

## Teddy Matemático 3

Autora: Rosario Muñiz, Miss Sharon.



# CAMPO FORMATIVO: Saberes y Pensamiento Científico

## TEMARIO

### PRIMER PERIODO (1 a 64)

#### Número, algebra y variación:

- Seriación del 1 al 10.
- Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.
- Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 3.
- Correspondencia uno a uno con el nombre de los dedos.
- Adición.

#### Forma, espacio y medida:

##### Ubicación espacial:

- Lateralidad: derecha e izquierda.
- Ubicación espacial: de frente, de espaldas y de perfil.
- Laberintos.

##### Figuras y cuerpos geométricos:

- Líneas: horizontal, vertical e inclinada.
- Identificación de figuras geométricas: el círculo y el cuadrado.

##### Magnitudes y medidas:

- Comparativos: largo y corto.

#### Análisis de datos:

##### Recolección y representación de datos:

- Identificación de colores primarios y secundarios.

##### Psicomotricidad:

- Ejercitación de la coordinación dinámica manual y de la coordinación viso motora.
- Entrenamiento a la memorización por medio de canciones: "Bailando" y "Los Colores" (*Teddy Canta*).

## SEGUNDO PERIODO (65 a 112)

### Número, algebra y variación:

- Seriación del 0 al 20.
- Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 20.
- Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números del 1 al 20.
- Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 10 al 20.
- Conceptos: mucho- poco y nada.
- Sumas y restas con ábaco
- Secuencia numérica.

### Forma, espacio y medida:

#### Ubicación espacial:

- Conceptos: hacia adelante, hacia atrás y hacia el centro.
- Lateralidad: derecha e izquierda.
- Recorridos y croquis.
- Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.

#### Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación de figuras geométricas: el rectángulo, el triángulo, el óvalo y el rombo.
- Identificación y trazo de líneas: quebradas y onduladas.
- Introducción a la conformación de TANGRAM y mosaicos.

#### Magnitudes y medidas:

- Interpretación de secuencias de imágenes y actividades.
- Los días de la semana.
- Lectura del reloj.
- Comparativos: lleno y vacío; pesado y ligero; largo y corto; caliente y frío.

### Análisis de datos:

#### Recolección y representación de datos:

- Uso e interpretación de códigos.
- Elaboración, lectura e interpretación de gráficas.

## TERCER PERIODO (113 a 164)

### Número, algebra y variación:

#### Número:

- Conceptos: igual y diferente.
- Seriación del 0 al 29.
- Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 29.
- Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números del 1 al 29.
- Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 10 al 29.
- Sumas y restas con concepto.
- Comparativos: "más que..." y "menos que...", "mayor que..." y "menor que..." e "igual a..."
- Identificación y conceptualización de cantidades en colecciones.
- Dictado de cantidades del 1 al 29.

### Forma, espacio y medida:

#### Ubicación espacial:

- Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.

#### Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación, descripción y trazo de figuras geométricas.
- Introducción a la conformación de TANGRAM.
- Identificación y trazo de líneas vertical, horizontal e inclinada.

#### Magnitudes y medidas:

- Introducción a medida de capacidad.

# AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

## NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

### PRIMER PERIODO (1 a 64)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<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>Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.</p> <p>Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Artes y experiencias estéticas</li> </ul>	<p><b>Número, álgebra y variación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seriación del 1 al 10.</li> <li>• Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.</li> <li>• Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 3.</li> <li>• Correspondencia uno a uno con el nombre de los dedos.</li> <li>• Adición.</li> </ul> <p><b>Forma, espacio y medida:</b> <b>Ubicación espacial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lateralidad: derecha e izquierda.</li> <li>• Ubicación espacial: de frente, de espaldas y de perfil.</li> <li>• Laberintos.</li> </ul>	<p>Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones.</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo.</p> <p>Cuenta objetos y elementos de su entorno.</p> <p>Compara colecciones de pocos elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.</p> <p>Propone códigos personales para representar datos en forma gráfica.</p> <p>Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.</p> <p>Se familiariza con el uso de monedas y billetes en diversas situaciones e intuye su valor.</p> <p>Intercambia con sus pares lo que ha aprendido sobre los números, para reconocer maneras más eficientes de usarlos en su entorno.</p> <p>Ubica personas, objetos y elementos de su entorno con referentes personales y los comunica a sus pares y otras personas.</p>

## PRIMER PERIODO (1 a 64)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p><b>Figuras y cuerpos geométricos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Líneas: horizontal, vertical e inclinada.</li> <li>• Identificación de figuras geométricas: el círculo y el cuadrado.</li> </ul> <p><b>Magnitudes y medidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparativos: largo y corto.</li> </ul> <p><b>Análisis de datos: Recolección y representación de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de colores primarios y secundarios.</li> </ul> <p><b>Psicomotricidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitación de la coordinación dinámica manual y de la coordinación viso motora.</li> <li>• Entrenamiento a la memorización por medio de canciones: "Bailando" y "Los colores". (Teddy Canta).</li> </ul>	<p>Establece relaciones de orientación y direccionalidad a interactuar y desplazarse en su entorno (hacia, desde, atrás, arriba, da vuelta).</p> <p>Reconoce a partir de puntos de referencia personales de interioridad y proximidad, a las personas, objetos y elementos de su comunidad.</p> <p>Toma en cuenta que sus pares tienen otros referentes que debe considerar, ya que tienen otro punto de vista espacial.</p> <p>Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora y describe algunas características geométricas.</p> <p>Identifica formas geométricas en objetos de su entorno y los representa con dibujos y líneas.</p> <p>Distingue y reproduce patrones de repetición o crecimiento en una secuencia.</p> <p>Crea formas y composiciones geométricas con materiales de arte y construcción.</p> <p>Juega con el tangram para hacer composiciones y arma rompecabezas.</p> <p>Compara la longitud de dos o más objetos de uso cotidiano de manera directa o por superposición, contrasta sus ideas con sus pares.</p> <p>Estima si un lugar está más cerca o lejos que otro, y propone formas de medirlo para comprobarlo.</p>

## PRIMER PERIODO (1 a 64)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
			<p>Sopesa dos o más objetos para comparar su peso y dice cuál es el más pesado o ligero que otro.</p> <p>Organiza actividades y juegos con sus pares, estableciendo una secuencia en su duración al llevarlas a cabo.</p> <p>Utiliza palabras relacionadas con el paso del tiempo que aprende en su contexto social, tales como: antes, después, primero, al final, temprano, en la mañana, en la tarde, en la noche, entre otras.</p> <p>Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, textura o uso.</p> <p>Organiza por sus semejanzas, objetos y elementos de su entorno, con un propósito definido y los representa mediante dibujos, símbolos, pictogramas en cuadros y tablas sencillas.</p> <p>Mezcla o combina elementos de su entorno e identifica reacciones diversas, siguiendo normas de seguridad.</p>

## Actividades sugeridas

### Elaboración de un proyecto educativo

#### Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

##### **Seriación del 1 al 10:**

Utiliza tarjetas numeradas del 1 al 10 y pide a los niños que las coloquen en orden ascendente.  
Organiza bloques o juguetes en una fila y pide a los niños que los ordenen del más pequeño al más grande.

##### **Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura:**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de los números del 1 al 9, incluyendo instrucciones de dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha) para seguir al trazar.

Utiliza actividades prácticas, como trazar números en la arena o harina con el dedo, para practicar la dirección y segmentación en el trazo.

##### **Identificación y trazo de la serie numérica del 1 al 3:**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de los números del 1 al 3, ayudando a los niños a identificar y trazar cada número correctamente.  
Utiliza materiales manipulativos como plastilina o palitos de helado para que los niños creen los números del 1 al 3 de manera táctil.

##### **Correspondencia uno a uno con los dedos:**

Pide a los niños que cuenten sus dedos y nombren cada uno mientras los señalan de manera secuencial.  
Asocia cada dedo con un número del 1 al 5 y pide a los niños que identifiquen y nombren el número correspondiente a cada dedo.

##### **Actividades de adición:**

Utiliza objetos como bloques o fichas para que los niños practiquen la adición de números pequeños, como  $1+1$ ,  $2+2$ , etcétera.  
Organiza juegos de contar y sumar objetos en grupos para practicar la adición de números hasta 10.

##### **Lateralidad (derecha e izquierda):**

Organiza juegos de seguimiento de instrucciones donde los niños tengan que moverse hacia la derecha o la izquierda según las indicaciones.  
Utiliza actividades de simetría, donde los niños dibujen o completen figuras simétricas a partir de un lado dado.

