

Teddy Matemático 1

Autora: Rosario Muñiz, Miss Sharon.



CAMPO FORMATIVO: Saberes y Pensamiento Científico

TEMARIO

PRIMER PERIODO (1 a 38)

Número, algebra y variación:

Número

- Seriación en orden ascendente hasta el 10.

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

- Ejercitación espacial para colorear, recortar y pegar.
- Direccionalidad en el trazo.
- Conceptos: adentro y abajo.

Figuras y cuerpos geométricos:

- El cuadrado.
- El triángulo.

Magnitudes y medidas:

- Conceptos: grande – mediano y pequeño.

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

- Colores: rojo, azul, amarillo, verde, café, rosa y anaranjado.

SEGUNDO PERIODO (39 a 88)

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

- Lateralidad: derecha e izquierda.
- Ejercitación espacial para colorear, recortar y pegar.
- Direccionalidad en el trazo.
- Recorridos.
- Arriba – abajo.
- Adelante, atrás y junto a...
- Encima y debajo.
- Cerca y lejos.
- El croquis.
- Descripción de recorridos.
- Subir y bajar.
- Adentro – afuera.

Figuras y cuerpos geométricos:

- El rectángulo.
- El círculo.

Magnitudes y medidas:

- Concepto: frío y caliente.

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

Colores: blanco, morado, azul, rojo, amarillo, verde, anaranjado y rosa.

TERCER PERIODO (89 a 124)

Número, algebra y variación:

- Seriación en orden ascendente hasta el 10.
- Mucho, poco y nada.
- Identificación, conceptualización y trazo de los números del 1 al 10.

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

Conceptos:

- Dentro y fuera.
- Abierto y cerrado.
- De frente, de espaldas y de perfil.

Figuras y cuerpos geométricos:

- Conformación de un todo.
- El rectángulo.
- Repaso de figuras geométricas: el cuadrado, círculo y triángulo.
- Creación de elementos con figuras geométricas.

Magnitudes y medidas:

- Frío y caliente.
- Repaso de grande, mediano, pequeño.
- Largo y corto.

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

- Colores: negro, azul, café, anaranjado, gris, amarillo, rojo, rosa y morado.
- Conceptos: iguales y diferentes.

AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

PRIMER PERIODO (Páginas 1 a 38)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<p>El juego como base de la experiencia de investigación para que niñas y niños construyan sentido del mundo, de sí mismas y de sí mismos.</p> <p>El aprendizaje de niñas y niños a través de la observación y el involucramiento en la comunidad y el ambiente que les rodea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico • Inclusión • Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura. • Artes y experiencias estéticas 	<p>Número, álgebra y variación Número</p> <p>Seriación en orden ascendente hasta el 10.</p> <p>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</p> <p>Ejercitación espacial para colorear, recortar y pegar.</p> <p>Direccionalidad en el trazo.</p> <p>Conceptos: adentro y abajo.</p> <p>Figuras y cuerpos geométricos:</p> <p>El cuadrado.</p> <p>El triángulo.</p> <p>Magnitudes y medidas:</p> <p>Conceptos: grande – mediano y pequeño.</p> <p>Análisis de datos: Recolección y representación de datos:</p> <p>Colores: rojo, azul, amarillo, verde, café, rosa y anaranjado.</p>	<p>Desarrolla contenidos simbólicos que se ponen en marcha a través de las experiencias lúdicas, para hacer crecer la capacidad de imaginación, la fantasía y el pensamiento.</p> <p>Juega y se expresa artísticamente, con autonomía a partir de sus propios imaginarios, para favorecer el conocimiento de su espacio potencial, como lugar del juego, la cultura y el arte.</p> <p>Construye su propio guion, en espacios de juego en libertad, para que a través del encuentro grupal experimente su creación personal y la colectiva, otorgándole significado.</p> <p>Reconoce su cuerpo, sus habilidades, el lenguaje y sus posibilidades, las relaciones entre su cuerpo y el de otras y otros, así como el movimiento y el habla, para hacer crecer el conocimiento de sí misma y de sí mismo, a través de juegos de diversa índole.</p>

Actividades sugeridas

PRIMER PERIODO (1 a 38)

Elaboración de un proyecto educativo Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

Bloques numerados:

Utiliza bloques numerados del 1 al 10 y pide a los niños que los coloquen en orden ascendente. Puedes hacer esto varias veces, mezclando los bloques para que practiquen el orden una y otra vez.

Canciones numéricas:

Canta canciones que involucren contar en orden ascendente hasta 10. Por ejemplo, la canción "Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez" con gestos o movimientos para cada número.

Rompecabezas numéricos:

Usa rompecabezas simples con números del 1 al 10 y pide a los niños que los ensamblen en orden ascendente. Esto les ayuda a asociar visualmente los números con su secuencia correcta.

Colorear y recortar formas:

Prepara hojas con diferentes formas geométricas (círculos, cuadrados, triángulos, etc.) y pide a los niños que las coloreen. Luego, guíalos para que recorten las formas siguiendo líneas rectas y curvas. Puedes pedirles que peguen las formas recortadas en otra hoja para crear un collage.

Laberintos simples:

Crea laberintos simples en papel donde los niños puedan practicar la direccionalidad en el trazo. Por ejemplo, un laberinto que guíe a un personaje desde la parte superior de la página hasta un objeto "adentro" del laberinto. Pídeles que tracen el camino con un marcador o crayón.

Pegar objetos "adentro" y "abajo":

Prepara diferentes objetos pequeños (como recortes de revistas, botones, pompones, etc.) y pide a los niños que los peguen "adentro" de figuras o contornos dibujados en papel. Por ejemplo, pueden pegar botones dentro de un círculo o pompones abajo de una línea dibujada.

Dibujar líneas "adentro" y "abajo":

Practica la dirección de las líneas dibujando trazos dentro de formas (como un círculo) y trazos que van de arriba hacia abajo o viceversa. Pídeles que usen diferentes colores para hacerlo más divertido.

Clasificación por tamaño:

Prepara diferentes objetos o juguetes de diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño) y pide a los niños que los clasifiquen en grupos según su tamaño. Por ejemplo, pueden agrupar bloques, peluches o cubos de juego según si son grandes, medianos o pequeños.

