de la izquierda.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
27	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Entregar a cada alumno una hoja dividida en 3 partes. Con su dedo y pintura deberán trazar los números 11, 12 y 13 y colocar debajo de cada uno la cantidad de huellas según el número.	Colorear el número de elementos que representa cada cantidad.	Dibujar en el piso del patio los números del 1 al 13. La maestra gritará un número y los alumnos deberán poner su mano sobre él. Repetir el ejercicio varias veces.
28	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Colocar en una tina 10 pelotas. Pedir a los alumnos que coloquen las pelotas que faltan para tener 14, 15 y 16 elementos.	Colorear el número de elementos que representa cada cantidad.	Cada niño trazará en grande, sobre papel estraza, para un número del 11 al 20 con tiza. Indicará en voz alta el número que le tocó.
29	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	En una revista o periódico los alumnos buscarán y recortarán los números 17, 18 y 19 o bien los números que necesiten para formarlos.	Dibujar el número de elementos que faltan para representar cada cantidad.	Unir los números que trazaron los niños en papel estraza para hacer un maratón. Jugar en 2 equipos con un dado. Escoger a dos alumnos para ser las fichas. Organizar preguntas para cada casilla (sumas, conteo, nombres de figuras geométricas, etcétera) el equipo en llegar primero al número 20 será el ganador.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
30	Saberes y Pensamiento Científico	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.	Expresa con referentes personales y en su lengua materna la posición y ubicación de objetos, lugares y personas con respecto a su cuerpo y a otros objetos.	Interculturalidad crítica	Dibujar 3 repisas en el pizarrón. Otorgar a cada alumno una imagen de alguna figura geométrica. La maestra irá indicando a cada alumno dónde pegar la figura, arriba, abajo o en medio.	Volver a leer el cuadro 4. Colorear de azul el alimento del estante de la izquierda, de gris el del estante de la derecha y de verde el del estante de en medio. Contar los productos de cada estante y circular la cantidad correcta en la parte de abajo.	Contar en grupo, usando el póster, los elementos de la repisa derecha.
31	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Otorgar a cada alumno 20 fichas. Pedirles que formen una colección de 4, luego unacolección de 6 y luego las junten y cuenten el total. Repetir el ejercicio 3 veces más con distintas cantidades.	Contar las monedas en cada recuadro y anotar la cantidad abajo. Sumar y anotar el total en el recuadro de la derecha y dibujar arriba el total de monedas.	Pedir a los alumnos que formen 2 cantidades distintas con sus manos (3 y 5) y al final cuenten el total. Repetir el ejercicio 3 veces más con distintas cantidades.
32	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Otorgar a cada alumno una hoja en blanco. Pedirles que dibujen dos colecciones de algún animal de la veterinaria. Pedirles que cuenten el total al juntar las colecciones y lo escriban en la parte de debajo de la hoja.	Contar las monedas en cada recuadro y anotar la cantidad abajo. Sumar y anotar el total en el recuadro de la derecha y dibujar arriba el total de monedas.	Pedir a los alumnos que formen 2 cantidades distintas con sus manos (4 y 2) y al final cuenten el total. Repetir el ejercicio 3 veces más con distintas cantidades.
33	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Dibujar una recta numérica en el suelo del patio con un tiza. Poner a cada alumno un ejemplo de una suma donde ellos deban de desplazarse en la recta para resolverla.	Resolver los problemas utilizando la recta numérica.	Otorgar a cada alumno una recta numérica impresa en un pedazo de hoja. Deberán colorearla y pegarla en su mesa con mica para que continúen usándola.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
34	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Usar la recta numérica de su mesa para hacer un repaso general de sumas.	Resolver las sumas, utilizando la recta numérica.	Usando los dedos de las manos, hacer un repaso general de la suma. Pedirles que concluyan el ejercicio del libro utilizando los dedos de las manos.
35	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que pasen a encerrar en el póster la decena de cada alimento y subrayar el resto.	Colorear de rojo la decena y de azul las unidades, para representar la cantidad que había de cada alimento.	Dibujar en el pizarrón varias colecciones. Pedir a algunos alumnos que pasen a circular con rojo la decena y de azul las unidades, de cada colección.
36	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Representa y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	Artes y experiencias estéticas	Otorgar a cada alumno una hoja doblada a la mitad. Pedirles que en ambas mitades dibujen una figura que sea igual y que al finalizar lo coloreen de diferentes colores.	Remarcar cada número de un color distinto.	Passar a circular en el póster objetos iguales y objetos diferentes entre sí.
37	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Contar en grupo del 1 al 19 señalando los números en el pizarrón.	Trazar con lápiz, la numeración del 10 al 19.	Colocar varias colecciones en el pizarrón. Algunos alumnos tendrán que pasar a contarlas y escribir el número debajo de la colección.
38	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Dibujar una secuencia numérica en el pizarrón del 1 al 20 donde falten números que algunos alumnos pasarán a escribir.	Completar la secuencia numérica.	Otorgar a cada alumno la numeración del 1 al 20 en desorden en pequeños papelitos. Tendrán que ponerla en orden y pegarla en una hoja.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
39	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno 20 cuadritos rojos. Pegarlos en dos filas para formar las 2 decenas.	Trazar el número con varios colores, colorear las decenas con rojo y las unidades con azul para ejemplificar. Completar la secuencia numérica.	Junto a los cuadros que pegaron en la actividad de inicio trazar el número 20 usando pintura y un pincel.
40	De lo Humano y lo Comunitario	Los afectos en la interacción con diversas personas y situaciones.	Dialoga con sus pares u otras personas, para solucionar conflictos, en lugar de gritar o agredir, y respeta las reglas de participación para una buena convivencia.	Interculturalidad crítica	Jugar a pescar peces de plástico en una tina con agua, hasta juntar en grupo una decena. Contar en grupo cada pez que van pescando.	Colorear los peces. Encerrar cada decena en un círculo y escribir en el recuadro cuántas decenas hay.	Otorgar a cada alumno una hoja con el dibujo de una pecera. Pedirles que dibujen una decena de peces dentro de ésta.
41	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Vida saludable	Colocar en el suelo una numeración del 1 al 10 en desorden y pedirle a los alumnos que en grupo la ordenen del 1 al 10.	Completar la secuencia numérica en ascendente y descendente.	Con la numeración anterior en desorden, pedirle a los alumnos que la ordenen del 10 al 1.
42	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Poner una recta numérica del 0 al 20. Varios alumnos pasarán a circular el antecesor y posteriormente el sucesor del número que se les vaya indicando.	Escribir el antecesor y el sucesor.	Escribir varios números en el pizarrón. Cada alumno pasará a escribir el antecesor y sucesor de uno de los números.
43	De lo Humano y lo Comunitario	Los afectos en la interacción con diversas personas y situaciones.	Dialoga con sus pares u otras personas, para solucionar conflictos, en lugar de gritar o agredir, y respeta las reglas de participación para una buena convivencia.	Vida saludable	Repartir dos hojas con los números del 1 al 20 a cada alumno. Deberán colorearla y recortarla para hacer un juego de memoria de números.	Unir con un color distinto cada pareja de números.	Asignarle a cada alumno una pareja para jugar memoria de números.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
44	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Artes y experiencias estéticas	Usar bloques apilados para formar dos torres. Ponerlas una al lado de la otra y preguntar a los alumnos si la cantidad de bloques en cada torre es igual o diferente. Contar los bloques y repetir el ejercicio con cantidades iguales y diferentes.	Escribir en el recuadro $=$ o \neq , según corresponda.	Repartir un bola de masa a cada alumno. Pedir que formen 2 colecciones de bolitas iguales y 2 diferentes entre sí.
45	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Artes y experiencias estéticas	Recordar a los alumnos los símbolos: $>$, $<$ y $=$. Otorgar a cada alumno una hoja con esos símbolos para que los pinten con acuarelas.	Escribir $>$, $<$ o $=$, según corresponda.	Cada alumno pasará al pizarrón a resolver un ejercicio similar al planteado en el libro.
46	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 2 colecciones de frijoles. Los alumnos deberán comentar si sus colecciones son iguales o cual es mayor que la otra.	Escribir $>$, $<$ o $=$, según corresponda.	Usando el póster señalar a los alumnos 2 colecciones. Tendrán que mencionar cuál es mayor que y menor que. Repetir el ejercicio varias veces.
47	Saberes y Pensamiento Científico	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Recolecta objetos y elementos de su entorno para observarlos, hacer preguntas y explorar sus características y comportamiento.	Pensamiento crítico	Formar una colección con objetos en el salón donde alguno no corresponda. Ejemplo: lápiz, crayola, cuaderno y suéter. Los alumnos deberán decidir cual no corresponde y formar otra colección que corresponda con ese objeto.	Colorear los elementos y circular el que no corresponde en cada colección.	Hacer una lista de colecciones en donde un elemento no corresponda. Leer a los alumnos cada colección para que respondan cual objeto no corresponde.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
48	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Artes y experiencias estéticas	Pegar en el pizarrón una secuencia de figuras geométricas con tres opciones para completarla. Los alumnos jugarán una carrera el ganador podrá responder. Si no responde será el turno del segundo lugar y así consecutivamente.	Completar la secuencia lógica.	Hacer un patrón con sonidos de la boca, manos y pies. Los alumnos repetirán la secuencia hasta poder repetirla varias veces.
49	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 15 fichas para representar monedas. Usar dibujos o peluches para simular una veterinaria donde cada animal tiene un precio. Los alumnos escogerán un animal y lo comprarán con sus fichas al alumno encargado de la veterinaria.	Resolver el desafío.	Cada alumno debe comentar con el grupo cuántas monedas tenía, cuántas usó y cuántas le quedaron en el ejercicio de la veterinaria.
50	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Asignar a cada alumno un número del 20 al 29 por escrito. La maestra mencionará los números del 20 al 29 y al ser mencionado cada alumno deberá pasar al frente a trazar su número.	Remarcar la familia de los veintes.	Escribir en una hoja la numeración del 0 al 29. Quien logre escribir la numeración completa sin errores será acreedor a un premio.
51	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Asignar a cada alumno un número del 1 al 29. Repartir un puño de frijoles para que formen la colección que se les asignó.	Trazar con lápiz, la numeración del 20 al 29.	Repetir junto con la maestra, la numeración del 0 al 29.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
52	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Pensamiento crítico	Asignar a cada alumno una pareja. Repartir a cada pareja 16 fichas. Ellos tendrán que buscar la forma de repartirlas entre los dos formando dos colecciones iguales.	Resolver el desafío.	Cada pareja de alumnos platicará a la maestra si pudieron resolver el problema de la primera actividad y cómo lo hicieron.
53	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Asignar a cada alumno un número del 1 al 29. Repartir un puño de frijoles para que formen la colección que se les asignó.	Trazar con lápiz, la numeración del 1 al 29.	Repetir junto con la maestra, la numeración del 0 al 29.
54	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 y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	Artes y experiencias estéticas	Contar en grupo del 0 al 29 señalando los números en el pizarrón. Trazar el treinta con su dedo en el aire mientras repiten "treinta".	Trazar el número 30 con varios colores y colorear de rojo las decenas para representarlo.	Repartir un pedazo de papel crepé a cada alumno, con el cual deberán hacer 30 bolitas.