##### **Ubicación espacial (de frente, de espaldas y de perfil):**

Organiza juegos de "Simón dice" que impliquen acciones como ponerse de frente, de espaldas o de perfil según las instrucciones.  
Proporciona figuras geométricas o tarjetas con imágenes y pide a los niños que las coloquen en diferentes posiciones (de frente, de espaldas, de perfil).

##### **Laberintos:**

Crea laberintos simples en papel o utiliza aplicaciones interactivas de laberintos para que los niños practiquen la dirección y resolución de problemas.  
Organiza un laberinto en el suelo con cuerdas o cinta adhesiva y pide a los niños que lo recorran siguiendo ciertas reglas.

## Actividades sugeridas

### Elaboración de un proyecto educativo

#### Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

#### **Líneas (horizontal, vertical e inclinada):**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de líneas horizontales, verticales e inclinadas para que los niños practiquen la dirección del trazo. Realiza actividades prácticas donde los niños dibujen líneas horizontales, verticales e inclinadas utilizando diferentes materiales (tiza, crayones, pintura).

#### **Identificación de figuras geométricas (círculo y cuadrado):**

Organiza un juego de búsqueda donde los niños encuentren objetos con forma de círculo y cuadrado en la sala de clases. Proporciona tarjetas con imágenes de figuras geométricas y pide a los niños que identifiquen y nombren el círculo y el cuadrado.

#### **Comparativos (largo y corto):**

Proporciona objetos de diferentes longitudes y pide a los niños que los ordenen de acuerdo con su longitud, practicando así el concepto de largo y corto. Organiza actividades de medición con reglas o cintas métricas para que los niños comparen la longitud de diferentes objetos.

#### **Identificación de colores primarios y secundarios:**

Organiza juegos de clasificación por colores donde los niños agrupen objetos según su color primario (rojo, azul, amarillo) o secundario (verde, anaranjado, morado).

Utiliza actividades de mezcla de colores para que los niños experimenten creando colores secundarios a partir de los primarios.

# AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

## NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

### SEGUNDO PERIODO (Páginas 65 a 112)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<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>Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.</p> <p>Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Artes y experiencias estéticas</li> </ul>	<p><b>Número, álgebra y variación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seriación del 0 al 20.</li> <li>• Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 20.</li> <li>• Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números del 1 al 20.</li> <li>• Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 10 al 20.</li> <li>• Concepto mucho- poco y nada.</li> <li>• Sumas y restas con ábaco.</li> <li>• Secuencia numérica.</li> </ul> <p><b>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos: hacia adelante, hacia atrás y hacia el centro.</li> <li>• Lateralidad: derecha e izquierda.</li> <li>• Recorridos y croquis.</li> </ul>	<p>Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones.</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo.</p> <p>Cuenta objetos y elementos de su entorno.</p> <p>Compara colecciones de pocos elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.</p> <p>Propone códigos personales para representar datos en forma gráfica.</p> <p>Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.</p> <p>Se familiariza con el uso de monedas y billetes en diversas situaciones e intuye su valor.</p> <p>Intercambia con sus pares lo que ha aprendido sobre los números, para reconocer maneras más eficientes de usarlos en su entorno.</p> <p>Ubica personas, objetos y elementos de su entorno con referentes personales y los comunica a sus pares y otras personas.</p>

## SEGUNDO PERIODO (Páginas 65 a 112)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.</li> </ul> <p><b>Figuras y cuerpos geométricos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de figuras geométricas: el rectángulo, el triángulo, el óvalo y el rombo.</li> <li>• Identificación y trazo de líneas: quebradas y onduladas.</li> <li>• Introducción a la conformación de TANGRAM y mosaicos.</li> </ul> <p><b>Magnitudes y medidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretación de secuencias de imágenes y actividades.</li> <li>• Los días de la semana.</li> <li>• Lectura del reloj.</li> <li>• Comparativos: lleno y vacío, pesado y ligero, largo y corto, caliente y frío.</li> </ul> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>Recolección y representación de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso e interpretación de códigos.</li> <li>• Elaboración, lectura e interpretación de gráficas.</li> </ul>	<p>Establece relaciones de orientación y direccionalidad a interactuar y desplazarse en su entorno (hacia, desde, atrás, arriba, da vuelta).</p> <p>Reconoce a partir de puntos de referencia personales de interioridad y proximidad, a las personas, objetos y elementos de su comunidad.</p> <p>Toma en cuenta que sus pares tienen otros referentes que debe considerar, ya que tienen otro punto de vista espacial.</p> <p>Reconoce semejanzas y diferencias entre las formas de los objetos de su entorno, explora y describe algunas características geométricas.</p> <p>Identifica formas geométricas en objetos de su entorno y los representa con dibujos y líneas.</p> <p>Distingue y reproduce patrones de repetición o crecimiento en una secuencia.</p> <p>Crea formas y composiciones geométricas con materiales de arte y construcción.</p> <p>Juega con el tangram para hacer composiciones y arma rompecabezas.</p> <p>Compara la longitud de dos o más objetos de uso cotidiano de manera directa o por superposición, contrasta sus ideas con sus pares.</p> <p>Estima si un lugar está más cerca o lejos que otro, y propone formas de medirlo para comprobarlo.</p>

## SEGUNDO PERIODO (Páginas 65 a 112)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
			<p>Sopesa dos o más objetos para comparar su peso y dice cuál es el más pesado o ligero que otro.</p> <p>Organiza actividades y juegos con sus pares, estableciendo una secuencia en su duración al llevarlas a cabo.</p> <p>Utiliza palabras relacionadas con el paso del tiempo que aprende en su contexto social, tales como: antes, después, primero, al final, temprano, en la mañana, en la tarde, en la noche, entre otras.</p> <p>Compara y organiza elementos del entorno, como objetos cotidianos o artesanías de su comunidad, de acuerdo con uno o dos criterios definidos con sus pares: color, forma, tamaño, textura o uso.</p> <p>Organiza por sus semejanzas, objetos y elementos de su entorno, con un propósito definido y los representa mediante dibujos, símbolos, pictogramas en cuadros y tablas sencillas.</p> <p>Mezcla o combina elementos de su entorno e identifica reacciones diversas, siguiendo normas de seguridad.</p>

## Actividades sugeridas

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

#### Número, álgebra y variación:

##### Seriación del 0 al 20:

Proporciona tarjetas con números del 0 al 20 y pide a los niños que las coloquen en orden ascendente.  
Organiza juegos de contar objetos hasta 20 para practicar la seriación numérica.

##### Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura:

Utiliza hojas de trabajo con ejercicios de trazo de números del 1 al 20, incluyendo instrucciones de dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha) para seguir al trazar.  
Organiza actividades prácticas donde los niños tracen números del 10 al 20 en el suelo con tiza.

##### Concepto: mucho-poco y nada.

Organiza actividades de clasificación de objetos según la cantidad (mucho, poco, nada) para que los niños identifiquen y comprendan estos conceptos.  
Utiliza material manipulativo como fichas o bloques para realizar sumas y restas simples que refuercen los conceptos de cantidad.

##### Secuencia numérica:

Proporciona tarjetas con secuencias numéricas incompletas y pide a los niños que las completen.  
Organiza juegos de contar hacia adelante y hacia atrás para practicar la secuencia numérica.

#### Forma, espacio y medida:

##### Ubicación espacial:

Organiza juegos de movimiento donde los niños se desplacen hacia adelante, hacia atrás y hacia el centro según instrucciones.  
Utiliza actividades de seguimiento de recorridos y croquis para que los niños practiquen la ubicación espacial.

##### Identificación de figuras geométricas y trazo de líneas:

Proporciona tarjetas con imágenes de figuras geométricas como el rectángulo, triángulo, óvalo y rombo para que los niños las identifiquen y tracen.  
Introduce actividades de trazo de líneas quebradas y onduladas para desarrollar la destreza en el trazo y la comprensión de formas.

##### Introducción a la conformación de TANGRAM y mosaicos:

Proporciona materiales para que los niños construyan figuras con piezas de TANGRAM y realicen mosaicos utilizando formas geométricas.

## Actividades sugeridas

### Magnitudes y medidas:

#### Lectura del reloj:

Introduce conceptos básicos de tiempo y ayuda a los niños a leer el reloj con actividades prácticas y juegos.

Organiza actividades de secuencia temporal donde los niños ordenen eventos según el día de la semana

#### Comparativos:

Organiza actividades de clasificación de objetos según los comparativos: (lleno-vacío, pesado-ligero, largo-corto, caliente-frío) para que los niños desarrollen la comprensión de magnitudes y medidas.