Identificar colores y formas:

Prepara tarjetas con formas geométricas (cuadrados y triángulos) de diferentes colores y pide a los niños que identifiquen cada forma y color. Por ejemplo, pueden señalar un cuadrado rojo, un triángulo azul, etcétera.

Juegos de asociación:

Crea juegos de asociación donde los niños tengan que combinar objetos según su tamaño, forma y color. Por ejemplo, pueden asociar un bloque grande rojo con un cubo pequeño azul, o un triángulo mediano amarillo con un cuadrado mediano verde.

AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

SEGUNDO PERIODO: (Páginas 39 a 88)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<p>El juego como base de la experiencia de investigación para que niñas y niños construyan sentido del mundo, de sí mismas y de sí mismos.</p> <p>El aprendizaje de niñas y niños a través de la observación y el involucramiento en la comunidad y el ambiente que les rodea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico • Inclusión • Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura. • Artes y experiencias estéticas 	<p>Número, álgebra y variación</p> <p>Seriación en orden ascendente hasta el 10.</p> <p>Mucho, poco y nada.</p> <p>Identificación, conceptualización y trazo de los números del 1 al 10.</p> <p>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</p> <p>Lateralidad: derecha e izquierda.</p> <p>Ejercitación espacial para colorear, recortar y pegar.</p> <p>Direccionalidad en el trazo.</p> <p>Recorridos.</p> <p>Arriba – abajo.</p> <p>Adelante, atrás y junto a...</p> <p>Encima y debajo.</p> <p>Cerca y lejos.</p>	<p>Desarrolla contenidos simbólicos que se ponen en marcha a través de las experiencias lúdicas, para hacer crecer la capacidad de imaginación, la fantasía y el pensamiento.</p> <p>Juega y se expresa artísticamente, con autonomía a partir de sus propios imaginarios, para favorecer el conocimiento de su espacio potencial, como lugar del juego, la cultura y el arte.</p> <p>Construye su propio guion, en espacios de juego en libertad, para que a través del encuentro grupal experimente su creación personal y la colectiva, otorgándole significado.</p> <p>Reconoce su cuerpo, sus habilidades, el lenguaje y sus posibilidades, las relaciones entre su cuerpo y el de otras y otros, así como el movimiento y el habla, para hacer crecer el conocimiento de sí misma y de sí mismo, a través de juegos de diversa índole.</p>

SEGUNDO PERIODO: (Páginas 53 a 98)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>El croquis.</p> <p>Descripción de recorridos.</p> <p>Subir y bajar.ç</p> <p>Adentro – afuera.</p> <p>Figuras y cuerpos geométricos:</p> <p>El rectángulo.</p> <p>El círculo.</p> <p>Magnitudes y medidas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Concepto: frío y caliente. <p>Análisis de datos:</p> <p>Recolección y representación de datos:</p> <p>Colores: blanco, morado, azul, rojo, amarillo, verde, anaranjado y rosa.</p>	

Actividades sugeridas

Elaboración de un proyecto educativo Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Lateralidad (derecha e izquierda): Juegos de seguir instrucciones:

Pide a los niños que realicen acciones como levantar la mano derecha, tocar la oreja izquierda, etc., siguiendo tus instrucciones.

Colocación de objetos:

Organiza juegos donde los niños coloquen objetos en lugares específicos, como colocar un juguete a la derecha de otro. Ejercitación espacial para colorear, recortar y pegar.

Hojas de trabajo:

Prepara hojas con figuras para colorear y recortar, y luego pide a los niños que las peguen siguiendo una secuencia espacial determinada.

Pintura con dedos:

Deja que los niños exploren el espacio y la dirección al pintar con los dedos en papel grande.

Direccionalidad en el trazo:

Trazos en el aire: Pide a los niños que hagan trazos en el aire siguiendo direcciones específicas (arriba, abajo, izquierda, derecha).

Dibujo de líneas:

Ofrece hojas con líneas guía para que los niños practiquen trazos en diferentes direcciones.

Recorridos:

Laberintos simples:

Crea laberintos sencillos en papel para que los niños tracen un camino siguiendo instrucciones como "avanza hacia adelante" o "gira a la derecha".

Juegos de seguimiento:

Organiza juegos donde los niños sigan un recorrido marcado en el suelo con cintas o figuras.

Arriba – abajo, adelante, atrás y junto a...:

Juegos de movimiento:

Organiza actividades que impliquen moverse en diferentes direcciones, como saltar hacia arriba, caminar hacia adelante, retroceder, etc. Colocación de objetos:

Pide a los niños que coloquen objetos arriba, abajo, adelante, atrás o junto a otros objetos según las indicaciones.

Juegos de ubicación: encima y debajo, cerca y lejos:

Coloca objetos en diferentes lugares (encima de una mesa, debajo de una silla, cerca de una puerta, lejos de una ventana) y pide a los niños que los identifiquen.

Actividades sugeridas

Actividades de agrupación:

Pide a los niños que agrupen objetos según estén cerca o lejos de un punto de referencia.

El croquis y descripción de recorridos: Creación de mapas simples:

Invita a los niños a dibujar croquis de sus recorridos favoritos en el parque, por ejemplo, y luego describirlos oralmente.

Juegos de seguir instrucciones:

Proporciona instrucciones detalladas sobre cómo llegar a un lugar imaginario en el aula y pide a los niños que sigan el recorrido en su mente.

Subir y bajar, adentro y afuera:

Juegos de movimiento:

Organiza actividades que impliquen subir y bajar escalones o plataformas en el área de juegos.

Juegos de esconder y buscar:

Pide a los niños que se escondan adentro o afuera de un espacio determinado y que busquen a sus compañeros.

Actividades sensoriales:

Llena recipientes con agua y añade colorante alimentario para crear agua de colores. Invita a los niños a sumergir rectángulos y círculos de papel en el agua para observar cómo absorben el color y experimentar con las formas y colores.

Creación de figuras:

Proporciona materiales como plastilina o masa de modelar y anima a los niños a crear rectángulos y círculos con sus manos. Esto les permite explorar las formas tridimensionales mientras desarrollan la creatividad.

Experimento de temperatura:

Usa dos tazas, una con agua fría y otra con agua caliente. Coloca una mano del niño en cada taza y anímalos a identificar la diferencia de temperatura entre ambas.