BLOQUE 2

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
61	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Vida saludable	Jugar "jugaremos en el bosque" o algún otro juego en el que tengan que formar un círculo varias veces.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Trazar el círculo con varios colores. Colorear de anaranjado las canastas que suben y de verde las que bajan.	Dividir al grupo en 3 equipos. Pedirles que diseñen una rueda de la fortuna y la plasmen en un papel rotafolio.
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.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Artes y experiencias estéticas	Cada alumno mencionará a la maestra algún objeto de su alrededor que tenga forma de rectángulo.	Remarcar el rectángulo con varios colores.	Repartir a los alumnos hojas de colores con un rectángulo trazado. Pedirles que lo recorten siguiendo el perímetro y pegar dos llantas de lustre. Unir todas las hojas para formar los vagones de un tren.
63	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Interculturalidad crítica	Salir al jardín o patio y pedir a los alumnos que señalen el árbol más alto y el más bajo que ven.	Dibujar un juego de feria alto y uno bajo.	Dibujar los árboles que vieron en el jardín tomando en cuenta que uno es alto y otro bajo.
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.	Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad.	Artes y experiencias estéticas	Otorgar a cada alumno una hoja en blanco y un crayón. Pedirles que realicen un dibujo sin despegar la punta de la crayola siguiendo las instrucciones de la maestra, las cuales serán mover el crayón hacia arriba o hacia abajo únicamente.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Trazar las líneas de los caballitos que van hacia arriba de rojo y de azul las que van hacia abajo. Colorear el carrusel.	Con una toallita húmeda, limpiar su mesa siguiendo las instrucciones de la maestra; hacia arriba y hacia abajo.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
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.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Interculturalidad crítica	Repartir a cada alumno una hoja con un rombo trazado. Los alumnos usarán pegamento y lentejuelas para decorar su rombo haciéndolo parecer un diamante.	Volver a leer el cuadro 5 del cuento. Colorear la imagen del policía y remarcar el rombo con varios colores.	Solicitar a los alumnos una foto tamaño infantil y pegarla dentro de un rombo a modo de insignia de policía. Colgarla en el suéter con un seguro.
66	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Toma en cuenta lo que sabe de las características de los objetos y materiales, para experimentar con ellos al transformarlos, compararlos o manipularlos.	Vida saludable	Repartir plastilina y pedir a los alumnos que formen un óvalo en su mesa usando la masa.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Remarcar el óvalo con varios colores y colorear a Lolita y a Panchito.	Otorgar a cada alumno una hoja con un óvalo trazado. Pedir a los alumnos que usando sus colores lo transformen en lo que ellos deseen. Un cochecito, una galleta, etcétera.
67	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.	Expresa con referentes personales y en su lengua materna la posición y ubicación de objetos, lugares y personas con respecto a su cuerpo y a otros objetos.	Vida saludable	Dividir el salón en tres secciones: adelante en medio y atrás. Los alumnos se colocarán según indique la maestra; adelante, en medio o atrás.	Colorear de amarillo el coche de adelante, de morado el de atrás y de rosa el de en medio.	Dar instrucciones a los alumnos de dónde colocarse, como: delante de la silla, atrás de la mesa en medio del librero y el escritorio, etcétera.
68	De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Combina movimientos que implican el control del cuerpo (estabilidad) al realizar acciones de manera individual, en parejas o equipos.	Vida saludable	Los alumnos formarán una serpiente humana tomándose de los hombros del compañero de enfrente. Caminarán como lo vaya indicando la maestra, hacia adelante o hacia atrás.	Colorear el barco de color café. Trazar con gris varias veces la línea que representa hacia adelante y con azul oscuro la que representa hacia atrás.	Poner una canción para ejercitarse y seguir las instrucciones de la maestra: brincos hacia adelante, brincos hacia atrás, etcétera.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
69	De lo Humano y lo Comunitario	Construcción de la identidad personal a partir de su origen étnico, cultural y lingüístico, y la interacción con personas cercanas.	Identifica la lengua que habla, las costumbres familiares y el lugar donde vive contribuyen a la formación de su identidad y pertenencia a una comunidad en la que participa y colabora.	apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Poner varias figuras en el pizarrón. Pedir a los alumnos que identifiquen el corazón e intenten reproducirlo en un pedazo de hoja blanca.	Remarcar el corazón con tiza roja. Remarcar varias veces con algodón hasta difuminar el color.	Elaborar una carta para mamá o papá y decorarla con corazones de colores.
70	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Representa y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	Artes y experiencias estéticas	Pegar varios círculos de distintos colores en el piso del salón. La maestra dará instrucciones de dónde colocarse. El último en hacerlo sale del juego y así hasta que haya un ganador.	Colorear cada área como se indica: 1 azul, 2 rosa, 3 morado, 4 verde, 5 café, 6 gris, 7 anaranjado, 8 negro, 9 amarillo, 10 blanco, y 11 rojo.	Repartir a cada alumno el dibujo de un payaso. Dar instrucciones de qué colores usar y en dónde para colocarlo.
71	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que mencionen qué objetos poseen forma esférica.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Colorear la pelota como lo indica el cuento y remarcar el contorno. Mencionar qué forma tiene.	Repartir a cada alumno una hoja con un círculo. Usando colores deberán transformarlo en una esfera navideña.
72	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.	Imagina y expresa los cambios que ocurrirán al manipular, apilar, construir y transformar objetos, haciendo composiciones geométricas que reflejen elementos culturales de su comunidad y de otras regiones.	Artes y experiencias estéticas	Mostrar a los alumnos algún bote o lata de forma cilíndrica. Todos tendrán la oportunidad de verlo y tocarlo para conocer el cuerpo geométrico e identificarlo como "cilindro".	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Colorear la lata de jugo y remarcar el contorno. Mencionar qué forma tiene.	Cada alumno decorará una lata de forma cilíndrica para hacer un lapicero usando papel de China en trocitos y pegamento.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
73	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Reconoce que las comunidades usan de diferente manera los objetos y materiales propios de su cultura: elaboran artesanías con papel, barro, arcilla, elaboran textiles, ropa y hacen bordados con diferentes materiales.	Inclusión	Mostrar a los alumnos distintas imágenes de las pirámides en México y en Egipto. Deberán mencionar similitudes y diferencias.	Colorear los dulces dentro de la pirámide y remarcar el contorno.	Repartir el dibujo de una pirámide a cada alumno y pedirles que la coloreen como alguna de las pirámides de las imágenes.
74	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Toma en cuenta lo que sabe de las características de los objetos y materiales, para experimentar con ellos al transformarlos, compararlos o manipularlos.	Artes y experiencias estéticas	Mencionar qué cosas tienen forma de cubo. Pedirles que pasen a dibujar una en el pizarrón.	Colorear el cubo del color que prefieran y remarcar el contorno.	Repartir a cada alumno una esfera de plastilina. Pedirles que intenten transformarla en un cubo.
75	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Hace uso de palabras apropiadas en su lengua materna para describir con más detalles, las características de los objetos materiales de su entorno.	Artes y experiencias estéticas	Repasar todos los colores, trazando rayas con cada uno en una hoja. Circular los colores primarios con lápiz.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Utilizar los colores primarios para colorear tres caras del cubo Rubik.	Usar gotas de acuarelas de los colores primarios y diluirlas en un vaso con agua. Mezclar esos colores en otros vasos para ver los colores secundarios que se obtienen.
76, 77 y 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.	Imagina y expresa los cambios que ocurrirán al manipular, apilar, construir y transformar objetos, haciendo composiciones geométricas que reflejen elementos culturales de su comunidad y de otras regiones.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar distintos objetos en el pizarrón (bote de basura, pelota, dado, etcétera). Los alumnos deberán mencionar qué cuerpos geométricos son.	Recortar las figuras de la página 77 que tienen la forma de cuerpo geométricos y pegarlas en la página 76 donde corresponde.	Repartir a cada alumno una hoja con un cuerpo geométrico distinto trazado. Los alumnos transformarán el cuerpo geométrico en algún objeto existente con esa forma.
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.	Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad.	Vida saludable	Trazar dos líneas grandes en el suelo del patio: una recta y una curva. Tomar turnos para caminar sobre éstas con los ojos vendados, guiados por la educadora, y deberán adivinar si la línea es recta o curva.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Trazar varias veces la línea que va de recta a curva y repetir en voz alta sus formas y cada tipo de línea que es mientras la trazan.	Diseñar en una hoja blanca una montaña rusa con curvas y rectas.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
80	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Otorgar a los alumnos tarjetas con los números del 1 al 10. Cada uno deberá ponerlas en orden ascendente.	Colorear el juego del mazo y escribir los números en ascendente y descendente.	Otorgar a los alumnos tarjetas con los números del 1 al 10. Cada uno deberá ponerlas en orden descendente.
81	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través del lenguaje y la escritura	Repasar la numeración del 1 al 20 usando tarjetas.	Escribir sobre las líneas el antecesor y el sucesor de cada número.	Poner sobre cada tarjeta la cantidad de frijoles que corresponde al número.
82	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 30 fichas y pedirles que formen dos decenas. Ir mencionando números del 20 al 29 para que los formen usando las dos decenas y agregando las unidades correspondientes.	Colorear de rojo las decenas y de azul las unidades, para representar cada número.	Colocar en el pizarrón dos barras de decenas y 10 cuadros de unidades que los alumnos puedan manipular. Cada alumno pasará a formar el número que le indique la maestra.
83	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Escribir algunos números del 20 al 29 en el pizarrón. Los alumnos deberán mencionar su antecesor y sucesor.	Representar cada número coloreando las decenas de rojo y de azul las unidades. Escribir en el recuadro $< o >$, según corresponda.	Dos alumnos pasarán al pizarrón a formar los números que les indique la maestra usando barras y cuadros de unidades y decenas. Un tercer alumno pasará a indicar cuál de los dos números es mayor. Repetir la actividad con alumnos diferentes.
84	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Poner en el pizarrón 5 números del 20 al 29. Un alumno pasará a circular el más grande y tachar el más pequeño. Repetir el ejercicio varias veces.	Representar cada número coloreando las decenas de rojo y de azul las unidades. Escribir en el recuadro $< o >$, según corresponda.	Cada alumno pasará a resolver un ejercicio de mayor que y menor que, en el pizarrón.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
85	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 30 fichas. Pedirles que formen 3 decenas. Al finalizar contar las fichas en voz alta.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Trazar el 30 con varios colores y colorear de rojo las decenas para representarlo. Completar la secuencia numérica.	Repartir a cada alumno una hoja con el número 30 trazado. Pedirles que lo repasen usando pintura digital y su dedo índice.
86	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Usando tarjetas del 1 al 9 la maestra dictará números del 30 al 39 que los alumnos deberán armar con uso de las tarjetas.	Remarcar la familia de los treintas.	Otorgar a cada alumno un número del 30 al 39. Los irán colocando en el pizarrón haciendo la secuencia numérica.
87	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Interculturalidad crítica	Repasar la numeración del 1 al 30 en voz alta con algún apoyo visual.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Completar la secuencia numérica. Trazar de morado las líneas verticales, de anaranjado las horizontales y de amarillo las inclinadas.	Pegar varias líneas en el pizarrón. Dividir al grupo en 3 equipos: "líneas horizontales" "líneas verticales" "líneas inclinadas". Cada miembro de cada equipo pasará a tomar una línea que le corresponda según su nombre. Repetir el ejercicio varias veces. El equipo con más líneas correctas será el ganador
88	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Colocar sobre el pizarrón varios números del 20 al 30. Cada alumno pasará a tomar el número que le indique la maestra.	Dibujar la cantidad de elementos que faltan para llegar a la cantidad que se indica.	De acuerdo al número que tomaron en el primer ejercicio cada alumno dibujará en una hoja una colección de su juguete favorito de la feria.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
89	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Formar en el pizarrón 3 numeraciones con números faltantes. Una del 1 al 10 otra del 11 al 20 y otra del 21 al 30. Los alumnos pasarán a completar cada serie.	Escribe $<$, $>$ o $=$, según corresponda.	Pedir a un alumno que mencione un número del uno al 30 y anotarlo en el pizarrón. Pedirle lo mismo a otro. Un tercer alumno pasará a marcar cual de esos números es mayor. Repetir varias veces el ejercicio.
90	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Escribir varios ejercicios de antecesor y sucesor en el pizarrón. Para resolverlos los alumnos tomarán el antecesor y sucesor de una sopa de números que se encontrará en el suelo y los pegarán en su lugar.	Escribir sobre las líneas el antecesor y el sucesor de cada número.	La maestra irá mostrando los números que usaron para el ejercicio. Primero mencionarán el antecesor de cada número y después el sucesor.
91	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Artes y experiencias estéticas	Hacer una dramatización con los alumnos del primer problema de la página. En grupo usar la recta numérica para hallar el resultado.	Resolver los desafíos utilizando la recta numérica.	Junto con el grupo inventar algunos problemas, de la vida cotidiana, que incluyan restas. Cada alumno los resolverá con su recta numérica y compartirá sus resultados.
92	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Escribir a cada alumno una suma en el pizarrón para que pase a resolverla.	Realizar las sumas de cada carrito. Usar el total para determinar de qué color se debe colorear cada uno.	De los resultados de las sumas, un alumno pasará a circular el número mayor y otro el menor de todos.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
93	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Interculturalidad crítica	Trazar varios números cuarenta grandes en el patio. Utilizar pequeñas pelotas y palos para seguir su trazo (tipo golf). Tomar turnos para que todos los niños participen.	Volver a leer el cuadro 6 del cuento. Trazar el 40 con varios colores y colorear de rojo las decenas para representarlo. Dibujar en el cuadro 40 objetos que puedes encontrar en la feria.	Trazar el número 40 en una hoja blanca con varios colores y dibujar 40 globos a su alrededor.
94	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Vida saludable	Dividir al grupo en 4 equipos. Cada equipo deberá trazar en papel estraza la numeración que le corresponda según indique la maestra (del 1 al 10, del 11 al 20, del 21 al 30, del 31 al 40). Revisar que todas estén correctas.	Completar la secuencia numérica.	Unir las numeraciones y contar juntos señalando cada número.
95	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Escribir en el pizarrón los números 10, 20,30 y 40. Pedir que cuenten de esa manera mientras la maestra señala cada número.	Colorear las palomitas. Circular las que representan decenas.	En un bote revolver varios números del 1 al 40. Cada alumno sacará un número y dirá si es o no una decena.
96	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Pensamiento crítico	Repartir 10 mini bombones a cada niño. Resolver restas como $10 - 3$, $7-4$, $3-3$, etcétera. Su forma de restar será comiéndose los bombones y contando el resto para saber el resultado.	Resolver las restas.	Escribir una resta en el pizarrón para que los alumnos la plasmen con dibujos en una hoja.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
97	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Resolver junto con el grupo una resta como la que se muestra en la página 111.	Resolver las restas.	Pedir a los alumnos que piensen en situaciones de la vida cotidiana en las que tienen que restar. Comentarlas con el grupo.
98	Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Inclusión	Colocar varios aros en el patio y meter dentro de cada aro algunas pelotas. Poner una tarjeta con un número junto a cada aro y pedir a los niños que completen con pelotas la cantidad que se indica en cada caso.	Tachar la cantidad que se indica a la izquierda y escribir en el recuadro cuántos quedan.	De las colecciones armadas anteriormente, la maestra quitará algunas pelotas e irá preguntando ¿Cuántas quedan?
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.	Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad.	Artes y experiencias estéticas	Cada alumno se parará adentro de un cuadrado. La maestra irá indicando hacia donde se moverán. Derecha, izquierda, atrás, adelante o en medio.	Colorear lo que se indica.	Trabajar la misma actividad de inicio pero en parejas y turnándose para dar las indicaciones y hacer el ejercicio después.
100	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Vida saludable	Repartir a cada alumno un globo con un número ordinal escrito. Ordenados en una fila irán mencionando el número que les tocó.	Trazar una línea para relacionar un globo con cada niño y escribir el número ordinal que le corresponde. Repetir los números varias veces en voz alta.	Los alumnos tomarán su globo con el número ordinal y se colocarán en fila de acuerdo al orden correcto.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
101	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.	Expresa con libertad y respeto sus puntos de vista y escucha los de sus pares y otras personas, favoreciendo la cultura de paz, la convivencia sana y la participación de todas y todos en un marco de inclusión y diversidad.	Vida saludable	Colocar una colección alineada en frente del salón. La maestra pedirá a cada alumno que tome alguno de los objetos, ya sea el primero, segundo, etcétera.	Colorear el objeto que ocupa el número ordinal que se indica en la columna de la izquierda.	Hacer una carrera en el patio. Entre todos deliberarán quién fue el primero, segundo, tercero, etcétera.
102	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Cada alumno llevará 5 dulces. Intercambiarán sus dulces con los de sus compañeros como ellos deseen.	Resolver el desafío.	La maestra preguntará: ¿Cuántos dulces tenían?, ¿Cuántos intercambiaron? y ¿cuántos tienen ahora?
103	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Pensamiento crítico	Poner frente a los alumnos 4 objetos con distintos precios. Los alumnos dirán cuánto dinero necesitarían para comprar lo que quieren y su equivalencia en monedas.	Resolver los desafíos.	Resolver 5 sumas que ponga la maestra en el pizarrón.
104	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.	Planifica y dibuja recorridos, de su comunidad y de otros lugares que contribuyen a reconocer el lugar donde vive.	Interculturalidad crítica	Dar un recorrido a los alumnos por el colegio mientras se les hacen preguntas donde tengan que contestar a la izquierda a la derecha, hacia arriba, hacia abajo, enfrente atrás, etcétera.	Ayudar a Lolita a llegar a la caseta de vigilancia.	Dibujar el recorrido que hicieron por la escuela en un papel cuadrulado.