### Análisis de datos:

#### Recolección y representación de datos:

Proporciona actividades donde los niños recolecten datos simples (por ejemplo, colores favoritos, números de objetos en una categoría) y representen los resultados en gráficas simples.

# AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

## NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

### TERCER PERIODO (Páginas 113 a 164)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Artes y experiencias estéticas</li> </ul>	<p><b>Número, álgebra y variación</b> <b>Número:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos: igual y diferente.</li> <li>• Seriación del 0 al 29.</li> <li>• Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 29.</li> <li>• Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números del 1 al 29.</li> <li>• Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 10 al 29.</li> <li>• Sumas y restas con concepto.</li> <li>• Comparativos: "más que..." y "menos que...", "mayor que..." y "menor que..." e "igual a..."</li> <li>• Identificación y conceptualización de cantidades en colecciones.</li> <li>• Dictado de cantidades del 1 al 29.</li> </ul>	<p>Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones.</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo.</p> <p>Cuenta objetos y elementos de su entorno.</p> <p>Compara colecciones de pocos elementos y las representa con dibujos o símbolos personales.</p> <p>Propone códigos personales para representar datos en forma gráfica.</p> <p>Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separa o quitar elementos.</p> <p>Se familiariza con el uso de monedas y billetes en diversas situaciones e intuye su valor.</p> <p>Intercambia con sus pares lo que ha aprendido sobre los números, para reconocer maneras más eficientes de usarlos en su entorno.</p> <p>Crea formas y composiciones geométricas con materiales de arte y construcción.</p> <p>Juega con el tangram para hacer composiciones y arma rompecabezas.</p>

## TERCER PERIODO (Páginas 113 a 164)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p><b>Forma, espacio y medida:</b> <b>Ubicación espacial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.</li> </ul> <p><b>Figuras y cuerpos geométricos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación, descripción y trazo de figuras geométricas.</li> <li>• Introducción a la conformación de TANGRAM.</li> <li>• Identificación y trazo de líneas vertical, horizontal e inclinada.</li> </ul> <p><b>Magnitudes y medidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a medida de capacidad.</li> </ul>	<p>Compara la longitud de dos o más objetos de uso cotidiano de manera directa o por superposición, contrasta sus ideas con sus pares.</p> <p>Estima si un lugar está más cerca o lejos que otro, y propone formas de medirlo para comprobarlo. Sopesa dos o más objetos para comparar su peso y dice cuál es el más pesado o ligero que otro.</p> <p>Organiza actividades y juegos con sus pares, estableciendo una secuencia en su duración al llevarlas a cabo.</p> <p>Utiliza palabras relacionadas con el paso del tiempo que aprende en su contexto social, tales como: antes, después, primero, al final, temprano, en la mañana, en la tarde, en la noche, entre otras.</p> <p>Utiliza palabras relacionadas con el paso del tiempo que aprende en su contexto social, tales como: antes, después, primero, al final, temprano, en la mañana, en la tarde, en la noche, entre otras.</p> <p>Percibe y describe cómo cambian los objetos y materiales de la naturaleza y de su entorno, al manipularlos o modificar sus condiciones, al modelar con masa, al observar cómo se derrite un helado si se deja al sol o cómo se mezclan los ingredientes para hacer un pastel.</p> <p>Explora las características de los materiales, para identificar su comportamiento al combinar los recursos artísticos, en actividades tales como modelar, construir, dibujar, colorear o pintar.</p>

## TERCER PERIODO (Páginas 113 a 164)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
			<p>Identifica otros usos que sus pares y las demás personas le dan a los objetos y materiales, en función de sus características y el contexto de uso.</p> <p>Identifica de dónde provienen algunos sonidos de su entorno y cuál es la fuente sonora, los imita y reproduce.</p>

## Actividades sugeridas

### Elaboración de un proyecto educativo Aprendizaje Servicio (APS)

#### Número, álgebra y variación:

##### Conceptos: igual y diferente

Organiza juegos donde los niños comparen objetos e identifiquen cuáles son iguales y cuáles son diferentes. Utiliza tarjetas con imágenes y pide a los niños que encuentren las que son iguales o diferentes.

##### Seriación del 0 al 29:

Proporciona tarjetas numeradas del 0 al 29 y pide a los niños que las coloquen en orden ascendente. Organiza actividades de contar objetos hasta 29 para practicar la seriación numérica.

##### Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 29:

Proporciona tarjetas numeradas del 1 al 29 y pide a los niños que las coloquen en orden ascendente y descendente. Organiza juegos de contar hacia adelante y hacia atrás hasta 29 para practicar la seriación en ambas direcciones.

##### Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura:

Utiliza hojas de trabajo con ejercicios de trazo de números del 1 al 29, incluyendo instrucciones de dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha) para seguir al trazar.

Organiza actividades prácticas donde los niños tracen números del 10 al 29 en el suelo con tiza.

##### Sumas y restas con concepto:

Introduce actividades de sumas y restas simples con objetos manipulativos para que los niños comprendan el concepto. Utiliza tarjetas con operaciones de suma y resta y pide a los niños que resuelvan y representen el resultado con objetos.

##### Comparativos: "más que...", "menos que...", "mayor que...", "menor que..." e "igual a...":

Organiza juegos de comparación de cantidades donde los niños identifiquen relaciones de cantidad usando los términos comparativos. Utiliza material manipulativo como bloques o fichas para realizar comparaciones y representarlas visualmente.

#### Forma, espacio y medida:

##### Ubicación espacial:

Organiza juegos de movimiento que involucren lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.

Utiliza actividades de seguimiento de recorridos y croquis para que los niños practiquen la ubicación espacial en diferentes contextos.

## Actividades sugeridas

### **Figuras y cuerpos geométricos:**

Proporciona tarjetas con imágenes de figuras geométricas y pide a los niños que las identifiquen, describan y tracen.  
Introduce el TANGRAM como una actividad para que los niños conformen figuras utilizando las piezas del tangram.

### **Identificación y trazo de líneas vertical, horizontal e inclinada:**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de líneas vertical, horizontal e inclinada para que los niños practiquen la destreza en el trazo.  
Organiza actividades prácticas donde los niños tracen líneas en diferentes direcciones utilizando diferentes materiales (tiza, crayones, pintura).

### **Introducción a medida de capacidad:**

Introduce conceptos básicos de medida de capacidad mediante actividades prácticas con recipientes y líquidos.  
Organiza juegos de comparación de cantidades de líquidos para que los niños desarrollen la comprensión de medidas de capacidad.

# Teddy Matemático 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, 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 64)

### 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 entorno a través del juego y la creatividad”

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

#### Objetivo general:

Fomentar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños de tercer año de preescolar, mediante actividades lúdicas y experiencias prácticas que promuevan la comprensión de conceptos numéricos, habilidades motoras finas, conceptos geométricos básicos, reconocimiento de colores y desarrollo de habilidades sociales.

## Metodología: Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

El uso de esta metodología te permite:

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

Campos formativos:	Contenidos:
Lenguajes	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.
Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.  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.  Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.  Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.
De lo Humano a lo Comunitario	Construcción de la identidad personal a partir de su pertenencia a un territorio, su origen étnico, cultural y lingüístico, y la interacción con personas cercanas.

**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:

**Actividades:****Semana 1 Sesión 1****1. Secuencia del 1 al 10:**

- Juegos de ordenar números en una línea numérica.
- Actividades de contar objetos en el entorno comunitario, como árboles, bancos o juguetes en el parque.

**2. Trazo de números del 1 al 9:**

- Uso de pizarras o papel de caligrafía para practicar trazos numéricos.
- Juegos de conectar puntos para formar números.

**Semana 2 Sesión 2****3. Suma básica:**

- Utilización de objetos cotidianos para realizar sumas simples, como contar frutas en una canasta.
- Juegos de sumar puntos en actividades deportivas o juegos de mesa.

**Semana 3 Sesión 3****4. Figuras geométricas:**

- Exploración de formas geométricas en el entorno comunitario, como identificar círculos en ruedas de autos o cuadrados en ventanas.
- Creación de figuras geométricas con materiales como palitos de madera o plastilina.

**5. Colores primarios:**

- Actividades de clasificación de objetos por colores primarios en la comunidad.
- Creación de obras de arte utilizando únicamente los colores primarios.

## Actividades:

### Semana 4 Sesión 4

#### 6. Lateralidad:

- Juegos de seguimiento de movimientos laterales, como imitar el movimiento de objetos en diferentes direcciones.
- Actividades de danza o juegos que requieran movimientos laterales para fortalecer la comprensión de la lateralidad.