Actividad de arte:

Usa pinturas de colores fríos (como azul y verde) y colores cálidos (como rojo y amarillo) para crear una obra de arte. Pide a los niños que identifiquen los colores fríos y cálidos mientras pintan.

Juego de clasificación:

Prepara tarjetas u objetos de cada color y pide a los niños que los clasifiquen en grupos según su color. Por ejemplo, pueden colocar todos los objetos blancos en un montón, todos los azules en otro, y así sucesivamente.

Caza del tesoro de colores:

Esconde objetos de diferentes colores alrededor de la habitación y da a los niños una lista de colores para buscar. Por ejemplo, "encuentra algo rojo, algo amarillo y algo verde".

AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

TERCER PERIODO: (Páginas 89 a 124)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<p>El juego como base de la experiencia de investigación para que niñas y niños construyan sentido del mundo, de sí mismas y de sí mismos.</p> <p>El aprendizaje de niñas y niños a través de la observación y el involucramiento en la comunidad y el ambiente que les rodea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico • Inclusión • Artes y experiencias estéticas 	<p>Número, álgebra y variación</p> <p>Seriación en orden ascendente hasta el 10.</p> <p>Mucho, poco y nada.</p> <p>Identificación, conceptualización y trazo de los números del 1 al 10.</p> <p>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</p> <p>Conceptos: Dentro y fuera.</p> <p>Abierto y cerrado.</p> <p>De frente, de espaldas y de perfil.</p> <p>Figuras y cuerpos geométricos:</p> <p>Conformación de un todo.</p> <p>El rectángulo.</p> <p>Repaso de figuras geométricas: el cuadrado, círculo y triángulo.</p>	<p>Desarrolla contenidos simbólicos que se ponen en marcha a través de las experiencias lúdicas, para hacer crecer la capacidad de imaginación, la fantasía y el pensamiento.</p> <p>Juega y se expresa artísticamente, con autonomía a partir de sus propios imaginarios, para favorecer el conocimiento de su espacio potencial, como lugar del juego, la cultura y el arte.</p> <p>Construye su propio guion, en espacios de juego en libertad, para que a través del encuentro grupal experimente su creación personal y la colectiva, otorgándole significado.</p> <p>Reconoce su cuerpo, sus habilidades, el lenguaje y sus posibilidades, las relaciones entre su cuerpo y el de otras y otros, así como el movimiento y el habla, para hacer crecer el conocimiento de sí misma y de sí mismo, a través de juegos de diversa índole.</p>

TERCER PERIODO: (Páginas 99 a 156)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>Creación de elementos con figuras geométricas</p> <p>Magnitudes y medidas:</p> <p>Frío y caliente.</p> <p>Repaso de grande, mediano, pequeño.</p> <p>Largo y corto.</p> <p>Análisis de datos:</p> <p>Recolección y representación de datos:</p> <p>Colores: negro, azul, café, anaranjado, gris, amarillo, rojo, rosa y morado.</p> <p>Conceptos: iguales y diferentes.</p>	

Actividades sugeridas

Elaboración de un proyecto educativo Aprendizaje Servicio (APS)

Seriación hasta el 10:

Utiliza bloques numerados del 1 al 10 y pide a los niños que los coloquen en orden ascendente. Puedes hacer esto varias veces, mezclando los bloques para que practiquen el orden repetidamente.

Canta canciones numéricas que involucren contar en orden ascendente hasta 10. Por ejemplo, "Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez" con gestos o movimientos para cada número.

Concepto de mucho, poco y nada:

Utiliza objetos cotidianos como bloques, pelotas o juguetes y pide a los niños que identifiquen cuántos hay (mucho, poco o nada). Por ejemplo, muestra tres bloques y pregunta: "¿es mucho, poco o nada?"

Crea actividades de clasificación donde los niños agrupen objetos según la cantidad, utilizando recipientes o cajas marcadas como "mucho", "poco" y "nada".

Identificación, conceptualización y trazo de números:

Utiliza fichas o tarjetas con números del 1 al 10 y pide a los niños que identifiquen cada número, lo nombren en voz alta y tracen el número con su dedo o con un lápiz.

Crea actividades de emparejamiento donde los niños asocien números con la cantidad correspondiente de objetos (por ejemplo, el número 3 con tres bloques).

Fomenta la conceptualización de números mediante juegos de contar objetos y reconocer su cantidad, como contar los dedos de las manos o los juguetes en una caja.

Actividad de clasificación:

Prepara una caja o recipiente grande y varios objetos pequeños (como juguetes, bloques o pelotas). Pide a los niños que coloquen algunos objetos dentro de la caja y otros fuera de la caja, identificando así la diferencia entre dentro y fuera.

Juego de puertas:

Utiliza puertas o cortinas que puedan abrirse y cerrarse. Pide a los niños que abran y cierren las puertas o cortinas para comprender el concepto de abierto y cerrado. También puedes usar cajas con tapas que se puedan abrir y cerrar.

Actividad de posición:

Coloca muñecos o figuras de juguete en diferentes posiciones, como de frente, de espaldas y de perfil. Pide a los niños que identifiquen la posición de cada figura y la describan utilizando términos como "está mirando hacia adelante" o "está de perfil" ..

Conformación de un todo:

Utiliza bloques de construcción o piezas de rompecabezas simples y pide a los niños que las ensamblen para formar un objeto completo, como una casa, un árbol o un coche. Esto les ayudará a comprender cómo las partes individuales se unen para formar un todo.

Actividades sugeridas

Identificación y creación de figuras geométricas:

Proporciona tarjetas con dibujos de figuras geométricas como el cuadrado, círculo y triángulo. Pide a los niños que identifiquen cada figura y luego anímalos a crear sus propias formas utilizando papel de colores y tijeras.

Actividad de pintura:

Ofrece pinturas y pinceles a los niños para que creen obras de arte utilizando figuras geométricas. Por ejemplo, pueden pintar un cuadrado azul, un círculo rojo y un triángulo verde en una hoja de papel.

Juego de construcción con figuras:

Proporciona materiales de construcción como palitos de helado, botones y pegamento. Pide a los niños que construyan elementos como casas, árboles o animales utilizando solo figuras geométricas.

Rompecabezas de figuras:

Prepara rompecabezas simples con formas geométricas y pide a los niños que los armen. Esto les ayudará a reconocer las formas y mejorar sus habilidades motoras finas.