BLOQUE 3

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	Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Artes y experiencias estéticas	Usando el póster, la maestra pasará a cada alumno a contar algún objeto diferente.	Colorear y escribir la cantidad de panes que hay de cada uno.	Repartir a cada alumno una hoja con 3 barras verticales con el nombre de cada pan abajo. Los alumnos rellenarán completamente la barra con más panes, a la mitad la que sigue y al final la de menos panes.
112	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.	Dialoga con sus pares para definir criterios de clasificación de objetos y elementos del entorno natural y sociocultural, que respondan a distintos propósitos.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una colección de fichas de distintos colores. Los alumnos las separarán por color.	Seguir las instrucciones para identificar dónde hay elementos iguales y dónde hay diferentes.	Repartir a cada alumno una hoja blanca y pedirles que dibujen 3 figuras geométricas iguales y una diferente. Rellenar las que son iguales con papel boleado del mismo color y la diferente con otro color.
113	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Hace uso de palabras apropiadas en su lengua materna para describir con más detalles, las características de los objetos materiales de su entorno.	Interculturalidad crítica	Abrir 3 paquetes de 3 distintos tipos de galletas. Los alumnos deberán contar cuantas galletas hay de cada una y anotarlo en grupo en el pizarrón.	Colorear las galletas y anotar la cantidad que hay de cada una.	Cada alumno escogerá una galleta mencionando por qué es distinta a las demás y podrá comerla.
114	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Dialoga con sus pares para definir criterios de clasificación de objetos y elementos del entorno natural y sociocultural, que respondan a distintos propósitos.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno 3 galletas marías con crema batida. Los alumnos tendrán chispas de colores y aplicarán a una galleta muchas a otra pocas y a otra nada.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento.	Pedir que busquen en revistas una imagen donde haya "mucho" de algún elemento, una donde haya "poco" y una que represente "nada".