#### Impacto Comunitario:

- Organizar una exposición de arte donde los niños puedan mostrar sus trabajos a sus familias y otros miembros de la comunidad. Por ejemplo: las figuras geométricas realizadas con plastilina y que a su vez se hagan formas, murales a partir del uso del tangram.
- Invitar a otros grupos y voluntarios a participar en actividades educativas y recreativas dentro del aula.
- Promover la importancia del juego y la creatividad en el aprendizaje infantil a través de talleres y charlas para padres y maestros.

#### 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**
- **Artes y experiencias estéticas**

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

1. Observación continua del progreso y la participación de los niños en las actividades.
2. Evaluación de trabajos prácticos y creativos, como murales, pinturas y escritura.
3. Retroalimentación oral y escrita sobre el desempeño de los niños en juegos y actividades grupales.
4. Evaluación del nivel de comprensión de conceptos numéricos y geométricos mediante preguntas dirigidas y ejercicios de práctica.

### 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 (65 a 112)

### Momento 1. Presentemos

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

### 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:

“Explorando el mundo de los números y las formas”

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

## Objetivo general:

Promover el desarrollo integral de los niños de tercer año de preescolar mediante el aprendizaje significativo de conceptos matemáticos y geométricos, a través de actividades lúdicas y prácticas basadas en problemas.

## 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:
Lenguajes	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.
Saberes y pensamiento científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.  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.  Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.  Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.
De lo Humano a lo Comunitario	Construcción de la identidad personal a partir de su pertenencia a un territorio, su origen étnico, cultural y lingüístico, y la interacción con personas cercanas.

## 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 Sesión 1

1. Exploración numérica: Organizar una búsqueda del tesoro en el aula donde los niños encuentren y ordenen tarjetas numéricas del 0 al 20.
2. Escritura divertida: Utilizar pinturas de dedos, plastilina o bandejas de arena para que los niños practiquen la preescritura de los números en un ambiente lúdico.

#### Semana 2 Sesión 2

3. Descubriendo el Ábaco: Introducir el ábaco como una herramienta para contar y realizar operaciones matemáticas básicas. Los niños pueden contar objetos y representar números en el ábaco.
4. Creación de gráficas: Recolectar datos simples, como el color favorito de cada niño, y ayudarles a crear una gráfica de barras para representar la información recopilada.

#### Semana 3 Sesión 3

5. Arte con tangram: Proporcionar a los niños conjuntos de tangram y desafiarlos a crear figuras geométricas utilizando las piezas. Pueden trabajar individualmente o en grupos.
6. Exploración de formas: Organizar una búsqueda de formas en el entorno del aula y ayudar a los niños a identificar y clasificar diferentes formas geométricas, como rectángulos, triángulos, óvalos y rombos.

## 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

- Observación continua del progreso y la participación de los niños en las actividades.
- Evaluación de trabajos prácticos y creativos, como la preescritura de números y la creación de figuras geométricas con el tangram.
- Retroalimentación oral y escrita sobre el desempeño de los niños en la resolución de problemas matemáticos y geométricos.
- Evaluación del nivel de comprensión de conceptos numéricos y geométricos mediante preguntas dirigidas y ejercicios de práctica.

### 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 (113 a 164)

### 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:

“Jugando y Aprendiendo con Números y Formas”

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

## Objetivo general:

Promover el aprendizaje significativo de conceptos matemáticos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de preescolar a través de actividades lúdicas y de servicio a la comunidad.

## 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 Sesión 1

1. Juegos de comparación: Organizar juegos donde los niños comparen objetos y colaboren en identificar qué es igual y qué es diferente.
2. Seriación divertida: Utilizar bloques o tarjetas numéricas para que los niños practiquen la seriación del 0 al 29 y la identificación de la serie numérica del 10 al 29.

### Semana 2 Sesión 2

3. Sumando y restando con objetos: Utilizar materiales manipulativos, como cuentas o bloques, para que los niños practiquen sumas y restas de manera práctica y visual.
4. Juegos de mayor que y menor que: Organizar actividades donde los niños comparen cantidades y determinen qué número es mayor o menor que otro.
5. Dictado de cantidades: Realizar actividades de dictado de cantidades del 1 al 29, donde los niños escuchen un número y lo representen con objetos o dibujos.

### Semana 3 Sesión 3

6. Exploración del tangram: Proporcionar a los niños conjuntos de tangram y desafiarlos a crear figuras geométricas utilizando las piezas del tangram.
7. Medidas de capacidad: Introducir recipientes de diferentes tamaños y capacidades y permitir que los niños los exploren y manipulen, llenándolos con agua u otros materiales.

### Semana 4 Sesión 4

Impacto comunitario: Organizar una jornada de juegos matemáticos abierta a la comunidad, donde los niños puedan enseñar a sus familiares y amigos lo que han aprendido.

Colaborar con otras instituciones de la comunidad para llevar a cabo actividades de servicio relacionadas con los conceptos aprendidos, como la organización de una colecta de alimentos o ropa.

Promover la importancia del aprendizaje temprano de matemáticas y la colaboración en el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

## Ejes articuladores:

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

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

- Observación continua del progreso y la participación de los niños en las actividades.
- Evaluación de trabajos prácticos y creativos, como la creación de figuras con el tangram y la resolución de problemas matemáticos.
- Retroalimentación oral y escrita sobre el desempeño de los niños en la comprensión de conceptos matemáticos y en el trabajo en equipo.
- Evaluación del nivel de comprensión de conceptos matemáticos mediante preguntas dirigidas y ejercicios de práctica.

### 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 DIDÁCTICAS

## PRIMER PERIODO

### CAJA DE SORPRESAS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar “Los Numeritos Costeños” de Teddy Canta. Indagar si los alumnos pueden contar 10 objetos y si reconocen los números logrando la correspondencia uno a uno y la conservación de la cantidad.</p>	<p>Guardar dentro de una caja , los números del 1 al 10, así como objetos hechos de foamy: globos, estrellitas, nubes, caramelos y manzanas. Cada alumno sacará por turno, un objeto de la “caja de sorpresas”. Pegará los números en el pizarrón y los objetos deberán permanecer sobre la mesa. Cuando la caja esté vacía se contarán cuántos objetos hay de cada grupo y después los colocarán en el pizarrón asociando al número correspondiente. Preguntar a los niños de cuál objeto hubo más elementos. ¿De cuál menos? ¿Cuántos elementos se deben agregar o quitar a cada colección para que todos tengan 5 elementos?</p>	<p><b>Colocar una hoja en la espalda de cada niño que lleve un número y jugar carreritas para decir qué número llegó a la meta, qué número en segundo, tercero, cuarto y quinto lugar y anotarlos en el pizarrón o una cartulina. Segunda ocasión: carreritas en zigzag, con un solo pie, etcétera y preguntar qué números llegaron más cercanos a la meta.</b></p>	<p>Preguntar qué les pareció la actividad. ¿Qué se les dificultó más? ¿Les gustaría tener más actividades como ésta? ¿Por qué sí o por qué no?</p>	<p>Canción “Los Números Costeños” de Teddy Canta, una caja de regalo, tarjetas con los números del 1 al 10 (pueden ser de los recortables), objetos hechos de foamy de colores (globos, estrellas, nubes, caramelos y manzanas), adhesivo, cartulina o pizarrón para pegar los elementos, pizarrón o cartulina y plumines para anotar lugares de la competencia.</p>	<p>Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo. Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”.</p>

### EL ESTUDIO DE LOS PINTORES

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar la canción “Los Colores” de Teddy Canta. Sentarse en círculo. La educadora aventará una pelotita a un alumno y preguntará algo: ¿de qué color son tus ojos?, el alumno responde y devolverá la pelota a la educadora, a fin de que la mande a otro compañero para preguntarle otra cosa: ¿de qué color es el cabello de tu mamá?, etcétera.</p>	<p>Sobre cartulina, pegar dos o tres figuras suavemente con cinta adhesiva y pedir que cubran la superficie con color rojo, después con pintura azul, posteriormente ofrecer otros colores para que hagan combinaciones, logrando con ello aprender nuevos colores o tonos. Una vez seco, se retiran las figuras y quedará un cuadro precioso.</p>	<p>Formar equipos y colocar una bandeja al centro, dejar caer cuatro gotitas de pintura de su elección y mezclar con otro color, para obtener diferentes combinaciones, comparar con las de los compañeros y comentar si pueden identificar el color que formaron y en qué objetos han visto dicho color.</p>	<p>Preguntar cuál es su color favorito. ¿En qué cosas se encuentra? ¿Por qué les gusta ese color? ¿Qué pensarían si todo su entorno fuera de un solo color? ¿Qué color hay más en la Naturaleza? ¿De qué color es tu mascota? ¿De qué color es tu casa?</p>	<p>Canción “Los Colores” de Teddy Canta, una cartulina, pinceles, cinta adhesiva, pintura de agua, una pelotita, bandejas y pintura dactilar de diferentes colores.</p>	<p>Agrupar objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos. Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de pictogramas que interpreta.</p> <p>Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias. Combina colores para obtener nuevos colores y tonalidades.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## PRIMER PERIODO