Frío y caliente:

Toca objetos que estén fríos (como una bolsa de hielo) y objetos que estén calientes (como una taza con agua caliente) para que los niños sientan la diferencia de temperatura y aprendan los conceptos de frío y caliente.

Organiza una actividad sensorial donde los niños exploren diferentes materiales con diferentes temperaturas, como agua fría, arena caliente o superficies frías y calientes.

Repaso de grande, mediano, pequeño, largo y corto:

Organiza objetos en la clase según su tamaño, desde grande hasta pequeño, y pide a los niños que los nombren y describan su tamaño.

Proporciona tiras de papel de diferentes longitudes y pide a los niños que las ordenen de más largo a más corto.

Colores:

Prepara actividades de clasificación de colores utilizando tarjetas o juguetes de los colores mencionados. Pide a los niños que agrupen los objetos por colores. Crea una tabla o mural con los colores y objetos que los representen, como un dibujo de una manzana roja, una pelota amarilla, etc.

Concepto de iguales y diferentes:

Utiliza tarjetas con imágenes de objetos y pide a los niños que encuentren los pares que son iguales. Por ejemplo, dos pelotas del mismo color y tamaño.

Organiza una actividad donde los niños comparen objetos y encuentren las diferencias entre ellos, como dos juguetes similares, pero con colores diferentes.

Teddy Matemático 1

Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

PROYECTOS EDUCATIVOS POR BLOQUE

(Sugerencias para el/la educadora)

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

PROYECTO DE AULA

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

ABP Aprendizaje Basado en Problemas

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

Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

PRIMER PERIODO (1 a 54)

FASE 1. PLANEACIÓN

Momento 1 Identificación.

Situación problema:

Todo lo que aparece en gris lo deberá desarrollar la docente a partir del contexto escolar
(Describe la problemática o necesidad específica de tus estudiantes, la escuela o la comunidad).

Proyecto Educativo:

“Explorando Nuestro Mundo: Trazos Grandes para Entender el Espacio y el Tiempo”

Pregunta generadora: “¿Dónde estamos y hacia dónde vamos?”

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

Objetivo general:

Fomentar el aprendizaje de la estructuración espacio-temporal mediante la manipulación de objetos para mejorar la coordinación óculo-manual y la destreza.

Metodología: Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

El uso de esta metodología te permite:

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

Campos formativos:	Contenidos:
Lenguajes	<p>Historias mediante diversos lenguajes, en un ambiente donde todas las niñas y todos los niños, participen y se apropien de la cultura, a través de la lectura y la escritura.</p> <p>Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.</p>
Saberes y pensamiento científico	<p>Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.</p> <p>El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos.</p> <p>Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.</p>
De lo Humano a lo Comunitario	<p>Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.</p> <p>Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos y materiales, de acuerdo con las condiciones, capacidades y características de niñas y niños.</p>

Momento 2 Recuperación:

Vincular con conocimientos previos para propiciar el intercambio de ideas.

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:

Semana 1

Sesión 1 "El camino de la aventura"

- Crea un camino en el suelo con la cinta adhesiva.
- Coloca tarjetas con flechas a lo largo del camino.
- Los niños deben seguir el camino y colocar sus pies o juguetes según la dirección de las flechas.

Semana 2

Sesión 2 "Mapas gigantes"

- Dibuja un mapa gigante del aula o área de juego.
- Invita a los niños a pintar el mapa, marcando lugares significativos.
- Pregunta: "¿Dónde está nuestra área de...?"

Semana 3

Sesión 3 "Reloj humano"

- Organiza una actividad de baile donde cada hora del reloj tiene un movimiento específico. Por ejemplo: A las 12 en punto, los niños saltan; a la 3 en punto, dan vueltas; a las 6 en punto, hacen sentadillas, etcétera.
- Pregunta: "¿Qué estamos haciendo a esta hora del día?"

Semana 4

Sesión 4 "Pintura corporal"

- Coloca papel en el suelo y deja que los niños se tiñan las manos y los pies con pintura.
- Pídeles que hagan huellas en el papel mientras se desplazan.
- Pregunta: "¿Cómo podemos representar nuestro movimiento en el espacio?"

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**
- **Inclusión**
- **Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura.**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

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

Instrumento de evaluación: Guía de observación

- Se muestran participativos y activos?
- ¿Los niños lograron el propósito de la actividad?
- ¿Pueden describir lo que realizaron y qué experiencia obtuvieron de ello?
- ¿Están trabajando en equipo?
- ¿Siguen y comprenden las indicaciones dadas por la maestra?
- ¿Realizan las actividades de manera autónoma?
- ¿Cuáles fueron las emociones que generaron las actividades?

Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

SEGUNDO PERIODO (39 a 88)

Momento 1. Presentemos

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

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 un 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

Título del Proyecto:

“Descubriendo el mundo a través del juego”

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

Objetivo general:

Introducir a los niños en conceptos básicos de ubicación espacial, descripción de recorridos y comparativos y fomentar el desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas.

Familiarizar a los niños con los polígonos regulares y sus propiedades básicas y promover el trabajo en equipo y la colaboración.

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>El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos.</p> <p>Ordena actividades cotidianas y juegos que lleva a cabo en su casa y escuela, para identificar el paso del tiempo (desde que se levanta hasta que llega a la escuela o secuencias en los juegos).</p>
De lo Humano a lo Comunitario	<p>Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.</p> <p>Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos, herramientas y materiales, de acuerdo con sus condiciones, capacidades y características.</p>

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:

Semana 1: Introducción al juego y conceptos básicos

Sesión 1: Introducción al juego del *Parchís*. Explicación de las reglas básicas y presentación de las fichas y el tablero.

Sesión 2: Actividad práctica de juego de *Parchís* en grupos pequeños. Se enfatiza en la ubicación espacial de las fichas en el tablero.

Sesión 3: Actividad de dibujo y coloración de diferentes polígonos regulares (triángulos, cuadrados, círculos, etc.) para familiarizar a los niños con las formas geométricas básicas.

Semana 2: Descripción de recorridos y comparativos

Sesión 1: Juego de roles donde los niños describen verbalmente sus recorridos diarios desde casa hasta la escuela utilizando palabras como: "cerca", "lejos", "izquierda", "derecha", etcétera.

Sesión 2: Actividad de comparativos. Los niños comparan longitudes, tamaños y colores de diferentes objetos usando términos como "más grande", "más pequeño", "más largo", "más corto", etcétera.