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
115	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Trasvasa arena o líquidos entre recipientes de distintos tamaños y formas para medir su capacidad, y expresa en su lengua materna en cuál cabe más o menos.	Pensamiento crítico	Repartir una lata de sopa vacía a cada alumno. Algunos tendrán la indicación de rellenar su lata con muchas lentejas, otros con pocas y otros con nada.	Colorear la tapa del bote que tiene mucho de color rosa, la que tiene poco de color verde y la que no tiene nada de color amarillo. Contar la cantidad de elementos que hay en cada bote y anotarlo en el recuadro.	Cubrir la lata que rellenaron con un globo y una liga. Agitarán su lata para escuchar cómo suena y distinguir el sonido cuando es mucho, poco o nada.
116	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 y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	pensamiento crítico	La maestra pondrá un rotafolio con un dibujo de un pastel. Cada alumno deberá colorear una parte como se lo vaya indicando la maestra.	Colorear como la numeración indica.	Repartir a cada alumno un dibujo de una casa con números en distintas partes. La maestra irá dictando de qué color iluminar cada parte según el número.
117	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Inclusión	Repartir a cada alumno una bolsa con 4 gomitas de dulce. Los alumnos tendrán acceso a más gomitas para rellenar su bolsa hasta llegar a 10.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Completar dibujando el número de dulces que faltan en cada vitrolero para llegar a la cantidad que se indica.	Cada alumno cerrará su bolsa y juntarán todas en una caja. Deberán contar el total de decenas de gomitas que hay dentro de la caja.
118	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	La maestra realizará preguntas a los alumnos sobre la cantidad de objetos que hay a su alrededor, como: ¿Cuántas sillas hay en el salón? ¿Cuántos pizarrones? ¿Cuántas mesas? etcétera.	Colorear los pastelillos. Contar cuántas chispas tiene cada uno y circular la cantidad correcta.	Otorgar a los alumnos una hoja con pequeños dibujos de cosas que se encuentren en el patio o el salón. Los alumnos deberán escribir el número que indique la cantidad de objetos que hay junto a cada dibujo.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
119	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Inclusión	La maestra escribirá una resta en el pizarrón, que los alumnos resolverán con su recta numérica. En cuanto vayan terminando alzarán la mano para dar su resultado.	Colorear los elementos y resolver las restas.	Los alumnos escribirán en un papel una resta para que la resuelva la maestra. Deberán tomar en cuenta que el primer número debe ser mayor o igual que el segundo.
120	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Vida saludable	La maestra planteará un problema a los alumnos donde deban restar, preferentemente relacionado con la página del libro. Ejemplo: Si horneó 10 donas en la mañana pero vendió 6, ¿cuántas le quedaron? Los alumnos deberán anotar su respuesta en un papelito que la maestra recogerá y al final dirá el resultado.	Colorear los elementos y resolver las restas.	La maestra planteará otro problema a los alumnos donde deban restar. En esta ocasión no relacionado con la página del libro, sino con su vida diaria. Ejemplo: Si me mandaron 5 galletas de lunch y solo me comí 2, ¿cuántas me podría comer ahorita? Los alumnos alzarán la mano para compartir su respuesta.
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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Vida saludable	Entregar una hoja con una sopa de números a los alumnos. Pedirles que circulen los números que se necesitan para formar el 10, 20, 30 y 40.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Contar los 40 pastelillos en el póster. Trazar el 40 con varios colores y colorear las decenas de rojo para representarlo. Completar la secuencia numérica.	Contar del 1 al 40 con todo el grupo.
122	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Usando tarjetas grandes de la familia de los cuarentas, acomodarlas en el patio del colegio entre todos.	Remarcar la familia de los cuarentas.	Entregar a cada alumno la familia de los cuarentas en desorden, usando tarjetas, para que la ordenen y la peguen en su cuaderno o en una hoja.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
123	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Escribir en una hoja la familia de los cuarentas sin ninguna referencia visual.	Trazar la numeración del 40 al 49.	Preguntar a los alumnos si saben o pueden deducir qué número sigue después del 49 y cómo se escribe.
124	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Vida saludable	Dibujar en el suelo del patio una recta numérica grande. Los alumnos resolverán la suma que les indique la maestra caminando sobre la recta.	Resolver los desafíos utilizando la recta numérica.	Realizar diversas sumas usando tapa roscas para representar ambas cantidades y contar el total.
125	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Dibujar en el suelo del patio una recta numérica grande. Los alumnos resolverán la resta que les indique la maestra caminando sobre la recta.	Resolver los desafíos utilizando la recta numérica.	Realizar diversas restas usando tapa roscas para representar la cantidad total menos la que debe restarse y obtener el resultado.
126	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Pensamiento crítico	Otorgar a los alumnos una tira de papel para copiar en ésta su regla, lo más parecida posible.	Colorear la regla. Medir lo que se indica. Elegir dos objetos, dibujar cada uno en el primer recuadro y escribir su medida en el segundo.	Hacer en su cuaderno una lista de 3 objetos del salón que deseen saber cuánto miden. Dar tiempo para que los alumnos midan y escriban sus resultados.
127	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Estima y compara la magnitud de dos o más objetos con apoyo de un intermediario, y expresa en su lengua materna y con sus palabras cuál es el más largo, más corto, más ancho, más angosto o si son iguales; contrasta sus ideas con las de sus pares y las representan.	Inclusión	Cortar gusanos de gomitas de tres diferentes tamaños y repartir a cada alumno uno de cada uno. Pedirles que los midan y escriban en un papelito cuánto miden.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Medir los gusanos y anotar cuánto mide cada uno en el círculo. Trazar de morado los gusanos quebrados y de rosa los ondulados.	Pedir a los alumnos que entre todos separen los gusanos grandes, medianos y chicos. Al final repartirlos para comerlos.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
128	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Pensamiento crítico	Pedir a los alumnos que midan con regla algunos objetos de su lonchera. En una hoja dibujar los objetos que midieron previamente. Empezando del más grande al más pequeño.	Medir los dos caminos con la regla y colorear el más corto para llegar a la harina.	Dibujar en el patio dos caminos. Los niños tomarán turnos para contar cuántos pasos mide cada uno y así decidir cuál está más cerca del punto de partida y cuál está más lejos.
129	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Pensamiento crítico	Poner en el pizarrón tarjetas con los números 10, 20, 30, 40 y 50 en desorden. Los alumnos, en grupo, tendrán 15 segundos para ordenarlos.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Contar los 50 bolillos en el póster. Trazar el 50 con varios colores y colorear las decenas de rojo para representarlo. Completar la secuencia numérica.	Colocar un tazón con cereales en medio de cada mesa. Los alumnos tendrán que formar 10 filas de 10 cereales cada una. Al final contar todos los cereales.
130	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Contar varias veces del 1 al 59 en grupo.	Remarcar la familia de los cincuentas.	Escribir en una hoja los números del 50 al 59 usando su dedo índice y pintura digital.
131	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Trazar con tizas de colores en el patio los números del 50 al 59.	Trazar la numeración del 50 al 59.	Poner una melodía para que los alumnos y la maestra inventen una canción con los números del 50 al 59.
132	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 y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Pedir que observen la página 156 y que traten de seguir la secuencia numérica con sus dedos. Preguntar si pueden adivinar de qué figura se trata.	Trazar siguiendo la numeración para encontrar la figura oculta.	Los alumnos cerrarán su libro y buscarán el número de página que vaya indicando la maestra. Debe ser del 1 al 59.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
133	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Escribir en el suelo del patio, con tiza, varias sumas para que los niños elijan libremente alguna y la resuelvan.	Resolver las sumas.	Cada alumno pasará a resolver una suma al pizarrón.
134	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Escribir en el suelo del patio, con tiza, varias sumas para que los niños elijan libremente alguna y la resuelvan.	Resolver las sumas.	Cada alumno pasará a resolver una suma al pizarrón.
135	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Estima y compara la magnitud de dos o más objetos con apoyo de un intermediario, y expresa en su lengua materna y con sus palabras cuál es el más largo, más corto, más ancho, más angosto o si son iguales; contrasta sus ideas con las de sus pares y las representan.	Pensamiento crítico	Dar a los alumnos un pedazo de listón. Pedirles que lo corten de manera que una tira sea larga y otra corta.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear los gusanos cortos de amarillo y los largos de rojo.	Medir con la regla las tiras de listón que cortaron. Compartir sus resultados.
136	Saberes y Pensamiento Científico	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales.	Interculturalidad crítica	Repartir a cada alumno una hoja con la figura de un pastel impreso. Los alumnos lo decorarán con acuarelas trazando líneas espirales, quebradas, onduladas y mixtas.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Remarcar las líneas espiral, quebrada, ondulada y mixta.	Tazar distintas líneas en el pizarrón. Cada alumno pasará a circular la que le indique la maestra, (curva, recta, mixta, ondulada, espiral).
137	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.	Planifica y dibuja recorridos, de su comunidad y de otros lugares que contribuyen a reconocer el lugar donde vive.	Artes y experiencias estéticas	Dibujar en el patio varios tipos de líneas en grande. Los alumnos deberán pasar un cochecito de juguete sobre cada línea repitiendo su nombre.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Trazar con colores, sobre las galletas, las líneas que corresponden según la indicación.	Hacer un dictado de líneas. La maestra dictará la línea y su color, y los alumnos la dibujarán en una hoja.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
138	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que representen 6 columnas de 10 frijoles cada una. Contar todos los frijoles al final, mientras los van metiendo en una bolsa.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Contar los 60 pays en el póster. Trazar el sesenta con varios colores y colorear las decenas de rojo para representarlo. Completar la secuencia numérica.	Insertar 60 piezas de sopa de codito en un resorte. Amarrarlo y pintarlo para tener un collar.
139	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Pegar lentejas sobre los números del 60 al 69	Remarcar la familia de los sesentas.	Dictar a los alumnos distintos números del 39 al 60.
140	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Otorgar a los alumnos los números del 40 al 60 escritos en tarjetas para que los peguen en orden en una media cartulina.	Trazar la numeración del 60 al 69.	Usando el dibujo de una máquina de chicles, pegar dentro del círculo 60 bolas de papel boleado de colores simulando bolas de chicle.
141, 142 y 143	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.	Recolecta objetos y elementos de su entorno para observarlos, hacer preguntas y explorar sus características y comportamiento.	Artes y experiencias estéticas	Los alumnos deberán mencionar cuáles alimentos del póster son fríos y cuáles son calientes.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear y recortar las figuras. Pegarlas en la página siguiente, donde corresponden.	Repartir a cada alumno una hoja doblada a la mitad donde deberán hacer el menú de un restaurante. De un lado dibujarán 5 cosas frías y del otro 5 calientes.
144	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Usar dos dados grandes. Tirarlos y tomar los dos números que salgan para que el grupo los sume entre sí.	Resolver las sumas.	Repartir a cada alumno una ficha de dominó. Pedirles que usando los números de la ficha, escriban una suma y la resuelvan.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
145	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Artes y experiencias estéticas	Usando tiza, trazar el número setenta varias veces. Repetir mientras lo trazan "setenta".	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Contar las 70 donas en el póster. Trazar el número setenta con varios colores y colorear de rojo las decenas para representarlo. Dibujar en el recuadro setenta objetos que puedan encontrar en una confitería.	Repartir a cada alumno 1 ficha de dominó. Pedirles que usando los números de la ficha, escriban una suma y la resuelvan.
146	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Repasar las familias numéricas del 10, 20 y 30 usando algún apoyo visual y el conteo en grupo.	Sumar para completar las familias numéricas.	Poner en el pizarrón sumas usando el 70 omitiendo uno de los sumandos y dando el resultado. Los alumnos deberán colocar el sumando correcto. Ejemplo: $70+ =78$.
147	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	El grupo deberá contar hasta el 70 de 10 en 10 en voz alta.	Completar la secuencia numérica de decenas y colorear cada pastelillo de un color diferente.	En una hoja en blanco escribir las decenas hasta el 70.
148	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Escribir las decenas del 10 al 70 usando crayones y un trozo largo de papel estraza donde puedan trazarse los números en grande.	Trazar las decenas del 10 al 70.	Escribir en el pizarrón las decenas del 10 al 70 en desorden. Los alumnos tendrán un papel y lápiz para copiarlas pero en el orden correcto.
149	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Pensamiento crítico	Escribir el número 49 en el pizarrón. Cada alumno deberá pasar a escribir un número menor a 49 del lado izquierdo. Ningún número debe repetirse.	Escribir $<$, $>$ o $=$, según corresponda.	Usando el número 49 ya escrito en el pizarrón, cada alumno deberá pasar a escribir un número mayor a 49 del lado derecho. Ningún número debe repetirse.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
150	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través del lenguaje y la escritura	Los alumnos contarán, en voz alta, de 10 en 10 del 10 al 70 en y después del 70 al 10.	Completar la secuencia numérica en ascendente y descendente del 1 al 70.	La maestra escribirá el número 70 en la parte superior del pizarrón. Los alumnos pasarán uno a uno a escribir la decena que va antes.
151	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través del lenguaje y la escritura	Usar una recta numérica hasta el 20 para enseñar a los alumnos a contar de 2 en 2 hasta el 20.	Trazar la numeración de dos en dos del 2 al 40.	Contar en voz alta, de dos en dos, hasta el 70.
152	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Con ayuda de un póster que contenga los números del 1 al 100, contar en grupo de dos en dos hasta el 70.	Trazar la numeración de dos en dos del 42 al 70.	Brincar en el patio, contando de dos en dos del 40 al 70.
153	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Artes y experiencias estéticas	Formar un círculo. La maestra iniciará un conteo de 2 en 2 que seguirá el alumno de la derecha y así consecutivamente. Los alumnos que se vayan equivocando irán saliendo del círculo hasta quedar uno. Cada vez que un alumno salga se reinicia el conteo empezando por el número 2.	Colorear las figuras y completar la secuencia numérica de dos en dos.	Entregar a cada alumno una tabla con los números del 1 al 100. Colorear los números que se cuentan al contar de 2 en 2.
154	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Hacer a los alumnos reflexionar: ¿en qué situaciones se necesita sumar? Cada alumno mencionará alguna.	Resolver las sumas.	Cada alumno escribirá una suma simple y la intercambiará con un compañero. Resolver la suma que su compañero le asignó.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
155	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Pensamiento crítico	Otorgar a la mitad de los alumnos 6 galletas. Asignarles un compañero sin galletas y pedirles que les den la mitad. Responder: ¿Cuántas galletas le quedaron al que tenía 6 galletas? ¿Cuántas galletas tiene ahora cada uno?	Resolver las restas del desafío. Colorear las personas que lograron hornear más de 5 galletas sin quemarlas.	Al finalizar las actividades cada alumno tendrá derecho a comerse dos de las galletas de la primera actividad. Posteriormente deberán responder cuántas le quedaron y en su cuaderno deberán hacer el planteamiento de la suma y su resolución.
156	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Interculturalidad crítica	Preguntar a los niños en qué situaciones se necesita restar para que aporten ejemplos.	Resolver las restas.	Otorgar a cada alumno 3 fichas de dominó. Pedir que resten el número más chico al más grande de cada ficha y escriban los 3 resultados correspondientes.
157	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Artes y experiencias estéticas	Asignar a cada alumno una familia numérica que deberá escribir en una tira de cartulina de color, en forma horizontal.	Sumar para completar las familias numéricas.	Unir todas las tiras de la actividad previa y pegarlas alrededor del salón. Contar del 1 al 70 juntos guiándose de la línea.
158	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Pensamiento crítico	Usando el póster la maestra planteará una resta. El alumno que pase a resolverla primero deberá circular la cantidad del objeto que tenía, después tachar los que vendió y contar los que le quedaron. Repetir el ejercicio con cada alumno.	Resolver los desafíos.	Escribir 5 sumas y 5 restas que los alumnos deberán resolver en su cuaderno.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
159	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.	Dialoga con sus pares para definir criterios de clasificación de objetos y elementos del entorno natural y sociocultural, que respondan a distintos propósitos.	Artes y experiencias estéticas	Entregar a los alumnos dos dibujos de panquecitos. Indicar que los coloreen iguales pero los decoren diferente.	Colorear el dibujo de la izquierda y circular las 5 diferencias que encuentren en el dibujo de la derecha.	Buscar en el póster objetos que sean iguales y objetos que sean diferentes. Dibujar en una hoja dos iguales y dos diferentes entre sí.
160	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Cada alumno pasará al pizarrón a escribir el número que le indique la maestra del 1 al 70.	Dictar a los alumnos diferentes números.	En parejas, cada alumno le dictará 3 números del 1 al 70 a su compañero y viceversa. La maestra verificará que los hayan escrito de manera correcta.