### EL GENERAL Y LOS SOLDADOS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar la canción "Bailando" de Teddy Canta. Identificar la mano derecha e izquierda, señalar lo que se encuentra atrás y adelante de cada alumno. Utilizar una pulserita de estambre en la mano derecha para ayudar al proceso de identificación, adquisición y/o reforzamiento de lateralidad.</p>	<p><b>Salir al patio en fila y formar equipos de soldados; el niño que encabeza cada equipo se pondrá en el extremo de una cuerda y saltará según la indicación del "general" (la educadora), ya sea a la derecha, izquierda, adelante o atrás. Cuando el niño se equivoque le cederá el turno al que sigue de su equipo. Al terminar la ronda, formar nuevos equipos para que ahora sea un alumno el "general".</b></p>	<p><b>Hacer una fila de soldados y el general (la maestra), pondrá una marca de inicio de recorrido e indicará: "soldados... marchar al frente 6 pasos, girar a la derecha y avanzar derecho 10 pasos, girar a la izquierda y retroceder 3 pasos, girar nuevamente a la izquierda y avanzar 4 pasos y el primero en levantar la mano, dirá a cuántos pasos considera que quedó de donde inició su recorrido. Se sugiere verificarlo.</b></p>	<p>Preguntar a los niños en qué momento se confundían más: si al brincar hacia adelante o hacia atrás; al hacerlo a la izquierda o hacia la derecha o al seguir las indicaciones del recorrido. ¿Si se ubican como diestros o zurdos? ¿Si hay alguna persona en la familia que sea zurda?</p>	<p>Canción "Bailando" de Teddy Canta, cuerdas para saltar y un gis para marcar inicio de recorrido.</p>	<p>Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. Identifica la longitud de varios objetos o distancias a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.</p>

### COMPRAMOS OBRAS DE ARTE

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Pedir a los niños que observen a su alrededor y encuentren diferentes formas en los objetos que tienen a la vista. Asimismo, invitarlos a que platicuen acerca de los cuadros que están en casa, qué forma tienen, si están pintados con óleo o acuarela o son litografías, qué motivos tienen y si tienen algún significado en especial.</p>	<p>Pedir que comenten si todos los cuadros de casa son del mismo tamaño y forma. Repartir por equipos material de "armado" y permitir que formen y exploren formas en diferentes tamaños.</p> <p>En una hoja dibujarán (original o reproducción) un cuadro con el tema de su elección. Al finalizar que comparen su cuadro con los de sus compañeros y expliquen si son iguales o diferentes, cuál de ellos resultó ser el más grande, cuál resultó ser el mediano y cuál ser el más pequeño. ¿Cuántos cuadros resultaron ser del mismo tamaño? Entregar diferentes figuras y pedir que las ordenen por tamaños.</p>	<p>Tomar una cuerda o estambre unido por sus extremos, colocarlo sobre la mesa de trabajo y conforme a la indicación de la educadora formarán un círculo, triángulo, cuadrado o rectángulo. Entregar popotes o palillos de diferentes tamaños para clasificarlos como grandes, medianos y pequeños y pedir que los ordenen de manera horizontal, vertical e inclinada; que formen figuras, letras, números o marcos.</p>	<p>Preguntar si conocen algún pintor famoso. Si alguien en la familia ha pintado algún cuadro. ¿A quién le gusta la pintura? Si les gustaría hacer un cuadro para su casa. ¿Qué tema les gustaría y por qué? ¿Creen que los cuadros solamente son cuadrados? ¿Han visto alguno redondo u ovalado? ¿En dónde? ¿En qué lugares podemos encontrar cuadros?</p>	<p>Material para armado, hojas blancas, lápices de colores, figuras geométricas de papel lustre o madera en diferentes tamaños, estambre o cordón y popotes o palillos de diferentes tamaños.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## PRIMER PERIODO

### DE VISITA CON EL MÉDICO

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar cuándo fue la última vez que fue al médico. ¿Qué hace el médico? ¿Qué instrumentos de medición usa?</p>	<p>Salir al patio y formar dos grupos, uno será de médicos y el otro de pacientes. Los niños/ doctores tomarán una cinta métrica y medirán a sus compañeros.</p> <p>Hacer una gráfica con las medidas de todos los compañeros y analizar la información; posteriormente, verificarán quién pesa más de esta forma: un niño se sienta en un cobertor y otro lo arrastra de un punto a otro (mínimo tres metros de distancia) y calculará su peso.</p> <p>En caso de contar con una báscula, obtener el peso exacto y vertir la información en otra gráfica para comentar.</p>	<p><b>Entregar un globo a cada alumno a fin de que lo lancen con las dos manos, al ritmo de la música y con cuidado de no tirarlo al piso; posteriormente, deberá esconder la mano izquierda y lanzarlo solo con la derecha, cambio a izquierda y esconder la derecha. Al finalizar, cambiar el globo por una pelota y hacer las mismas secuencias. Preguntar si pesa más el globo o la pelota; hacer una serie de ejercicios como caminar cargando una bolsa de plumas y después una de canicas.</b></p>	<p>Preguntar cómo fue que determinaron y obtuvieron el peso y la estatura. ¿Cómo pueden calcularlo? ¿Cómo puedes comprobarlo? ¿Qué es más difícil calcular peso o la estatura? ¿Por qué? ¿Cuáles son los alimentos que nos benefician? ¿Cuáles son los alimentos que nos perjudican?</p>	<p>Maletín médico de juguete, cinta métrica o estambre, báscula, cobertor, cartulina, plumones, un globo y una pelota para cada niño, bolsa con plumas de aves, bolsa con canicas y tabla nutricional.</p>	<p>Identifica la longitudes de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario. Mide objetos y personas mediante el uso de unidades no convencionales. Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.</p>

### UN PASEO EN LANCHA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Explicar por qué es importante conocer los números y saber contar; por ejemplo para escribir la edad, saber una calificación, marcar un teléfono, repartir dulces, etcétera. Pedir que cuenten hasta el número 20 y estar al pendiente de que lo hagan de manera secuenciada y sin saltarse algún número (apoyarse en “Los deditos dormilones” del tomo 1), al llegar a diez gritar fuerte y retomar el arrullo de los dedos para contar a partir del once y gritar en el 20.</p>	<p>Salir al patio y formar un círculo y escuchar instrucciones: “Debemos cruzar hacia el otro lado de un río, las lanchas en las que nos transportaremos no deben rebasar el número de pasajeros que indique la maestra pues de lo contrario, la lancha se hundirá y no podrá pasar al otro lado”. El río se señalará con dos cuerdas. La educadora dirá un número y los niños deberán organizarse para formar su lancha tomando un cordón grueso anudado por sus extremos, con las dos manos. La educadora verificará si es el número indicado para que cada lancha pueda pasar al otro lado; si hay equipos con más cantidad de integrantes, la educadora les pedirá que reflexionen y encuentren una solución. Cuando estén todos listos, deberán caminar al ritmo de la música, cuidando no caer y no tirar los cordones, tampoco podrán chocar con otra lancha. Al término, deberán anotar en el pizarrón el número de lanchas que se formaron y la cantidad de integrantes en cada una. Después, se acortarán algunos cordones y otros se dejarán más largos, se les pedirá que formen nuevos equipos pero ahora, con el número de participantes que quepan alrededor de su cordón. Al final deberán anotar el número de lanchas, el número de pasajeros y sumarlos. Luego la profesora preguntará: ¿Qué pasa si quitamos una lancha? ¿Cuántos integrantes nos quedarán? ¿Cuántas lanchas? Y si agregáramos dos lanchas más con 6 integrantes cada una, ¿cuántos integrantes tendríamos? ¿Cuántas lanchas? Y si a este resultado le agregáramos la lancha que quitamos, ¿cuántos integrantes tendríamos? ¿Cuántas lanchas? ¿Cuántos de ellos eran niños y cuántas niñas? ¿En donde hay más personas? Plantear la suma utilizando caritas para representar a los niños. Finalmente, simular la navegación con la canción “ <i>Un barco chiquitito</i>”</p>	<p>Jugar dominó (sección recortable).</p>	<p>Preguntar quién ha viajado en lancha alguna vez. ¿Les gustaría volver a jugar este juego? ¿Cómo se sintieron cuando lograron pasar al otro lado del río? ¿Se marearon? ¿Por qué creen que se pueden marear al estar en una lancha? ¿De qué materiales se puede hacer una lancha? ¿Cuál es la utilidad de una lancha?</p>	<p>Cordón grueso anudado por sus extremos, plumón, pizarrón y canción “Un barco chiquitito”.</p>	<p>Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números. Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## SEGUNDO PERIODO