Sesión 3: Integración del juego del *Parchís* con la descripción de recorridos y comparativos. Los niños describen verbalmente sus movimientos en el juego utilizando los conceptos aprendidos.

Actividades:

Semana 3: Exploración de polígonos y formas

Sesión 1: Actividad de construcción con bloques o palitos de madera para crear diferentes polígonos regulares. Los niños exploran las propiedades básicas de estos polígonos.

Sesión 2: Juego de identificación de formas. Los niños identifican y nombran diferentes polígonos regulares en imágenes y objetos del entorno.

Sesión 3: Integración del juego del Parchís con la exploración de polígonos y formas. Los niños relacionan los movimientos en el juego con las propiedades de los polígonos.

Semana 4: Proyecto final y evaluación

Sesión 1: Los niños trabajan en grupos para crear un tablero de *Parchís* gigante en el suelo utilizando cinta adhesiva o gises de colores. Integran elementos de ubicación espacial, descripción de recorridos y polígonos regulares en el diseño.

Sesión 2: Juego final de *Parchís* en los tableros gigantes creados por los niños.

Sesión 3: Reflexión final y evaluación del proyecto. Los niños comparten sus experiencias y lo que aprendieron durante el proyecto.

Momento 6. Resultado y análisis

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

Ejes articuladores:

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

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

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

Instrumento de evaluación: Guía de observación

- Se muestran participativos y activos?
- ¿Los niños lograron el propósito de la actividad?
- ¿Pueden describir lo que realizaron y qué experiencia obtuvieron de ello?
- ¿Están trabajando en equipo?
- ¿Siguen y comprenden las indicaciones dadas por la maestra?
- ¿Realizan las actividades de manera autónoma?
- ¿Cuáles fueron las emociones que generaron las actividades?

Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje Servicio (APS)

TERCER PERIODO (89 a 124)

Proyecto educativo

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, tales 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.

Título del Proyecto:

“Construyendo juntos: Explorando números y formas”

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

Objetivo general:

Introducir a los niños en los conceptos básicos de números y seriación del 1 al 10.
Promover el desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas.
Familiarizar a los niños con conceptos básicos espaciales y polígonos regulares.
Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración a través del servicio comunitario.

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:
Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural. 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). Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.
De lo Humano a lo Comunitario	Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

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:

Semana 1: Introducción a los números y la seriación

Sesión 1: Presentación de los números del 1 al 10 a través de juegos y canciones. Los niños practican contar y reconocer los números.

Sesión 2: Actividad de clasificación y seriación con objetos cotidianos. Los niños ordenan objetos según su tamaño, color o forma.

Sesión 3: Creación de un mural colaborativo de números del 1 al 10. Cada niño contribuye con un número y lo decora creativamente.

Semana 2: Exploración de formas y espacios

Sesión 1: Introducción a los conceptos básicos espaciales como: arriba/abajo, dentro/fuera, cerca/lejos. Los niños participan en juegos de movimiento que implican estos conceptos.

Sesión 2: Actividad de exploración de formas. Los niños manipulan materiales (bloques, piezas de rompecabezas) para crear polígonos regulares como triángulos, cuadrados y pentágonos.

Sesión 3: Construcción de un "laberinto" en el aula utilizando bloques o muebles. Los niños practican seguir direcciones y describir sus movimientos mientras navegan por el laberinto.

Semana 3: Integración de números y formas

Sesión 1: Juego de correspondencia número-forma. Los niños emparejan tarjetas con números escritos con tarjetas que muestran la cantidad de lados de un polígono regular.

Sesión 2: Actividad de conteo y clasificación de objetos en forma de polígonos regulares. Los niños cuentan y clasifican objetos según su forma.

Sesión 3: Creación de un libro de números y formas. Cada niño elige un número y un polígono regular, luego ilustra y describe sobre ellos.

Actividades:

Semana 4: Proyecto de servicio comunitario

Sesión 1: Discusión sobre la importancia de ayudar a otros. Los niños eligen un proyecto comunitario relacionado con el aprendizaje de números y formas.

Sesión 2-3: Implementación del proyecto de servicio comunitario. Por ejemplo, los niños pueden organizar una actividad en otro salón donde enseñen a otros niños sobre números y formas a través de juegos y actividades prácticas.

Semana 5 - 6: Evaluación y reflexión

Sesión 1-2: Los niños reflexionan sobre su experiencia en el proyecto de servicio comunitario y cómo los conceptos de números y formas se aplicaron en su trabajo.

Sesión 3: Celebración final del proyecto. Los niños comparten sus experiencias y lo que aprendieron con sus compañeros y la comunidad.

Ejes articuladores:

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

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

Semana 5-6: Evaluación y reflexión

Sesión 1-2: Los niños reflexionan sobre su experiencia en el proyecto de servicio comunitario y cómo los conceptos de números y formas se aplicaron en su trabajo.

Sesión 3: Celebración final del proyecto. Los niños comparten sus experiencias y lo que aprendieron con sus compañeros y la comunidad.

Instrumento de evaluación: Guía de observación

- Se muestran participativos y activos?
- ¿Los niños lograron el propósito de la actividad?
- ¿Pueden describir lo que realizaron y qué experiencia obtuvieron de ello?
- ¿Están trabajando en equipo?
- ¿Siguen y comprenden las indicaciones dadas por la maestra?
- ¿Realizan las actividades de manera autónoma?
- ¿Cuáles fueron las emociones que generaron las actividades?

Sugerencias de secuencias didácticas

PRIMER PERIODO

Secuencia didáctica: UN MUNDO DE COLORES

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Decir la rima de los colores. Solicitar a cada niño diferentes objetos de los colores rojo, azul, amarillo, verde y café para evaluar si los conocen.	Colocar en una pared rollos de cartulina azul, rojo, amarillo, verde y café y debajo de ellos, un recipiente. Los niños tomarán pompones o bolitas de papel de colores de los rollos (que estarán todos mezclados en una caja), y deberán tirarlos por el tubo correcto.	Distribuir aros hula hula en el piso del patio y cuando la maestra diga un color, los alumnos correrán al centro del aro que tiene dicho color.	Preguntar ¿de qué color es tu pelo, tus ojos, tu piel? ¿Y el de tus papás? ¿De qué color es tu casa? ¿De qué color es la casa que está junto a la tuya? ¿Qué utilidad tiene saber el color de nuestra casa?	Objetos de colores, rollos de cartulina azul, rojo, amarillo, verde y café, cinta adhesiva, pompones o bolitas de papel de color rojo, azul, amarillo, verde y café, un recipiente para colocar debajo de cada rollo, una caja para guardar los pompones, canción Los Colores de Teddy Canta y reproductor de sonido.	Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.