BLOQUE 4

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
167 y 168	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Hace uso de instrumentos cotidianos que miden el paso del tiempo en su comunidad, tales como calendarios, relojes de arena, solares, digitales y análogos.	Interculturalidad crítica	Preguntar a los alumnos: ¿A qué hora entran a la escuela? ¿A qué hora salen de la escuela? ¿A qué hora toman recreo?, etcétera. Al escuchar las respuestas ir marcando las horas en un reloj pegado en el pizarrón.	Pegar el reloj y las manecillas de la página 167 en una cartulina. Recortar las piezas y ensamblar las manecillas utilizando un broche latonado.	Cada alumno pasará a marcar la hora que indique la maestra en el reloj del pizarrón. Ejemplo: una en punto, dos en punto, nueve en punto, etcétera.
169	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Pensamiento crítico	Tres voluntarios pasarán al frente del grupo y la maestra les vendará los ojos. La maestra otorgará a cada uno 2 bolsitas con arroz, una con mucho más que otra. Los alumnos deberán decir cuál es ligera y cuál es pesada.	Volver a leer el cuadro 1 del cuento. Dibujar productos en la bolsa de la izquierda para representar ligero y productos en la bolsa de la derecha para representar pesado.	Utilizar una balanza para que los niños pongan diferentes objetos en cada lado y discriminar cuáles son pesados y cuáles son ligeros.
170	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 10 fichas. Explicarles que cada ficha vale 10. Pedirles que formen el número 70.	Trazar el setenta con varios colores y colorear las decenas de rojo para representarlo.	Otorgar a cada alumno una hoja con varios números 70, entre otros, sin ningún orden. Pedirles circulen todos los 70 que encuentren.
171	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Otorgar a cada alumno tarjetas con los números del 70 al 79. Deberán colocarlas en orden ascendente.	Remarcar la familia de los setentas.	Con las mismas tarjetas de la primera actividad, indicar a los alumnos que las ordenen de manera descendente.
172	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Artes y experiencias estéticas	Con pincel y pintura acrílica escribir los números del 70 al 79 en media cartulina.	Trazar la numeración.	Escribir en el pizarrón los números del 70 al 79. Cada alumno pasará a circular el que le indique la maestra.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
173	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Sobre una hoja negra, los alumnos trazarán con tiza húmedo el número 80 varias veces.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Trazar el ochenta con varios colores y colorear las decenas de rojo para representarlo. Completar la secuencia numérica.	En una hoja escribir los números del 10 al 80, de diez en diez.
174	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Trazar un 8 en el pizarrón. Usando un dado grande, cada alumno pasará a arrojarlo y escribirá el número que salga junto al 8, mencionando qué número se forma.	Remarcar la familia de los ochentas.	Ya que se escribieron en el pizarrón todos los números formados junto con el dado, los alumnos deberán mencionar qué números faltan.
175	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Otorgar a cada alumno una hoja con la numeración del 70 al 80, con números faltantes que deberán de completar.	Trazar la numeración.	Repetir el ejercicio previo en el pizarrón con otros números faltantes y resolverlo en grupo.
176	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una galleta y preguntar si está entera. Explicar que la galleta representa un entero.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Colorear la sandía con verde claro y verde oscuro. Dibujar del lado derecho un elemento que represente un entero.	Buscar en el salón cosas de color claro y cosas de color oscuro y clasificarlas. Mostrar imágenes de diferentes elementos enteros y mitades. Pedir a los niños que las clasifiquen.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
177	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.	Dialoga con sus pares para definir criterios de clasificación de objetos y elementos del entorno natural y sociocultural, que respondan a distintos propósitos.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a los alumnos una naranja cortada por la mitad. Pedirles que la junten para formar un entero y después la abran y muestren un medio.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear el salami con rojo y color carne. Dibujar del lado derecho la mitad que falta para convertir el medio en un entero.	Pedir a los alumnos que se coman un medio de la naranja, o sea la mitad.
178	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Construye colecciones y las compara mediante distintas estrategias para determinar cuál tiene más o menos elementos.	Artes y experiencias estéticas	Pedir a los alumnos que mencionen líneas paralelas que puedan encontrar en el salón.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear la barra de mantequilla. Remarcar varias veces las líneas paralelas. Anotar en el recuadro cuántos tercios hay.	Repartir a cada alumno una bola de plastilina. Pedirles que la dividan en tres tercios, o sea tres partes iguales. En el patio dibujar diferentes líneas paralelas de varios colores.
179	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Inclusión	En una hoja los alumnos dibujarán varias líneas perpendiculares, con diferentes colores.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Colorear el queso. Remarcar varias veces las líneas perpendiculares. Anotar en el recuadro cuántos cuartos hay.	Dividir al grupo en equipos de cuatro. Repartir a cada grupo una barra de chocolate. Pedir que la dividan en cuatro partes de forma que todos tengan un pedazo igual. Indicar que cada alumno puede comer un cuarto de chocolate.
180	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Interculturalidad crítica	Pedir a los alumnos que mencionen cosas que pueden venderse por docena; huevos, limones, donas, etcétera.	Volver a leer el cuadro 3 del cuento. Remarcar la docena. Colorear los huevos de color carne.	Otorgar a cada alumno 3 tipos de semillas. Pedir que formen una docena de cada tipo.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
181	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Pensamiento crítico	Contar del 1 al 90 en grupo.	Volver a leer el cuadro 2 del cuento. Trazar el noventa con varios colores y colorear las decenas de rojo para representarlo. Completar la secuencia numérica.	Otorgar a los alumnos barras de papel explicando que cada una representa una decena. Pedirles que formen 9 decenas, o sea noventa.
182	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Circular en el póster la cantidad de cajas de frutas y verduras que forman 90 elementos. Contar en grupo del 90 al 99.	Remarcar la familia de los noventas.	La maestra dictará 10 números del 80 al 99. Los alumnos deberán escribirlos.
183	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Colocar en el pizarrón los números del 90 al 99 en desorden. Los alumnos los copiarán en orden en su cuaderno.	Trazar la numeración.	La maestra preguntará qué número seguirá después del 99, los alumnos deberán responder y escribirlo en su cuaderno en grande.
184	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno un número que represente alguna decena: 10, 20, 30, etcétera. Pegarlo en su cuaderno y escribir la familia numérica de ese número.	Sumar para completar las familias.	Cada alumno pasará a resolver la suma que le indique la maestra, similar a las de la página 212.
185	Saberes y Pensamiento Científico	Los seres vivos: elementos, procesos y fenómenos naturales que ofrecen oportunidades para entender y explicar hechos cotidianos, desde distintas perspectivas.	Planifica de manera colaborativa indagaciones, para ampliar sus conocimientos sobre la naturaleza, el planeta y el universo: hace preguntas, explora su entorno, plantea respuestas iniciales, busca información, hace registros y explica sus hallazgos.	Pensamiento crítico	Colocar varias figuras con su respectiva sombra frente a la clase. Los alumnos deberán identificar cuál es la sombra de cuál.	Unir cada figura con su sombra.	Otorgar 3 nuevas figuras y pedir que las coloreen todas de negro para ver cómo sería su sombra.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
186	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Trasvasa arena o líquidos entre recipientes de distintos tamaños y formas para medir su capacidad, y expresa en su lengua materna en cuál cabe más o menos.	Pensamiento crítico	Poner en el centro del salón 5 botes con 1, 2, 3, 4 y 5 fichas. Los alumnos deberán contar las fichas del interior y ordenarlas del que contiene menos al que contiene más.	Seguir las instrucciones.	Al finalizar la actividad los alumnos colocarán los botes ahora del que contiene más al que contiene menos. Después colocarán todas las fichas en un solo bote mientras las cuentan.
187	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno un cartón con las decenas del 10 al 100. Usar frijoles para jugar lotería.	Colorear cada botón de un color distinto. Completar la secuencia numérica de las decenas.	Escribir las decenas hasta el 100 en una hoja sin ninguna referencia visual.
188	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una hoja con el número 100. Trazarlo usando sopa de pasta y pegamento blanco.	Colorear los globos y traza el número con varios colores.	Repartir a cada alumno papelitos en forma de globos con las decenas del 10 al 100. Pegarlas en una hoja en orden ascendente.
189	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Pensamiento crítico	Colocar 5 aros en el patio y pedir que coloquen en cada uno 10 pelotas. Los alumnos contarán de uno en uno cada elemento de los aros hasta llegar al 50.	Colorear los elementos. Contar y anotar la cantidad en el recuadro de cada fila, contando desde el primer elemento, como lo muestra el ejemplo.	Al finalizar los alumnos contarán de 10 en 10 cada aro para llegar a 50.
190	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Pensamiento crítico	En grupos, formar montañas de 10 fichas. Al final contar de 10 en 10 hasta llegar al 100.	Continuar con el ejercicio de la página anterior.	Colocar tarjetas en el suelo de las decenas del 10 al 100. Asignar una decena por equipo y pedir a los niños que la representen con filas de frijoles.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
191	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Repartir 3 círculos enteros de diferente color a cada alumno. Usando sus tijeras los dividirán en medios, tercios y cuartos.	Relacionar cada fracción con el dibujo que le corresponde.	Revolver los recortes del primer ejercicio y pedirles que los peguen como estaban, en una hoja, para formar 3 enteros.
192	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.	Imagina y expresa los cambios que ocurrirán al manipular, apilar, construir y transformar objetos, haciendo composiciones geométricas que reflejen elementos culturales de su comunidad y de otras regiones.	Inclusión	Mostrar a los alumnos el dibujo de un pastel o de una pizza, en el pizarrón. Ir quitando y poniendo rebanadas para repasar entero, medio, tercio y cuarto.	Colorear las rebanadas de salami y las rebanadas de sandía. Unir con una línea las fracciones iguales.	Repartir una hoja con cuatro círculos trazados. En desorden la maestra dictará fracciones y los alumnos colorearán los círculos según corresponda.