### LA CENA DE NAVIDAD

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar qué es lo que acostumbran cenar en Navidad. ¿Con quién se reúnen? ¿Cómo llevan a cabo los preparativos? ¿Conocen el significado de la Navidad? Cantar alguna canción navideña.</p>	<p><b>Salir al patio y poner tres canastas frente a los educandos a una distancia acorde a su edad, ellos se colocarán en dos filas y cada niño tendrá tres pelotas que aventará a las canastas; al final pedir que calculen cuántas pelotas tiene cada canasta y propiciar el manejo de conceptos de mucho, poco y nada. Llevar a cabo la actividad con diferentes ritmos.</b></p>	<p><b>Jugar al pavo navideño; pedir que se coloquen 5 pinzas para la ropa en el suéter, esconder la mano izquierda y con la derecha correr en busca de sus compañeros para desplumarlos quitando las pinzas de su suéter (cuando logren quitar una pinza para la ropa, la colocan en la mano que está escondida). Los niños correrán cuando escuchen música y se quedarán quietos cuando la educadora quite la música. Al finalizar el juego, mostrarán sus manos y mencionarán quién se quedó con muchas plumas, quiénes se quedaron con pocas y quiénes se quedaron sin plumas.</b></p>	<p>Preguntar cómo supieron quiénes tenían muchas, quiénes pocas y quiénes nada. ¿Cómo pueden comprobarlo?</p>	<p>Tres canastas, tres pelotas por niño, cinco pinzas para la ropa por alumno y música rítmica (Pajaritos a volar).</p>	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</p> <p>Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p>

### CREANDO UN PAISAJE INVERNAL

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Mostrar figuras geométricas planas grandes hechas con foamy, tela, papel lustre o cualquier otro material y pedir que las identifiquen, así como que las relacionen con objetos de su entorno y mencionen en qué lugares las han observado.</p>	<p>Entregar retículas y pedir que elaboren un paisaje navideño hecho con figuras geométricas. Poner un ejemplo: montes con forma de triángulo, un pino navideño con el tronco de rectángulo y el copo de triángulo, el sol con un círculo y las nubes con semicírculos, muñeco de nieve, una casa, entre otros elementos. Aprovechar el momento para hablar acerca de la tala inmoderada y el daño al medio ambiente; invitarlos a proponer medidas ambientales. Al finalizar, pasar al frente, mostrar su dibujo, explicarlo e identificar las figuras contenidas en el mismo. Llevar a cabo actividades que impliquen doblar, unir y formar nuevas figuras.</p>	<p>Hacer un tangram, identificando figuras, tamaños y cantidad que lo conforman.</p>	<p>Preguntar qué objetos recuerdan tener en casa con forma de cuadrado, círculo, triángulo o rectángulo. ¿Colocan árbol de navidad en casa? ¿Es artificial o natural? ¿Por qué? ¿Qué hacen con él cuando se termina la Navidad? ¿Qué sienten al ponerlo? ¿Qué sienten al quitarlo? ¿Qué podrían mejorar para sentirse más cómodos?</p>	<p>Figuras geométricas planas grandes hechas con foamy, tela, papel lustre o cualquier otro material, lápices, colores, tangram, tijeras, adhesivo, revistas o folletos.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos. Hace referencia a diversas formas que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas. Reconoce, dibuja con uso de retículas y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones. Crea figuras simétricas mediante doblado, recortado y uso de retículas.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## SEGUNDO PERIODO

### AL RITMO DE LAS RANITAS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>En el patio formar un círculo alrededor de un aro de plástico grande (que será la isla) e imitar a las ranitas tanto en sus movimientos como en su croar. La educadora debe dar la indicación: <i>“Ranitas, dos brincos al frente”, “Ranitas, un brinco hacia atrás”, “Ranitas, hacer una sola fila atrás de mí”, “Ranitas dar seis saltos a la derecha, ahora dos a la izquierda, dirigirse al centro de la isla”, etcétera.</i></p>	<p>Poner 6 aros de plástico en el piso en línea recta, cuatro más hacia la derecha y cuatro más hacia la izquierda para formar una “T”. Las ranitas deberán botar una pelota dentro del primer aro, tomar el rebote y avanzar al siguiente aro, repetir la acción en cuantos aros se hayan colocado y en la dirección que marque la educadora. Hacia el frente, a la derecha, retroceder hacia atrás, avanzar nuevamente hacia el frente, a la izquierda, a la derecha, entre otras tantas indicaciones, mismas que deberán acompañar de música rítmica para ronda o marcha (se sugiere alguna que mencionen ranitas).</p>	<p>Hacer una competencia con obstáculos y/o retos: carreras de relevos, jalar la cuerda, tirar bolos o encontrar pistas para formar figuras geométricas, entre otros.</p>	<p>Preguntar qué les pareció esta actividad. ¿Les costó trabajo realizar algún ejercicio o movimiento? ¿Cuál de ellos? ¿Qué fue lo complicado? ¿Qué fue lo fácil? ¿Qué fue lo divertido? ¿Qué aprendieron el día de hoy?</p>	<p>14 aros, una pelota por alumno, música rítmica, cuerda y bolos.</p>	<p>Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones. Identifica la direccionalidad de un recorrido o trayectoria y establece puntos de referencia.</p>

### DE COMPRAS EN LA TIENDITA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Actividad de apertura: Pedir a los niños que comenten a qué se dedican sus papás. Mencionar diferentes profesiones y oficios, dentro de los cuales debemos mencionar a los comerciantes. Preguntar en dónde compran las mamás las cosas para la comida y la despensa.</p>	<p>Preguntar a los niños si saben qué es lo que se vende en una tienda, escucharlos e incluir los productos que ellos no mencionen. Previamente tener envases vacíos de artículos que se compran en una tienda. Con ayuda de los niños, montar la tienda clasificando los envases por su clase, tamaño, forma y categoría de alimentos. Hacer letreros con el precio de las cosas que no excedan de 20 pesos cada una, elaborar billetes y monedas con valor de un peso. Elegir a los tenderos y a los consumidores. Intercambiar a los personajes. Los tenderos tendrán a la mano lápiz y papel para registrar los precios de los productos y sumar el total. Al finalizar el juego, cada uno de los alumnos pasará al pizarrón para anotar lo que la profesora indique: ¿Qué compraste? ¿Cuánto te costó? ¿Cuánto gastaste? ¿Cuánto llevabas de dinero? ¿Cuánto te sobró? (la propia actividad permite negociar, pedir prestado para comprar lo que desea, capacidad de resolución y poner en práctica la adición y sustracción).</p>	<p>Jugar “Pirinola”. Repartir a cada alumno diez palitos de madera, sentarse en círculo y jugar, haciendo conteo al terminar cada ronda. Finalizar colocando en el pizarrón la serie numérica incompleta del uno al veinte, los alumnos deberán identificar los números faltantes y colocarlos en el lugar correspondiente.</p>	<p>Preguntar qué juego les gustó más. ¿Cuál se complicó? ¿Por qué creen que se haya complicado? ¿Conocían el valor de los billetes y monedas? ¿Han comprado algún artículo en la tienda? ¿Conocían su precio? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Les resultó complicado identificar el número faltante en la serie numérica? ¿Por qué sí o por qué no?</p>	<p>Envases vacíos de diferentes productos, cartulina y plumones para elaborar los letreros para los precios, hojas de colores para los billetes y monedas. Bolsas ecológicas y canastas para guardar las compras. Hojas de reuso y lápices para las notas de compra, pizarrón, plumón o gis, ábaco, pirinola y diez palitos de madera por niño.</p>	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta. Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## SEGUNDO PERIODO