Secuencia didáctica: LAS CARRETERAS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Mostrar a los niños un cuadrado y un triángulo e indagar si saben su nombre.	Hacer en cartulina negra dos triángulos y dos cuadrados grandes, que simulen pistas de carrera. Con ayuda de pintura acrílica blanca, pintar las rallas de la carretera. La idea es que los peques las recorran con coches de juguete para aprender su forma y bordes.	En parejas formar un cuadrado con un cordón, amarrado por los extremos. En equipos de tres, formar un triángulo con el mismo cordón que se utilizó para formar el cuadrado.	Preguntar ¿qué opinan de las actividades realizadas? ¿Cuál les gusto más y por qué? ¿De qué otra manera podrían formar figuras geométricas?	Un cuadrado y un triángulo simples y otros dos de cada figura, de color negro, pintura acrílica blanca, un cochecito por niño y cordón de dos metros.	Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.

Sugerencias de secuencias didácticas

PRIMER PERIODO

Secuencia didáctica: JUGAMOS CON LOS GLOBOS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Mostrar un globo grande, uno mediano y otro pequeño y hacer la comparación de tamaños con un cordón, regla o cinta métrica. De igual manera, se podrá hacer con otros objetos.	Los alumnos tienen que caminar entre los globos, acompañados de música. Cuando paramos la música, a la voz de “grande” los niños deben parar y buscar un globo grande. Cuando decimos “mediano” deben parar y coger uno de ese tamaño. Si decimos “pequeño” tendrán que parar y tomar un globo pequeño.	Hacer una torre grande, una mediana y otra pequeña con bloques de madera o de plástico.	Preguntar cuáles son los juguetes más grandes que tienen. ¿Cómo lo saben? ¿Han comparado su tamaño con otros juguetes? ¿Cómo los podrían medir?	Una bolsa de globos, un cordón de un metro, una regla o cinta métrica, música rítmica, reproductor de sonido, bloques de madera o plástico.	Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario. Mide objetos o distancias mediante el uso de un intermediario.

Secuencia didáctica: UN MUNDO DE FORMAS Y COLORES

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Mostrar triángulos de diferentes tamaños y colores y comprobar si han alcanzado igualar el nivel grupal de aprendizaje en forma, tamaño y color. Repartir platos desechables y pedir que pasen su dedo índice por su perímetro a fin de que se percaten que el círculo es una línea continua que no tiene ángulos.	Proporcionar triángulos grandes, medianos y pequeños y pedirles que los ordenen por tamaño. Solicitar que señalen los elementos que se encuentran dentro del salón con forma de círculo y de triángulo, comparen su tamaño y grosor, a fin de ampliar su vocabulario en conceptos como grande, mediano, pequeño, ancho, angosto.	Pedir que armen un tangram e identifiquen las figuras, tamaño y color.	Preguntar qué cosas existen en casa con forma de círculo. ¿Qué forma tiene el tortillero? ¿Por qué creen que es así? ¿Qué figuras pudo hacer con el tangram? ¿Resultó divertido? ¿Requeriste de ayuda? ¿Te gustaría formar más figuras?	Triángulos de papel lustre de diferentes tamaños y colores, un tangram, un plato desechable por alumno en forma circular, material de construcción y colores.	Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.

Sugerencias de secuencias didácticas

SEGUNDO PERIODO

Secuencia didáctica: CANTA CANTA, SOPLA SOPLA Y TOCA TOCA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Cantar una canción de los colores.	Colocar al centro de la mesa de trabajo, un cuadrado de cartulina color rosa, otro morado y uno más verde. Hacer bolitas de papel crepé con los mismos colores y soplar con un popote hasta meterlos al cuadrado correspondiente.	Colocar círculos de color azul, rojo, amarillo, blanco y negro en la pared. Los niños correrán a tocar un color cuando la maestra diga: Toca toca azul. Toca toca negro y así sucesivamente.	Preguntar qué color les resulta más fácil identificar, cuál es su color favorito y por qué. ¿De qué color es su escuela y su salón de clases? ¿De qué color les gustaría que fuera su habitación?	Canción referente a los colores, un cuarto de cartulina rosa, otro morado y otro verde, un popote por niño, círculos grandes de color azul, rojo, amarillo, blanco y negro, cinta adhesiva para pegar los círculos en la pared.	Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.

Secuencia didáctica: GIMNASIA CEREBRAL

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Pedir a los niños que levanten su mano derecha, después la izquierda, ambas manos, derecha, derecha, izquierda, ambas y así sucesivamente llevando el ritmo cada vez más rápido hasta que identifiquen perfectamente su mano derecha e izquierda.	Colocar una hilera de seis aros hula hula del lado derecho y otra del lado izquierdo. Pedir a los niños que pasen por el centro con una pelota y tapen el pozo del lado derecho al botar la pelota, después en el izquierdo, derecha, izquierda.	Jugar al gallito ciego. Vendar los ojos a uno de los alumnos, los otros correrán, se colocarán en algún lugar y no se moverán de ahí. Los niños que están alrededor deberán hablarle al gallito ciego y cuando identifique el lugar en donde está alguno de sus compañeros que le habló, lo señalará, si es cierto, los demás deberán guiarlo diciendo: camina derecho, dos pasos a la derecha, otro a la izquierda.... Se sugiere no quedar muy lejos del gallito ciego para dar dinamismo al juego.	Preguntar qué actividad les gustó más y si ésta sirvió para identificar su lateralidad.	Doce aros hula hula, una pelota y mascada para vendar los ojos.	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Sugerencias de secuencias didácticas