193	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Otorgar 8 tarjetas con distintos números del 1 al 99. Pedir a los alumnos que los ordenen de menor a mayor.	Escribir el antecesor y el sucesor.	Cada alumno pasará a escribir el antecesor y sucesor del número que le indique la maestra.
194	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno tres tiras de crepé de diferentes anchos. Los alumnos levantarán la más gruesa, la menos gruesa que la primera y la más delgada. Al final, en grupo clasificarán todas las tiras en tres distintos grosores.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Colorear y numerar como se indica.	En una hoja los alumnos deberán dibujar tres árboles con diferente ancho. Empezando del más delgado al más ancho. En el patio o jardín identificar árboles u hojas gruesas y delgadas.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
195 y 196	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Interculturalidad crítica	Buscar cosas en el salón que se midan en litros, kilos, y metros y juntarlos al centro del salón.	Recortar los productos de la página 195 y pegarlos en la página 197 donde corresponde.	Colocar tres mesas: una para kilos, una para litros y otra para metros. Poner una melodía y dar la consigna a los niños de clasificar los elementos previamente recolectados, antes de que termine la melodía.
197	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	Interculturalidad crítica	Poner frente al grupo un listón, un vaso de agua y un puño de frijoles. Los alumnos deberán indicar qué medida de capacidad necesitan usar para medir cada cosa.	Pegar los elementos de la hoja anterior donde corresponde.	Con uso de una regla, una báscula y un vaso medidor, medir los elementos del primer ejercicio.
198	Saberes y Pensamiento Científico	Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.	Explica los resultados de sus experimentos y los contrasta con los hallazgos de sus pares, confirma o modifica sus suposiciones iniciales.	Artes y experiencias estéticas	Otorgar a cada alumno un poco de pintura digital azul, amarilla y roja. Mezclar en recipientes los colores primarios para obtener los secundarios.	Colorear las madejas de estambre como se indica.	Usando las pinturas del primer ejercicio pedir a los alumnos que pinten un paisaje.
199	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.	Elabora e interpreta registros para organizar objetos y elementos del entorno mediante dibujos, tablas, símbolos o pictogramas; los explica a otras personas, en su lengua materna y con sus palabras.	Pensamiento crítico	Con uso de barras de papel rojas y cuadros pequeños azules, formar los números que vaya indicando la maestra. Las barras serán las decenas y los cuadros las unidades.	Representar cada cantidad coloreando las decenas de rojo y las unidades de azul.	Usando el material del primer ejercicio, cada alumno formará el número que quiera y comentará con el grupo cuál es.
200	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Contar de 2 en 2 hasta el diez. Después de 10 a 20, de 20 a 30 y así consecutivamente.	Trazar de dos en dos la numeración hasta el 100.	Los alumnos escribirán la numeración del 1 al 20 de dos en dos sin ninguna referencia visual.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
201	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Estima y compara la magnitud de dos o más objetos con apoyo de un intermediario, y expresa en su lengua materna y con sus palabras cuál es el más largo, más corto, más ancho, más angosto o si son iguales; contrasta sus ideas con las de sus pares y las representan.	Artes y experiencias estéticas	Repartir a cada alumno una bola de masa de sal. Pedirles que formen tiras largas y cortas. Dejarlas secar.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento y colorear la lámina. Circular de anaranjado los elementos largos y de verde los cortos.	Con las tiras de masa de sal secas, pedir a los alumnos que hagan una figura usándolas.
202	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo.	Pensamiento crítico	Contar de 5 en 5 hasta el diez. Después del 10 al 20, del 20 al 30 y así consecutivamente.	Trazar la numeración de 5 en 5 hasta el 100.	Formar 20 colecciones de 5 frijoles, contar los frijoles.
203	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Pensamiento crítico	Los alumnos escribirán 3 sumas en su cuaderno.	Resolver las sumas.	Cada alumno resolverá las sumas que escribió, más otra que deje la maestra en el pizarrón.
204	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Inclusión	Mostrar a los niños monedas de 1, 2, 5 y 10 pesos. Ejemplificar en el pizarrón la equivalencia de cada moneda en unidades. Pedir que con cereal representen la moneda que mencione la maestra.	Seguir las indicaciones de cada ejercicio.	Usando figuras de monedas de 1, 2, 5 y 10, jugar a la juguetería, pegando precios a los juguetes que haya en el salón y pidiendo a los alumnos que escojan uno y lo paguen con sus monedas.
205	Saberes y Pensamiento Científico	Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad.	Propone algunos saberes familiares y comunitarios, para resolver necesidades y situaciones en su hogar, escuela y comunidad.	Interculturalidad crítica	Repartir a cada alumno figuras de monedas de 1, 2, 5 y 10 pesos. Pegar precios en el pizarrón y preguntar qué monedas necesitan para pagar cada cosa.	Colorear los productos de la tabla de precios de la tienda de abarrotes.	Los alumnos comentarán con el grupo qué números ven en el ejercicio de la página 239 y cuántas decenas y unidades tiene cada número.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
206	Saberes y Pensamiento Científico	Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad.	Distingue con ayuda de otras personas, situaciones en las que los saberes comunitarios son útiles y cuando deben complementarse con otros conocimientos.	Interculturalidad crítica	Hacer una tabla en el pizarrón donde los alumnos ordenen los productos y su precio, del más caro al más barato.	Verificar en la tabla de precios de los abarrotes, cuánto cuesta cada artículo y anotar el precio que corresponde. Resolver las sumas.	Los alumnos mencionarán dos productos que su familia compra cuando hacen la despensa. En su cuaderno sumarán ambos y escribirán el resultado.
207	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Pensamiento crítico	Escribir una resta en el pizarrón y resolverla junto con el grupo para repasar el procedimiento.	Resolver las restas.	Cada alumno pasará al pizarrón a resolver una resta.
208	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone, de manera colaborativa, formas de resolver situaciones cotidianas e imaginarias que involucran acciones de juntar, agregar, separar, quitar, igualar y repartir elementos de dos o más colecciones.	Inclusión	Hacer una tabla en el pizarrón donde los alumnos ordenen los productos y su precio, del más barato al más caro.	Colorear los productos de la tabla de precios de la mercería.	Organizar al grupo por parejas. Uno le dirá a su compañero dos productos que le gustaría comprar y él deberá sumar para indicarle cuánto debe pagar. Intercambiar roles.
209	Saberes y Pensamiento Científico	Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad.	Distingue con ayuda de otras personas, situaciones en las que los saberes comunitarios son útiles y cuando deben complementarse con otros conocimientos.	Interculturalidad crítica	Imaginar que el grupo se encuentra en una mercería. Todos escogerán un producto que desean comprar considerando que solo tienen 40 pesos. Resolver la resta en su cuaderno y compartir al grupo cuánto dinero tenían, qué compraron y cuánto les quedó.	Anotar el precio de los productos que compró cada señora y restarlo de la cantidad de dinero que llevaba para saber cuánto le sobró a cada una.	Organizar al grupo por parejas. Uno le dirá a su compañero dos productos que quiere comprar considerando que tiene 78 pesos. El otro deberá restar e indicarle cuánto le queda. Intercambiar roles.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
210	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Vida saludable	Repartir a cada alumno un puño de frijoles blancos, frijoles negros y garbanzos revueltos. Los alumnos deberán separarlos e indicar cuánto tienen de cada uno.	Volver a leer el cuadro 4 del cuento. Colorear cada estilo de botón del color que se indica, contarlos y anotar cuántos hay de cada uno. Sumar para saber el total.	Contar en grupo del 100 al 1. Usar una tabla con la numeración del 1 al 100 para ir señalando los números a los alumnos.
211	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 y reproduce objetos, animales y plantas con el tangram, bloques de construcción, el modelado, doblado de papel o con dibujos.	Artes y experiencias estéticas	Colocar frente al salón un cuadrado, un rectángulo, un trapecio, un romboide y un triángulo. Comentar en grupo cuántos lados tiene cada uno, si son cortos o largos y dónde más han visto esas figuras.	Colorear la rebanada de queso. Recortar las siete piezas del tangram y usarlas todas para formar las figuras que se indican.	Usando las piezas del tangram formar una figura que ellos elijan, diferente a las que ya formaron.
213	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Contar en voz alta junto con el grupo del uno al 100.	Completar la secuencia numérica en orden ascendente.	Poner en el centro del salón tiras de cartulina con las familias numéricas escritas. Los alumnos deberán colocarlas en orden para formar la numeración del 1 al 100.
214	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Pensamiento crítico	Dividir al grupo en dos equipos para organizar una carrera de relevos. Una vez que cada alumno llegue a la meta deberá decir el número antecesor del número que le indique la maestra, para poder regresar al inicio y hacer cambio de jugador. El equipo que termine antes será el ganador.	Completar la secuencia numérica en orden descendente.	Contar en grupo del 1 al 100. Usar una tabla con la numeración del 1 al 100 para ir señalando los números a los alumnos.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
215	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura	Dibujar con tiza círculos en el patio de manera vertical con las decenas del 10 al 100 escritas en cada uno. Los alumnos brincarán de círculo en círculo como lo indique la maestra (con pies juntos, de cojito, alternando) gritando el número que van pisando.	Trazar la numeración de 10 en 10 hasta el 100.	Repetir el ejercicio de la actividad previa pero ahora en orden descendente.
216	Saberes y Pensamiento Científico	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y de entorno sociocultural.	Hace uso de instrumentos cotidianos que miden el paso del tiempo en su comunidad, tales como calendarios, relojes de arena, solares, digitales y análogos.	Interculturalidad crítica	Cada alumno comentará al grupo lo que hicieron a la hora del recreo, después hablarán de lo que hicieron antes y lo que harán después.	Dibujar las manecillas en cada reloj para representar cada actividad y anotar en el recuadro inferior "antes", "ahora" o "después", según corresponda.	Pedir a cada alumno que mencione una actividad que realiza en el día y la represente en el reloj que ensamblaron.
217	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura	Dividir al grupo en 2 equipos. A cada integrante de cada equipo se le dictará un número diferente que escribirá en el pizarrón. El equipo con mayor cantidad de aciertos será el ganador.	Escribir los números que les dicte la maestra.	Dividir al grupo en parejas. Cada pareja dictará un número a su compañero y verificará que lo escriba correctamente, cambiarán de roles y repetirán el ejercicio varias veces.