### EL JUGUETE FAVORITO DEL SALÓN

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Pedir a los alumnos que describan los juguetes que recibieron como regalo en Navidad; comentar por qué hay que cuidarlos y sugerir donen juguetes en buen estado a niños de de bajos recursos. Cantar la canción "El Baile de Los Muñecos" de Cri Cri, haciendo uso de la expresión corporal.</p>	<p>Hacer una gráfica de 6 columnas con cuadrícula y con la ilustración de algunos de los juguetes que se mencionaron. Pedir que pase al frente cada alumno por turno y marque un cuadro correspondiente al juguete que más le agrada explicando el porqué. Del análisis de la gráfica ir sacando conclusiones, por ejemplo: ¿cuál fue el juguete favorito? ¿cuál el que menos gustó? Etcétera.</p>	<p>Ver revistas con juguetes o alguna película con este tema; permitir se reúnan y comenten entre todos. Observar, escuchar y platicar con ellos de los puntos que vayan surgiendo. Promover el respeto al otro y el pedir el uso de la palabra.</p>	<p>Proponer y establecer "El día del Juguete", explicar las reglas y hacer una rifa para ver qué día de la semana será esta actividad.</p>	<p>Canción de "El Baile de Los Muñecos" de Cri Cri, juguetes, hojas de rotafolio cuadrículadas para realizar las gráficas de barras, plumones, colores, película y/o revistas con juguetes.</p>	<p>Contesta preguntas en las que se necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p>

### EN EL TALLER DE FIGURAS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar al grupo qué son las figuras geométricas. ¿Cuáles conocen ya? ¿Con qué podemos formar otras figuras geométricas?</p>	<p>Presentar a los niños las piezas de un tangram; por equipos, permitir que las exploren. A continuación pedir que describan cómo son, en qué se parecen, y decir cuál es el nombre de cada figura. Pedir que intenten formar un cuadrado con dos de esas figuras.</p> <p>Dar tiempo suficiente para que el niño manipule las piezas y logre hacerlo. De ser necesario sugerir alguna estrategia para lograrlo, por ejemplo: ¿qué pasa si giras el triángulo? Esperar la respuesta. Presentar 5 modelos que se pueden elaborar con el tangram para que los reproduzcan. Permitir que los niños creen nuevas figuras, que expliquen cómo las hicieron y que las comparen con las de sus compañeros de equipo.</p>	<p>Explicar cómo funciona un taller y qué pasos se llevan a cabo en él. Entregar una hoja de foamy y retículas de figuras geométricas para trazarlas, recortarlas, empaquetarlas en sobres o botes y colocarles su precio. Jugar a la fabricación, distribución y venta de las mismas.</p>	<p>Preguntar si les gustó la actividad y cuál fue la figura más fácil de hacer. ¿Quisieran volver a jugar y crear nuevos modelos? ¿Cómo sabían que con esas figuras lo podrían lograr? ¿Intentaron hacerlo con otras? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Con qué figura se puede formar una nave espacial? ¿Qué forma tienen las cajas de regalos? ¿Qué les pareció jugar al taller de figuras geométricas? ¿Creen que pueda ser un oficio ?</p>	<p>Tangram de foamy grueso de colores, tarjetas con modelos hechos con figuras de tangram, colores, tijeras, revistas y modelo para que reproduzcan con piezas del tangram, una hoja de foamy, retículas de figuras geométricas y lápices.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## SEGUNDO PERIODO

### FLORES PARA LAS GEMELAS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cuestionar si saben qué son los gemelos y si hay en sus familias. Preguntar cómo los distinguen y en qué son idénticos.</p>	<p>Mostrar imágenes de gemelos (humanos o animales) y pedir que las observen y comenten las similitudes y diferencias. Poner la imagen de una docena de rosas y comentar en qué son iguales y en qué diferentes. Ahora comparar las rosas con claveles y comenten las diferencias en forma, tamaño, textura y aroma a pesar de ser flores ambos casos. Formar tres equipos y a cada equipo entregar tres flores diferentes. Los alumnos deberán observar las flores, tocarlas para sentir sus texturas, olerlas, mencionar similitudes y diferencias. Posteriormente, junto con los otros equipos llevarán a cabo la clasificación por especie o por color o por tamaño. Solicitar que dibujen dos figuras iguales. Identificar las figuras geométricas que se les presentan en papel lustre y pedir que mencionen si utilizaron algunas de ellas al elaborar su dibujo de dos figuras iguales.</p>	<p>Entregar diferentes figuras hechas con papel lustre y pedir que las clasifiquen por forma, después por color y finalmente por tamaño. Aprovechar para enseñarles a hacer tulipanes con los cuadrados (doblándolo el cuadrado por la mitad para formar un triángulo y luego doblando las puntas de los extremos hacia arriba).</p>	<p>Preguntar si le hubiese gustado tener un gemelo y por qué. ¿Cuál es su flor favorita? ¿Qué les gusta de dicha flor? ¿A qué les recuerda su aroma? ¿Cómo es su textura? ¿Se puede comer? ¿Para qué sirve? ¿Les gustaron los tulipanes que hicieron con papel? ¿Han visto un tulipán de verdad? ¿Conocen los cuidados que deben dar a las plantas y a las flores?</p>	<p>Fotografías o imágenes de gemelos, una docena de rosas, una docena de claveles naturales, ocho margaritas, ocho buganvillas y ocho claveles, hojas blancas, lápiz y colores, figuras geométricas de diferentes colores y tamaños hechas con papel lustre y colores.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí. Usa y combina formas geométricas para formar otras.</p>

## TERCER PERIODO

### LAS MOCHILAS DE MIS AMIGOS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>La educadora colocará una mochila sobre su escritorio y preguntará qué es y de quién. ¿Creen que esté muy pesada? ¿Por qué lo piensan así? Ahora muestra su bolsa de mano y hace las mismas preguntas. Luego cuestiona: ¿Qué pesará más la bolsa o la mochila? ¿Por qué lo consideran así? Invitará a un alumno a que pase y cargue ambos objetos para que compare el peso; hacerlo con otros objetos, cambiando al niño para que vivan todos dicha experiencia.</p>	<p>Organizar al grupo en equipos a fin de que guarden todos los útiles del equipo en alguna de las mochilas, al término, comprobar si las mochilas de todos los equipos pesan igual; revisar si alguna quedó vacía y la cantidad de útiles que cupo en la que quedó más llena; cargarla y comprobar el peso por medio de la aproximación de conceptos: "Pesa más ésta que aquella", "pesa menos la mochila verde que la roja", "pesan igual estas dos mochilas". Aprovechar la ocasión para hablar de los daños que podemos ocasionar en la columna si cargamos cosas muy pesadas. Reforzar los conceptos de lleno, vacío, pesado y ligero.</p>	<p>Entregar tres vasos de plástico a cada equipo, plumas de ave, semillas y trozos de plastilina; pedir llenen cada vaso con uno de estos materiales y que comparan el peso de los tres.</p>	<p>Preguntar cuál vaso pesó más y por qué piensan fue así si todos tenían la misma capacidad. ¿Por qué pesaba tan poquito el que tenía las plumas? ¿Cómo puedo comprobar el peso de las cosas? ¿Cómo puedo comprobar el peso de las personas? ¿Qué cosas y por qué no pueden cargar?</p>	<p>Mochilas, útiles escolares, la bolsa de la educadora, tres vasos de plástico por equipo, plumas de ave, plastilina, semillas y colores.</p>	<p>Ordena de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad y peso.</p> <p>Utiliza los términos adecuados para describir y comparar características medibles de sujetos y objetos. Verifica sus estimaciones de longitud, capacidad y peso, por medio de un intermediario.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## TERCER PERIODO

### GUSANITOS EN EL JARDÍN

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Pedir a los niños que observen y mencionen objetos largos-cortos-grandes-pequeños; comentar las diferencias entre estos conceptos. Cantar la canción del Ciempiés.</p>	<p>Preparar masa de harina de trigo con colorante artificial, dar un poco a cada alumno para que realice diferentes formas: vboritas largas-cortas, cubos grandes, medianos y pequeños. Repartir platos de cartón (cuadrados y redondos) y pedir que hagan una víbora que cubra el perímetro del plato, la retire y compare la longitud con la de su compañero más cercano. Después invitar a que observen el plato del compañero que está frente a ellos y calculen el tamaño que debe tener una vborita para cubrir el contorno de ese plato, comprobar pegándola alrededor. Invitar a los alumnos a que realicen otra vborita del tamaño de la portada de su libro Teddy Matemático y otra del perímetro de su lapicera, comprobar cuál es más grande.</p>	<p><b>Hacer dos circuitos y dividir al grupo en dos equipos. Uno de los circuitos se formará con una cuerda larga en forma de zigzag, después pasarán por debajo de una silla, luego a través de un aro de plástico que sujetará uno de los alumnos para que todos pasen por él. El otro circuito se hará con una cuerda con ondulaciones amplias, después un aro en vertical para atravesarlo, más cuerda en línea recta y banquitos que se habrán de pisar. Realizar los circuitos al ritmo de la música y al término, medir por medio de una cuerda, el largo de los dos caminos para determinar cuál es el largo y cuál es el corto.</b></p>	<p>Preguntar qué camino se les hizo más largo. ¿Finalmente resultó ser el más largo o solo produjo esa sensación? ¿Qué perímetro es más pequeño el de la portada del Teddy o el de la lapicera? ¿Qué perímetro es más largo el del plato cuadrado o el del redondo? ¿Pudiste comprobarlo? ¿Qué diferencia hay en tamaño y peso entre una serpiente y una lagartija?</p>	<p>Harina de trigo, aceite comestible, colorante artificial, superficie plastificada, platos de cartón de diferentes tamaños y formas, una cuerda de cuatro metros para medir el largo de los circuitos, una cuerda larga para acomodar en zigzag, una silla por la que tendrán que pasar por debajo de ella, un aro de plástico, dos cuerdas para el segundo circuito, banquitos y listón.</p>	<p>Ordena de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad y peso. Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.</p> <p>Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.</p>