SEGUNDO PERIODO

Secuencia didáctica: ARCOÍRIS DE COLORES

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar si han visto alguna vez el arcoíris. ¿Cómo es? ¿Qué colores tiene?.</p>	<p>Proponer crear un arcoíris, para lo cual, se deberá oscurecer el aula por completo, llenar el recipiente con agua y colocarlo sobre una mesa; con ayuda de plastilina, fijar el espejo dentro del agua con una inclinación de 45 grados. Parte del espejo debe sobresalir del recipiente con agua; ahora, crear un círculo de cartulina con un pequeño agujero en el centro y colocarlo sobre la linterna, de esta manera, se potenciará aún más el rayo de luz. Dirigir el rayo sobre el espejo y observar cómo se forma un arcoíris. Analizar las reacciones de los preescolares y preguntar qué les pareció el experimento, cómo se sintieron, si es como lo imaginaban; finalizar promoviendo que reflexionen sobre el medio ambiente y la necesidad de pureza en el aire y el agua.</p>	<p>Hacer dictado de secuencia de colores con cereal de rueditas: colocar de manera horizontal sobre una hoja en blanco una ruedita de cereal rojo, otra verde, otra rosa, otra morada, amarilla, etc. Cambiar los colores en el dictado de la segunda línea y de manera opcional se podrá pedir que copie los dos renglones.</p>	<p>Preguntar qué les pareció formar el arcoíris. ¿Cómo aparecieron los colores? ¿Qué les significó esta experiencia? ¿Lograron identificar cada uno de los colores?</p>	<p>Recipiente de vidrio, espejo plano (del tipo de espejo de tocador), linterna potente, plastilina, un trozo de cartulina, colores y recortes en color morado, blanco y negro, gis blanco, papel corrugado blanco, tijeras, hojas blancas, adhesivo, pintura de agua de color negro, pincel y cereal de colores.</p>	<p>Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p>

Secuencia didáctica: LA CIUDAD DE TEDDYLANDIA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Pedir que observen y describan qué está cerca y lejos de ellos, quién se sienta cerca de cada uno de los educandos y quién se encuentra más lejos de su pupitre y medir la distancia por medio de un cordón o cinta métrica. Asimismo, que comenten uno a uno, qué lugares se encuentran cerca de su casa y lejos de la escuela.</p>	<p>Colocar en el patio escolar diferentes objetos, sugiriendo: una silla cerca de un bote de basura, una pelota encima de la silla, dos cubetas lejos de la silla, un muñeco junto a las cubetas, una caja en medio del patio, una mochila afuera del aula, etcétera.</p> <p>Dar a un niño determinada instrucción, por ejemplo: cuenta cuántos pasos das desde la silla hasta las cubetas, pon la silla detrás del bote, etcétera. Hacer esta dinámica con todos los niños.</p>	<p>Elaborar un circuito con gis en el patio en donde ejecuten desplazamientos y trayectorias de acuerdo a las instrucciones de la profesora.</p>	<p>Preguntar cómo se trasladan a la escuela. ¿Por qué otro medio podrían hacerlo? ¿Hay puentes por los que tengan que subir, bajar, pasar por debajo o por encima? ¿Conocen sus nombres?</p>	<p>Tijeras, adhesivo, plastilina, recipiente pequeño con cuello angosto, gis, conos, cuerdas, aros, entre otros.</p>	<p>Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. Compara distancias mediante el uso de un intermediario.</p> <p>Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p>

Sugerencias de secuencias didácticas

TERCER PERIODO

Secuencia didáctica: EL ZOOLOGICO

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Preguntar si han asistido al zoológico, qué comenten dicha experiencia y todo lo que encontraron y disfrutaron. Pedir que narren ese día desde su inicio y el orden en que sucedieron los acontecimientos.	Pasará al frente uno de los alumnos e imitará a un animal del zoológico que la maestra indique, los demás deberán adivinar qué animal es, si acertaron, la maestra dirá <i>SI, ES UN.....</i> , entonces, los niños se pondrán de pie para decir "CON PROTECCIÓN", o gritarán "LIBRE" y se volverán a sentar para que pase otro niño. En caso de que no adivinen qué animal es, la maestra deberá mediar hasta que logren decir el animal indicado y si va con o sin protección. Finalmente la maestra anotará del lado izquierdo del pizarrón el nombre de los animales que están cerca de los visitantes pero con protección como los changos y del derecho los que no están con protección, pero que se encuentran lejos de los niños como el caso de los osos e hipopótamos.	Cantar la canción "El zoológico" del Reino Animal o cualquiera que se relacione con el zoológico y hacer una gráfica de los animales grandes, pequeños, los que vuelan, los que caminan, los que nadan, etcétera.	Comentar por qué los animales que no tienen protección, están lejos de los visitantes y por qué los que tienen protección pueden estar más cerca. ¿Qué tan lejos o cerca pueden estar los animales de los visitantes? ¿Cuáles son los animales pequeños? ¿Cuáles son largos?	Pintarrón, plumines, canción El Zoológico de El Reino Animal.	<p>Compara distancias mediante el uso de un intermediario. Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.</p> <p>Mide objetos o distancias mediante el uso de un intermediario. Identifica varios eventos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren.</p> <p>Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p>

Secuencia didáctica: LA ALACENA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Comentar sobre los alimentos que se guardan en la alacena como las sopas de pasta, frijol, lenteja, arroz, etcétera y pedir que comenten si han puesto atención en lo que guardan en la alacena de casa.	Colocar medio kilo de frijol en un bote, un cuarto de lenteja en otro y otro más, vacío. Cargar cada uno de los botes tapados y preguntar qué suponen que hay; una vez que adivinen, comentar en cuál hay muchas semillas, en cuál hay pocas y cuál no contiene nada. Verificar en dónde hay muchas semillas, en dónde hay pocas y en dónde no hay nada, vaciando el contenido en tazas del mismo tamaño y contar cuántas tazas se llenaron del contenido en donde había más, cuántas en donde había menos. Hacer lo mismo con los materiales de la escuela.	Elegir un pupitre del centro del salón, a fin de que lo compartan un compañero y la educadora; los demás alumnos, observarán la acción: la profesora entregará 10 palitos de madera (a manera de racimo) al alumno que comparte el juego y ella, tomará otro racimo con la misma cantidad para preguntar: ¿Quién tiene más palitos tú o yo? ¿Por qué lo consideras así? ¿Cómo podemos comprobar que tus estimaciones son verdaderas? Vamos a contar tus palitos (invitar al grupo a que todos cuenten en voz alta), ahora, vamos a contar los míos. ¿Quién tiene más? ¿Por qué tenemos igual? Después de la reflexión, la profesora extenderá a todo lo ancho del pupitre sus palitos y los del educando; formará un grupo con más palitos y preguntará dónde hay más (colocarlos en línea para que visualmente sea percibido el conjunto con más elementos).	Preguntar si puede haber la misma cantidad de alimentos en casa que en un supermercado. ¿En dónde hay más? ¿Por qué lo consideran así? ¿Les resultó fácil adivinar qué semillas había en cada bote? ¿Cómo supieron en qué bote había más?	Medio kilo de frijol, un cuarto de lenteja, tres botes vacíos, 10 tazas cafeteras, material escolar como ensamble, aros, tapar roscas y 20 palitos de madera.	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</p> <p>Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p>

