

Teddy Matemático 4

Autora: Rosario Muñiz, Miss Sharon.



CAMPO FORMATIVO: Saberes y Pensamiento Científico

TEMARIO

PRIMER PERIODO (1 a 52)

Número, algebra y variación:

Número:

- Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 100.
- Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 10.
- Secuencia numérica de 10 en 10 hasta el 100.
- Formación de cantidades del 20 al 100.
- Sumas y restas en forma horizontal y vertical.
- Uso de los números en diversas situaciones.
- Introducción a la recta numérica en adición y sustracción.
- Escritura de la serie numérica del 1 al 100.
- Identificación, seriación y escritura de los números ordinales del 1° al 10°.
- Números romanos: identificación y escritura.

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

- Recorridos, croquis y laberintos.
- Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.

Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación de figuras geométricas.
- Identificación y trazo de líneas.

Magnitudes y medidas:

- Estructuración temporal: el reloj y los conceptos: ayer, hoy y mañana.
- Interpretación de secuencias de imágenes y actividades.
- Los días de la semana.

PRIMER PERIODO (1 a 52)

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

- Identificación de colores primarios y secundarios.
- Conformación de colores a través del círculo cromático.

SEGUNDO PERIODO (53 a 98)

Número, algebra y variación:

Número:

- Colecciones iguales, diferentes, mayores y menores que...
- Concepto: mucho-poco-nada.
- Trazo de la serie numérica del 0 al 30.
- Introducción del valor relativo de los números.
- Conocimiento y manejo de la unidad, decena y docena.
- Introducción a la adición con decenas.
- Adición y sustracción de forma horizontal y vertical.
- Solución de problemas sencillos.
- Escritura de la serie numérica del 1 al 100 en orden ascendente y descendente.
- Formación de familias numéricas.
- Valor relativo de los números.
- Seriación en secuencias de 10 en 10 al 100.
- Escritura con la letra script de números arábigos.
- Identificación de escritura de números, arábigos, ordinales y romanos.

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

- Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.

SEGUNDO PERIODO (53 a 98)

Forma, espacio y medida:

Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación y construcción de cuerpos geométricos.
- Identificación de semejanzas y diferencias entre objetos y figuras.
- Descripción de objetos y figuras: formas y tamaños.
- Clasificación y seriación de figuras de cuerpos geométricos.

Magnitudes y medidas:

- Los meses del año.

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

- Uso e interpretación de códigos.

Psicomotricidad:

- Ejercitación de la coordinación dinámica manual gruesa y fina.
- Coordinación visomotora

TERCER PERIODO (99 a 156)

Número, algebra y variación:

Número:

- Fracciones: Introducción, identificación y conceptualización.
- Seriación en orden ascendente a partir de un número dado.
- Identificación y conformación de familiar numéricas a partir de resultados en adición y sustracción.
- Adición y sustracción con decenas.
- Juego de destreza: sopa de letras, identificar el nombre de diversos números.
- Repaso de números romanos del I al X.
- Números ordinales, arábigos y romanos.
- Identificación y manejos de fracciones hasta $\frac{1}{4}$.
- Solución de problemas sencillos.
- Valor y uso del dinero: billetes y monedas en diversas situaciones.

TERCER PERIODO (99 a 156)

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

- Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.
- Laberintos
- Figuras y cuerpos geométricos

Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación a la conformación de TANGRAM.
- Ordenar figuras geométricas por tamaño: ascendente y descendente.
- Descripción de atributos de figuras geométricas.
- Reproducción de mosaicos.
- Trazo de figuras geométricas.

Magnitudes y medidas:

- Instrumentos de medición: peso, temperatura y longitud.
- Repaso del reloj.

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

- Elaboración, lectura e interpretación de gráficas.

AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

PRIMER PERIODO (Páginas 1 a 52)

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. 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"> • Pensamiento crítico • Inclusión • Artes y experiencias estéticas 	<p>Número, álgebra y variación</p> <p>Número:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 100. • Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 10. <p>Secuencia numérica de 10 en 10 hasta el 100.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formación de cantidades del 20 al 100. • Sumas y restas en forma horizontal y vertical. • Uso de los números en diversas situaciones. • Introducción a la recta numérica en adición y sustracción. • Escritura de la serie numérica del 1 al 100. • Identificación, seriación y escritura de los números ordinales del 1° al 10°. • Números romanos: identificación y escritura. 	<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 (Páginas 1 a 52)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recorridos, croquis y laberintos. • Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad. <p>Figuras y cuerpos geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de figuras geométricas. • Identificación y trazo de líneas. <p>Magnitudes y medidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructuración temporal: el reloj y los conceptos: ayer, hoy y mañana. • Interpretación de secuencias de imágenes y actividades. • Los días de la semana. <p>Análisis de datos: Recolección y representación de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de colores primarios y secundarios. • Conformación de colores a través del círculo cromático. 	<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 (Páginas 1 a 52)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recorridos, croquis y laberintos. • Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad. <p>Figuras y cuerpos geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de figuras geométricas. • Identificación y trazo de líneas. <p>Magnitudes y medidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructuración temporal: el reloj y los conceptos: ayer, hoy y mañana. • Interpretación de secuencias de imágenes y actividades. • Los días de la semana. <p>Análisis de datos: Recolección y representación de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de colores primarios y secundarios. • Conformación de colores a través del círculo cromático. 	<p>Sopresa 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 la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas (STEAM, por sus siglas en inglés)

Número, álgebra y variación:

Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 100:

Utiliza material manipulativo como bloques o fichas para representar los números del 1 al 100 y pide a los niños que los coloquen en orden. Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de números del 1 al 100 para que los niños practiquen la escritura numérica.

Seriación en orden ascendente y descendente del 1 al 10:

Organiza juegos de contar en orden ascendente y descendente del 1 al 10 utilizando material manipulativo o tarjetas numeradas. Utiliza actividades de completar secuencias numéricas en orden ascendente y descendente del 1 al 10.

Secuencia numérica de 10 en 10 hasta el 100:

Proporciona tarjetas con números de 10 en 10 hasta el 100 y pide a los niños que completen la secuencia numérica. Organiza actividades de conteo de objetos de 10 en 10 hasta llegar a 100 para practicar la secuencia numérica.

Formación de cantidades del 20 al 100:

Utiliza material manipulativo como bloques o fichas para representar las cantidades del 20 al 100 y pide a los niños que las formen. Organiza juegos de suma y resta con cantidades del 20 al 100 para practicar la formación de números.

Sumas y restas en forma horizontal y vertical:

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de sumas y restas en forma horizontal y vertical para que los niños practiquen estas operaciones. Utiliza actividades prácticas donde los niños resuelvan problemas de sumas y restas en diferentes contextos

Uso de los números en diversas situaciones:

Organiza actividades donde los niños utilicen números para contar objetos, representar cantidades, resolver problemas matemáticos, etcétera. Proporciona situaciones de la vida cotidiana donde los niños deban utilizar números (por ejemplo, contar dinero, medir objetos, etc.).

Introducción a la recta numérica en adición y sustracción:

Proporciona una recta numérica y pide a los niños que la utilicen para resolver problemas de adición y sustracción. Organiza juegos de colocar números en la recta numérica según instrucciones de adición y sustracción.

Escritura de la serie numérica del 1 al 100:

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de escritura de la serie numérica del 1 al 100 en forma completa. Organiza actividades de dictado numérico donde los niños escriban los números que se les dicten en orden.

Actividades sugeridas

Identificación, seriación y escritura de los números ordinales del 1° al 10°:

Introduce los números ordinales del 1° al 10° mediante tarjetas o actividades interactivas donde los niños los identifiquen y escriban.

Organiza actividades de colocar eventos en orden usando los números ordinales.

Números romanos: identificación y escritura:

Proporciona información sobre los números romanos y pide a los niños que los identifiquen y escriban.

Organiza actividades de conversión entre números romanos y números arábigos para practicar la escritura y comprensión.

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

Organiza actividades de recorridos, croquis y laberintos donde los niños practiquen la ubicación espacial y la dirección.

Utiliza juegos de seguimiento de instrucciones para que los niños se muevan en diferentes direcciones y ubicaciones.

Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad:

Proporciona situaciones prácticas donde los niños identifiquen su lateralidad, ubicación espacial en relación a otros objetos, conceptos temporales como ayer, hoy y mañana, y direccionalidad.

Organiza juegos de orientación espacial y temporal para practicar estos conceptos de manera dinámica.

Figuras y cuerpos geométricos:

Identificación de figuras geométricas:

Proporciona tarjetas con imágenes de figuras geométricas y pide a los niños que las identifiquen y describan.