Página	Campo Formativo	Contenido	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA 'S)	Ejes Articuladores	Actividad previa	Actividad sugerida	Actividad de cierre
218	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Propone algunos saberes familiares y comunitarios, para resolver necesidades y situaciones en su hogar, escuela y comunidad.	Interculturalidad crítica	Dos alumnos, con ayuda de la maestra, deberán realizar el primer desafío de la página 252. Comentar el resultado con el grupo.	Resolver los desafíos.	<p> Pasar a dos alumnos al frente, para que actúen el siguiente desafío:</p> <p> Marcos tiene 10 botones y Daniela 5 menos que Marcos. ¿Cuántos botones tiene Daniela? Comentar el resultado con el grupo.</p>
219	Saberes y Pensamiento Científico	Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad.	Distingue con ayuda de otras personas, situaciones en las que los saberes comunitarios son útiles y cuando deben complementarse con otros conocimientos.	Pensamiento crítico	Repartir a cada alumno 5 fichas. Hacer preguntas donde deban contar para completar. Ejemplo: ¿Cuántas fichas faltan para llegar a 8? ¿Cuántas fichas faltan para llegar a 12?, etcétera.	Resolver los desafíos.	<p> Repartir a cada alumno una bolsa con 3 bombones. Indicar que su bolsa debe tener 7 piezas. Los alumnos deberán completar la cantidad. Repetir el ejercicio con diferentes cantidades.</p>
220	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Intercambia con sus pares, saberes numéricos para plantear problemas y encontrar distintas estrategias para resolverlos de formas diversas y equitativas.	Igualdad de género	Dividir al grupo en parejas y repartir a cada pareja 10 estampas. Indicarles que deben pegar esas estampas en su hoja pero deben tener ambos la misma cantidad.	Resolver los desafíos.	<p> La maestra narrará el problema: Si tengo 12 manzanas y me regalan 2, ¿cuántas tengo en total?</p> <p> Los alumnos deberán dibujar en su cuaderno la representación y posteriormente escribir la suma para resolver el problema.</p>

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 3

BLOQUE 1

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Distingue entre abierto y cerrado			
2	Distingue entre lleno y vacío			
3	Reconoce figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo, óvalo y rombo)			
4	Distingue entre pequeño, mediano y grande			
5	Distingue entre adentro y afuera			
6	Distingue entre hacia adelante y hacia atrás			
7	Distingue entre alto y bajo			
8	Reconoce el valor de una decena			
9	Distingue entre encima y debajo			
10	Distingue entre arriba, en medio, abajo			
11	Resuelve sumas de un dígito			
12	Distingue entre igual y diferente			
13	Reconoce los signos de mayor que y menor que			
14	Resuelve ejercicios de secuencia lógica			
15	Reconoce la serie del 1 al 30			
16	Identifica si un elemento pertenece o no, a una colección			
17	Completa una secuencia numérica hasta el 30			
18	Completa la cantidad de un conjunto agregando elementos			
19	Identifica y traza los números del 1 al 30			

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 3

BLOQUE 2

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Distingue entre subir y bajar			
2	Distingue entre hacia arriba y hacia abajo			
3	Distingue entre adelante, en medio y atrás			
4	Distingue entre hacia delante y hacia atrás			
5	Reconoce figuras geométricas (corazón)			
6	Reconoce algunos cuerpos geométricos (esfera, cilindro, pirámide y cubo)			
7	Identifica los colores primarios			
8	Identifica y traza línea recta y línea curva			
9	Realiza series ascendente y descendente del 1 al 20			
10	Reconoce unidades decenas hasta el 30			
11	Identifica y traza línea vertical, horizontal e inclinada			
12	Completa colecciones (elementos) de acuerdo a la cantidad solicitada			
13	Identifica antecesor y sucesor			
14	Conoce y comprende la recta numérica			
15	Reconoce colores primarios			
16	Reconoce colores secundarios			
17	Identifica, completa y traza secuencias numéricas hasta el 40			
18	Resuelve sumas hasta el 20 (apoyado con imágenes)			
19	Resuelve restas hasta 12 (apoyado con imágenes)			
20	Reconoce números ordinales del 1° al 10°			
21	Resuelve desafíos			
22	Recorre y resuelve correctamente laberintos			
23	Completa y realiza secuencias numéricas, en orden ascendente y descendente hasta el 70			

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 3

BLOQUE 3

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Distingue entre diferente e igual			
2	Reconoce figuras geométricas (estrella)			
3	Distingue entre mucho, poco y nada			
4	Completa colecciones (elementos) de acuerdo a la cantidad solicitada			
5	Resuelve restas apoyado con imágenes			
6	Reconoce la serie numérica del 40 al 70			
7	Resuelve sumas con recta numérica hasta el 15			
8	Resuelve restas con recta numérica hasta el 10			
9	Identifica y usa la regla			
10	Mide objetos con la regla			
11	Identifica antecesor y sucesor hasta el 70			
12	Resuelve sumas de un dígito			
13	Distingue entre largo y corto			
14	Identifica y traza líneas quebradas, onduladas, espirales y mixtas			
15	Distingue entre frío y calor			
16	Reconoce unidades y decenas hasta el 70			
17	Identifica mayor que, menor que e igual			
18	Completa y realiza secuencias numéricas, en orden ascendente y descendente hasta el 70			
19	Resuelve desafíos			
20	Realiza dictado de números			
21	Identifica diferencias entre dos imágenes			
22	Identifica y traza números del 40 al 70			

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Cuéntamelo con números 3

BLOQUE 4

	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA'S)	Requiere apoyo	En proceso	Logrado
1	Identifica y comprende el uso del reloj			
2	Distingue entre ligero y pesado			
3	Reconoce y traza la serie del 70 al 100			
4	Identifica y comprende fracciones: entero, medio, cuarto, tercio			
5	Identifica, distingue y traza líneas paralelas y perpendiculares			
6	Identifica la docena			
7	Reconoce figura – sombra			
8	Ordena de mayor a menor			
9	Ordena de menor a mayor			
10	Resuelve operaciones de decenas del 10 al 100			
11	Cuenta de 10 en 10			
12	Identifica antecesor y sucesor hasta el 100			
13	Comprende conceptos de peso, medida y capacidad			
14	Identifica colores primarios y secundarios			
15	Distingue entre largo y corto			
16	Cuenta de 5 en 5			
17	Resuelve sumas con unidades y decenas (sin llevar)			
18	Reconoce y comprende el uso de las monedas			
19	Resuelve restas con unidades y decenas (sin pedir prestado)			
20	Identifica la centena			
21	Usa el TANGRAM			
22	Resuelve desafíos			
23	Completa colecciones (elementos) de acuerdo a la cantidad solicitada			
24	Identifica y traza números del 70 al 100			

Cuéntamelo con números 3

Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

PROYECTOS EDUCATIVOS POR BLOQUE

(Sugerencias para el/la educadora)

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

PROYECTO DE AULA

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

ABP Aprendizaje Basado en Problemas

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

PROYECTO ESCOLAR

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

STEAM

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

PROYECTO DE COMUNIDAD

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

Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios

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

Referencias bibliográficas

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

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

PROYECTO EDUCATIVO

BLOQUE 1

FASE 1. PLANEACIÓN

Momento 1 Identificación.

Situación problema:

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

Proyecto:

“Explorando el mundo de las mascotas y las matemáticas en la veterinaria”

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

Objetivo general:

Sensibilizar a los niños sobre la importancia de cuidar a las mascotas y promover el respeto hacia los animales. Introducir conceptos básicos espaciales y cuantitativos, así como figuras geométricas, a través de actividades relacionadas con las mascotas y las veterinarias. Y desarrollar habilidades de estimación, comparación y resolución de problemas mediante desafíos matemáticos apropiados para el tercer grado de preescolar.