### EL USO DEL CALENDARIO

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar la canción de "Calendario de Amor". Comentar de las fechas importantes para cada uno (cumpleaños, ceremonias, festejos cívicos y sociales); con ayuda de la maestra, ubicarlos en un calendario.</p>	<p>Mostrar el calendario escolar, revisarlo mes por mes, explicarlo y mencionar la fecha de hoy; hacer que los niños completen las oraciones: "Ayer fue ..." y "Mañana será ...". Identificar la estación y describir el clima de ese día. Usar los números del calendario para reforzar la seriación e identificación de los mismos. Marcar las fechas especiales como cumpleaños y días festivos del mes en curso.</p>	<p>Anotar las fechas importantes en el calendario, como lo son los cumpleaños de cada uno, el periodo vacacional y el fin de curso.</p>	<p>¿Para qué nos sirve el calendario? ¿Creen que deberíamos tener un calendario pequeño en la mochila o el cuaderno? ¿Por qué? ¿Quiénes tienen calendario en casa? ¿Podemos ingerir bebidas frías en invierno? ¿Por qué? ¿Cuándo podemos comer helados? ¿Cuántos alimentos calientes consumimos al día? ¿Cuántos fríos? ¿Cuáles son nuestros favoritos?</p>	<p>Un calendario, una pluma o marcador, efemérides anual, una botella con tapón de corcho, agua caliente y la canción "Calendario de Amor".</p>	<p>Identifica varios eventos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren.</p> <p>Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## TERCER PERIODO

### VAMOS A JUGAR “STOP”

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>La educadora tendrá los números del 1 al 20 escritos en el pizarrón o en tarjetas visibles para todo el grupo y señalará con un puntero cada uno de los números en orden ascendente, a fin de que los alumnos los vayan mencionando en voz alta.</p>	<p><b>Salir al patio, hacer un círculo y explicar que el objetivo del juego “Stop”: al mencionar la educadora un nombre, este alumno sale corriendo y para cuando escuche “stop”; otro compañero deberá calcular el número de pasos que necesita dar para llegar con el que corrió; si lo logra, se anotará una palomita, en caso contrario, otro compañero tendrá la posibilidad de calcular. En la siguiente ronda, pedir que además de calcular el número de pasos que necesitan para alcanzar a su compañero, indiquen si los pasos que darán serán largos, cortos o combinados. Al finalizar la actividad, deberán contar el número de pasos que hicieron entre todos.</b></p>	<p>Formar equipos, un representante de cada uno repartirá un puñado de fichas para cada compañero, incluyendo él. Preguntar a cada uno cuántas fichas cree tener y anotar respuestas en el pizarrón. Cotejar estimaciones y dar un reconocimiento a quien se haya acercado más a la cifra. Sumarán las cifras ente todos los alumnos de un equipo, restarán las de un solo compañero, agregarán las de la otra mesa, restarán nuevamente las de dos compañeros y así sucesivamente.</p>	<p>Preguntar cómo le hicieron para calcular el número de fichas que tenían en el puño. ¿Les resultó complicado llevar a cabo el cálculo? ¿Qué actividad les gustó más? ¿Por qué?</p>	<p>Pizarrón, plumones, tarjetas con los números del uno al veinte, puntero o señalador de pizarrón, cartulina, plumones de colores y fichas de colores.</p>	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluidas la convencional.  Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita del 1 al 20.</p>

### EL JUEGO DE “DOMINÓ

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar a los niños si saben qué es un dominó y en qué consiste el juego. Invitarlos a jugar con él (sección recortable). ¿Podrán decir cómo son las fichas que lo componen?</p>	<p>Presentar un dominó tradicional y el dominó de recortables, permitir que los alumnos manipulen, observen y describan. Invitarlos a que cuenten el número de puntos que tiene cada ficha.  Pedir que tomen sin ver una ficha, que la muestren y cuenten el número de puntos que tiene y el color de los mismos. Escribir en el pizarrón el nombre del color para cada numeral. Ahora que observen su ficha y digan cuál ficha es de mayor valor a la suya. Explicar las reglas del juego y jugar con el dominó de recortables.</p>	<p>Entregar una barra de plastilina y pedir que formen bolitas de diferentes tamaños, al finalizar, deberán contarlas y determinar quién tiene más y quién menos.</p>	<p>Preguntar cómo supieron que su ficha era mayor, menor o igual que la de su compañero. ¿Cómo podrían comprobarlo?</p>	<p>Pizarrón, plumones de colores, dominó tradicional y dominó de recortables y barra de plastilina por alumno.</p>	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluidas la convencional. Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita del 1 al 30.</p>

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## TERCER PERIODO

### MOVER MANOS Y MENTE CON PAPIROFLEXIA Y GEOPLANOS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar si han escuchado la palabra papiroflexia y geoplano.</p> <p>¿Quién puede decir qué es un geoplano?</p> <p>¿Quiéren conocer un geoplano?</p>	<p>Repartir un geoplano a cada alumno y poner ligas de diferentes colores y longitudes en cada mesa de trabajo. Animar a los niños a que digan qué piensan se puede hacer con esto.</p> <p>Esperar respuesta e invitarlos a que inicien formando sus figuras. La maestra abordará a cada alumno para que describa lo que hizo (podrán utilizar tantas ligas como deseen).</p> <p>En otro momento, entregar una hoja de color a cada alumno y dar las instrucciones precisas para la elaboración de modelos sencillos de papiroflexia, por ejemplo, un barquito, una rana, una flor, etc.</p> <p>Enfatizar que como ya conocen varias formas geométricas, con diversos dobleces, creen todas las figuras que les sea posible.</p>	<p>En un cuarto de cartulina dibujar un paisaje en el que puedan pegar las figuras de papiroflexia que elaboraron.</p>	<p>Preguntar cuáles fueron los pasos que siguieron para formar por ejemplo, un barco de papel.</p> <p>¿Qué hicieron primero, después y al final?</p>	<p>Geoplanos, ligas de diferentes colores y longitudes, hojas de colores, cartulinas blancas, colores, plumones, adhesivo y figuras geométricas de diferentes colores y tamaños en papel lustre.</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 3

### Criterio 1: Seriación y secuenciación numérica

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Seriación del 1 al 10	Capacidad para ordenar los números del 1 al 10 de forma ascendente y descendente de manera precisa.			
Secuencia numérica	Habilidad para identificar y completar secuencias numéricas de 10 en 10 hasta el 30.			
Identificación de patrones	Reconocimiento de patrones numéricos simples y capacidad para continuarlos.			

### Criterio 2: Conceptos matemáticos básicos

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Reconocimiento de formas	Identificación y nombramiento de figuras geométricas básicas como círculo, cuadrado, triángulo, y el uso de TANGRAM			
Relaciones de tamaño	Comparación de tamaños (grande, mediano, pequeño) y habilidad para ordenar objetos por tamaño.			
Conceptos de cantidad	Entendimiento de conceptos como mucho, poco, nada y habilidad para agrupar y contar objetos.			

# Teddy Matemático 3

## Criterio 3: Resolución de problemas

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Solución de problemas	Capacidad para resolver problemas matemáticos simples utilizando operaciones básicas.			
Pensamiento lógico	Aplicación de razonamiento lógico en la resolución de problemas y toma de decisiones.			

## Criterio 4: Desarrollo de habilidades motoras

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Habilidades de escritura	Trabajo y trazado adecuado de números y formas geométricas básicas.			
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.			

# Teddy Matemático 3

## Criterio 5: 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.