Sugerencias de secuencias didácticas

TERCER PERIODO

Secuencia didáctica: JUGUEMOS A CONTAR

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Escuchar “Los Numeritos Costeños” y pedir a los alumnos que cierren sus manitas y las coloquen del lado derecho e izquierdo del cuello; arrullar a sus deditos que están dormidos haciendo el sonido de “sh, sh, sh”. Cuando se queden callados, uno a uno se irán despertando y desdoblado y deberán contarlos. Al llegar a nueve, colocar las manos al frente y estirar todos los dedos para gritar al unísono “diez”. Preguntar si les gustó la actividad y de ser así, repetirla nuevamente en diferentes velocidades: lento, rápido, más rápido, lento.</p>	<p>Colocar cinco pinzas para la ropa en diferentes partes de su uniforme (como en la manga del suéter o el hombro). Esconder la mano útil en su espalda y con la otra, intentar quitar las pinzas a sus compañeros al momento en que escuchen la música de “Pajaritos a volar”. Al quitar la pinza, pasarla a la mano escondida y cuando pare la música, todos deberán parar su marcha.</p> <p>Al finalizar el juego, deberán decir cuántas pinzas tenían y cuántas tienen ahora.</p> <p>Agrupar las pinzas por color y preguntar ¿De qué color había más? ¿De qué color había menos? ¿Quién de los niños tiene más pinzas? ¿Quién tiene menos?</p>	<p>Realizar actividades de conteo como conceptualizar con palitos de madera su edad, la de sus hermanos y primos. Contar los pasos que debe dar desde el lugar de cada alumno al escritorio de la profesora y conceptualizar.</p>	<p>Preguntar a los alumnos en cuántas situaciones y/o lugares pudieron observar números y experimentar actividades de conteo.</p>	<p>Canción “Numeritos Costeños” y “Pajaritos a volar”, 5 pinzas de colores por niño y palitos de madera.</p>	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.</p> <p>Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</p> <p>Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.</p> <p>Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p> <p>Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.</p>

Secuencia didáctica: UN PAISAJE PARA CREAR

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Entregar figuras de papel o madera, pedir que las observen, las toquen y comenten las similitudes y diferencias que encuentran entre cada una de ellas.</p> <p>Invitar a que observen el paisaje que colocó la maestra en el pizarrón, y que identifiquen las figuras que lo conforman.</p>	<p>Pedir que mencionen las figuras geométricas que observan dentro del salón de clases y que señalen semejanzas o diferencias con las de la lámina.</p>	<p>Entregar figuras de tangram para que reproduzcan el paisaje del pizarrón.</p>	<p>Preguntar si consideran que puede haber más figuras en su entorno que las que actualmente conocen. Indagar si tienen identificado algún elemento de la naturaleza u objeto que su forma sea diferente. Solicitar que lo mencionen y comenten.</p>	<p>Figuras geométricas en papel o madera, paisaje hecho con figuras geométricas grande, colores, hojas blancas y tangram.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p>

Rúbrica de evaluación de habilidades de Campo formativo Saberes y Pensamiento Científico

Teddy Matemático 1

Criterio 1: Seriación y secuenciación numérica				
Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Reconocimiento de números	El niño puede reconocer y nombrar los números del 1 al 10.			
Secuencia numérica	El niño puede colocar los números en orden ascendente del 1 al 10 de manera correcta.			
Relación numeral-cantidad	El niño comprende que cada número representa una cantidad específica de objetos.			
Seriación visual	El niño puede identificar y colocar objetos en una serie basada en su tamaño, forma, color u otra característica visual.			
Seguimiento de patrones simples	El niño puede reconocer y continuar patrones simples, como secuencias de colores o formas.			
Aplicación en contextos cotidianos:	El niño demuestra comprensión de los números y secuencias al aplicarlos en situaciones cotidianas simples, como contar juguetes o identificar números en el entorno.			

Criterio 2: Desarrollo de habilidades motoras

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Manipulación de objetos	El niño puede manipular objetos de diferentes tamaños, formas y texturas de manera adecuada, como apilar bloques, encajar piezas simples, y realizar movimientos de rodar, tirar y empujar.			
Coordinación motora	Utilización adecuada de herramientas como lápices, tijeras y pegamento en actividades manuales.			
Manipulación de material	Habilidad para manipular y utilizar material manipulativo en actividades de aprendizaje matemático.			

Criterio 3: Participación y actitud

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Participación en clase	Actitud proactiva y participativa en actividades y discusiones relacionadas con las matemáticas.			
Interés por el aprendizaje	Curiosidad y motivación hacia el aprendizaje de conceptos matemáticos y resolución de problemas.			
Colaboración y trabajo en equipo	Habilidad para trabajar en equipo, compartir ideas y colaborar en actividades grupales.			

Esta rúbrica proporciona una guía clara para evaluar las habilidades lógico-matemáticas de los niños en preescolar, pertenecientes a los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje que indica la NEM abarcando diferentes aspectos como la numeración, conceptos matemáticos básicos, resolución de problemas, desarrollo motor y actitud hacia el aprendizaje. Los niveles de desempeño (**Logrado, en proceso y requiere apoyo**) permiten una evaluación diferenciada y detallada del progreso de cada niño en estas habilidades.

La evaluación no está concebida como calificación final, sino como una reflexión que acompaña los aprendizajes de las alumnas y los alumnos como parte del proceso mismo de aprendizaje.

Es esencial que las alumnas y los alumnos sean capaces de construir, en conjunto con sus compañeros y el profesor, criterios para identificar lo que les falta aprender, así como evaluar sus procesos y sus logros.