Metodología: Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

El uso de esta metodología te permite:

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

Campos formativos:	Contenidos:
Saberes y Pensamiento Científico	<p>Los seres vivos: elementos, procesos y fenómenos naturales que ofrecen oportunidades para entender y explicar hechos cotidianos, desde distintas perspectivas.</p> <p>Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.</p> <p>Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.</p> <p>Ordena actividades cotidianas y juegos que lleva a cabo en su casa y escuela, para identificar el paso del tiempo (desde que se levanta hasta que llega a la escuela o secuencias en los juegos).</p> <p>Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.</p>
Ética, Naturaleza y Sociedades	<p>Interacción, cuidado, conservación regeneración naturaleza, favorece construcción de una conciencia socioambiental.</p>
De lo Humano a lo Comunitario	<p>Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.</p>

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. Charla sobre el cuidado de las mascotas:

- Iniciar el proyecto con una conversación sobre por qué es importante cuidar a las mascotas y cómo pueden hacerlo.
- Utilizar imágenes y vídeos para ilustrar la importancia del amor y la responsabilidad hacia los animales.

2. Visita a una clínica veterinaria:

- Planificar una excursión a una clínica veterinaria cercana, donde los niños puedan observar cómo se cuidan y tratan a las mascotas.
- Permitir que los niños hagan preguntas y participen en actividades interactivas si es posible.

3. Exploración de conceptos espaciales y cuantitativos:

- Realizar actividades que involucren estimaciones sobre espacio, distancia y volumen utilizando juguetes de mascotas y utensilios veterinarios.
- Comparar tamaños, pesos y alturas de diferentes mascotas y objetos relacionados.

4. Aventuras geométricas con mascotas:

- Introducir formas geométricas básicas utilizando figuras de mascotas y accesorios veterinarios.
- Identificar y nombrar figuras geométricas mientras se exploran los objetos que se encuentran en una clínica veterinaria.

5. Desafíos matemáticos para tercer grado de Preescolar:

- Plantear desafíos matemáticos simples relacionados con las mascotas y las veterinarias, como contar el número de patas de diferentes animales, estimar cuántos huesos hay en una imagen, etcétera.
- Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de actividades lúdicas y desafiantes.

6. Creación de un "Hospital de Mascotas" en el aula:

- Transformar un rincón del aula en un "hospital de mascotas", donde los niños puedan jugar a ser veterinarios, cuidando a peluches y juguetes de animales.
- Proporcionar disfraces, instrumentos médicos de juguete y accesorios para enriquecer la experiencia de juego.

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 durante las actividades para evaluar la comprensión de los conceptos espaciales, cuantitativos y geométricos.
- Evaluación de la participación y el compromiso de los niños en las actividades.
- Retroalimentación informal de los niños sobre su experiencia y aprendizajes durante el proyecto.

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 propone 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. 60)

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 FERIA

“La Feria de la Honestidad: Aprendiendo matemáticas a través de problemas y valores”

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

Objetivo general:

Promover la importancia de la honestidad como valor fundamental en la vida cotidiana. Integrar conceptos matemáticos como la recta numérica, suma, resta, valor posicional, poliedros y números ordinales a través de situaciones problemáticas contextualizadas en una feria. Fomentar el aprendizaje activo y el pensamiento crítico a través del enfoque del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).

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 seres vivos: elementos, procesos y fenómenos naturales que ofrecen oportunidades para entender y explicar hechos cotidianos, desde distintas perspectivas.</p> <p>Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.</p> <p>Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.</p> <p>Ordena actividades cotidianas y juegos que lleva a cabo en su casa y escuela, para identificar el paso del tiempo (desde que se levanta hasta que llega a la escuela o secuencias en los juegos).</p> <p>Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.</p>
Ética, Naturaleza y Sociedades	<p>Interacción, cuidado, conservación regeneración naturaleza, favorece construcción de una conciencia socioambiental.</p>
De lo Humano a lo Comunitario	<p>Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.</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. Introducción al valor de la Honestidad:

- Iniciar el proyecto con una discusión sobre qué significa ser honesto y por qué es importante en la vida diaria.
- Utilizar ejemplos y situaciones cotidianas para ilustrar los beneficios de la honestidad y las consecuencias de la deshonestidad.

2. Contextualización en una feria:

- Presentar el escenario de una feria donde los niños participarán en diversas actividades y juegos.
- Explicar que, para tener éxito en la feria, es crucial ser honesto en todas las interacciones.

3. Resolución de problemas matemáticos:

- Plantear una serie de problemas matemáticos basados en situaciones que podrían surgir en una feria, como calcular el cambio en una compra, determinar el número de boletos necesarios para juegos, etcétera.
- Integrar conceptos como la recta numérica para representar los precios de los productos, la suma y la resta para calcular el cambio, el valor posicional al contar boletos, entre otros.

4. Exploración de poliedros en los puestos de juegos:

- Organizar estaciones de juegos que involucren diferentes poliedros, como dados, cubos, pirámides, etcétera.
- Proporcionar oportunidades para que los niños manipulen y exploren los poliedros mientras participan en actividades divertidas y educativas.

5. Ordenando actividades en la feria:

- Presentar a los niños una serie de actividades que podrían realizarse en la feria (comprar comida, jugar juegos, ver espectáculos, etc.).
- Desafiar a los niños a ordenar estas actividades en orden ordinal, utilizando números ordinales para secuenciarlas correctamente.

6. Reflexión sobre la honestidad:

- Al final de la feria, reunir a los niños para reflexionar sobre cómo la honestidad fue clave para su experiencia en la feria.
- Discutir cómo la honestidad contribuye a construir relaciones positivas y fomentar la confianza mutua.

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 durante la resolución de problemas matemáticos para evaluar la comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos.
- Evaluación de la participación y el comportamiento honesto de los niños durante las actividades de la feria.
- Retroalimentación informal de los niños sobre su experiencia y aprendizajes durante el proyecto, enfocándose en la importancia de la honestidad.

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: LA CONFITERÍA

“Dulces Aprendizajes: Trabajo en equipo y resolución de problemas en una confitería”

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

Objetivo general:

Fomentar la importancia del trabajo en equipo y la resolución de problemas en un contexto real, como una confitería.

Integrar conceptos matemáticos básicos, como el uso de la regla, decenas, ascendente y descendente, suma, resta y conceptos cuantitativos, a través de actividades prácticas y significativas.

Promover el servicio a la comunidad al ofrecer productos de calidad y atención amable en la confitería.

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. Introducción al Aprendizaje Servicio y Trabajo en Equipo:

- Iniciar el proyecto con una discusión sobre qué significa el aprendizaje servicio y la importancia del trabajo en equipo para lograr objetivos comunes.
- Reflexionar sobre cómo trabajar juntos puede beneficiar a la comunidad y a los propios estudiantes.

2. Creación y operación de una confitería en el aula:

- Transformar un área del aula en una confitería simulada donde los estudiantes puedan vender y comprar dulces.
- Designar roles dentro del equipo, como cajero, vendedor, contador, etc., para distribuir responsabilidades y promover la colaboración.

3. Aplicación de conceptos matemáticos en la confitería:

- Utilizar la regla y conceptos de medida para cortar y empacar dulces en porciones adecuadas.
- Practicar la suma y la resta al calcular el cambio para los clientes y al hacer inventario de productos.

4. Ordenamiento ascendente y descendente de productos:

- Organizar los productos de la confitería en estantes o mostradores y desafiar a los estudiantes a ordenarlos de manera ascendente o descendente según su precio, tamaño o cantidad.

5. Resolución de problemas en tiempo real:

- Plantear situaciones problemáticas que surjan durante la operación de la confitería, como la falta de cambio exacto, la gestión de filas de clientes, etcétera.
- Animar a los estudiantes a trabajar juntos para encontrar soluciones creativas y efectivas.

6. Reflexión y evaluación del proyecto:

- Al finalizar el proyecto, llevar a cabo una sesión de reflexión donde los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes.
- Evaluar el éxito del proyecto en función de la calidad del servicio ofrecido, la eficacia del trabajo en equipo y la aplicación efectiva de conceptos matemáticos.

Ejes articuladores:

- **Pensamiento crítico**
- **Vida saludable**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

Observación durante las actividades para evaluar la colaboración y el trabajo en equipo.

Evaluación de la aplicación de conceptos matemáticos en situaciones prácticas y problemas reales.

Retroalimentación informal de los estudiantes sobre su experiencia y aprendizajes durante el proyecto, centrándose en la importancia del trabajo en equipo y la resolución de problemas.

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 investigación. 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: EL MERCADO

“Mercado de la bondad: Explorando STEAM a través de la generosidad”

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

Objetivo general:

Promover la importancia de la bondad y la generosidad en la vida cotidiana.

Integrar conceptos STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) a través de actividades prácticas relacionadas con un mercado.

Fomentar el aprendizaje colaborativo y el pensamiento crítico al abordar problemas y desafíos en el contexto del mercado.

Propuesta de actividades:

Actividades:

1. Introducción a la bondad y STEAM:

- Iniciar el proyecto con una discusión sobre qué significa ser bondadoso y cómo podemos demostrar bondad en nuestras acciones diarias.
- Introducir el concepto de STEAM y destacar cómo estas disciplinas se entrelazan en el proyecto.

2. Diseño y construcción de stands del mercado:

- Dividir a los estudiantes en equipos y asignarles la tarea de diseñar y construir stands para un mercado ficticio.
- Fomentar la creatividad y la colaboración en la elaboración de diseños utilizando materiales reciclados y otros recursos disponibles.

3. Exploración de conceptos matemáticos en el mercado:

- Utilizar el contexto del mercado para enseñar conceptos como enteros y medios al vender productos en unidades completas y fraccionadas.
- Introducir conceptos de valor posicional al trabajar con precios de productos que involucren números de dos o más dígitos.

4. Experimentación científica en el mercado:

- Realizar experimentos científicos relacionados con productos que se venden en un mercado, como demostraciones de densidad al comparar diferentes líquidos, o experimentos de peso y masa utilizando balanzas.

5. Actividades de arte y diseño en el mercado:

- Promover la expresión artística al decorar los stands del mercado con carteles y pancartas creativas.
- Animar a los estudiantes a diseñar etiquetas para los productos que reflejen su creatividad y estilo personal.

6. Promoción de la bondad en el mercado:

- Incorporar actividades específicas para promover la bondad y la generosidad en el mercado, como un puesto de intercambio de libros usados o una donación de alimentos para una organización benéfica local.
- Facilitar discusiones sobre cómo pequeños actos de bondad pueden marcar una gran diferencia en la comunidad.

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	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 a 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.

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.

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

Observación durante las actividades para evaluar la participación y la colaboración en equipo.

Evaluación de la comprensión de los conceptos matemáticos y científicos a través de la participación en actividades prácticas.

Reflexión y discusión sobre la importancia de la bondad y la generosidad en el contexto del mercado y la comunidad.

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?