Organiza actividades de clasificación de figuras geométricas según sus características (número de lados, tipo de ángulos, etc.).

Identificación y trazo de líneas:

Utiliza hojas de trabajo con ejercicios de trazo de líneas (vertical, horizontal, inclinada) para que los niños practiquen la destreza en el trazo.

Proporciona actividades donde los niños tracen figuras simples combinando líneas.

Magnitudes y medidas:

Estructuración temporal: el reloj y los conceptos: ayer, hoy y mañana:

Introduce conceptos básicos sobre el tiempo, el uso del reloj y los términos temporales como ayer, hoy y mañana.

Organiza actividades donde los niños representen secuencias temporales utilizando imágenes o palabras.

Interpretación de secuencias de imágenes y actividades:

Proporciona secuencias de imágenes y actividades donde los niños las interpreten y coloquen en orden cronológico.

Utiliza historias o cuentos para que los niños identifiquen la secuencia de eventos.

Actividades sugeridas

Los días de la semana:

Organiza actividades de reconocimiento y ordenamiento de los días de la semana.

Utiliza material manipulativo como tarjetas o calendarios para practicar la identificación de los días y su orden.

Análisis de datos: Recolección y representación de datos:

Identificación de colores primarios y secundarios:

Proporciona tarjetas con colores primarios y secundarios y pide a los niños que los identifiquen y clasifiquen.

Organiza actividades de mezcla de colores para que los niños experimenten y observen cómo se forman los colores secundarios.

Conformación de colores a través del círculo cromático:

Introduce el círculo cromático y explora con los niños cómo se conforman los diferentes colores a partir de los colores primarios.

Proporciona actividades donde los niños creen su propio círculo cromático con materiales como pinturas, crayones o papel de colores.

AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

SEGUNDO PERIODO: (Páginas 53 a 98)

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"> • Pensamiento crítico • Inclusión • Artes y experiencias estéticas 	<p>Número, álgebra y variación</p> <p>Número:</p> <p>Colecciones iguales, diferentes, mayores y menores que...</p> <p>Concepto: mucho-poco-nada. Trazo de la serie numérica del 0 al 30. Introducción del valor relativo de los números.</p> <p>Conocimiento y manejo de la unidad, decena y docena.</p> <p>Introducción a la adición con decenas. Adición y sustracción en forma horizontal y vertical.</p> <p>Solución de problemas sencillos.</p> <p>Escritura de la serie numérica del 1 al 100 en orden ascendente y descendente. Formación de familias numéricas.</p> <p>Valor relativo de los números.</p> <p>Seriación en secuencias de 10 en 10 al 100.</p>	<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 53 a 98)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>Escritura con letra script de números arábigos.</p> <p>Identificación y escritura de números arábigos, ordinales y romanos.</p> <p>Adición y sustracción en forma horizontal y vertical.</p> <p>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</p> <p>Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad Y direccionalidad.</p> <p>Figuras y cuerpos geométricos:</p> <p>Identificación y construcción de cuerpos geométricos.</p> <p>Identificación de semejanzas y diferencias entre objetos o figuras.</p> <p>Descripción de objetos y figuras: formas y tamaños.</p> <p>Clasificación y seriación de figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Magnitudes y medidas:</p> <p>Los meses del año.</p>	<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 53 a 98)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>Análisis de datos: Recolección y representación de datos:</p> <p>Uso e interpretación de códigos.</p> <p>Psicomotricidad:</p> <p>Ejercitación de la coordinación dinámica manual gruesa y fina y de la coordinación viso - motora.</p>	<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 la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas (STEAM, por sus siglas en inglés)

Número, álgebra y variación:

Colecciones iguales, diferentes, mayores y menores que...:

Organiza actividades donde los niños agrupen objetos en colecciones iguales, diferentes, mayores y menores que una cantidad específica. Utiliza manipulativos como bloques o fichas para que los niños practiquen estos conceptos de manera visual y práctica.

Concepto: mucho-poco-nada-algo:

Proporciona situaciones cotidianas y pide a los niños que clasifiquen si hay mucho, poco o nada de algo.

Utiliza material manipulativo para representar cantidades y que los niños identifiquen la relación entre estos conceptos.

Trazo de la serie numérica del 0 al 30:

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de la serie numérica del 0 al 30 para que los niños practiquen la escritura numérica.

Utiliza actividades de conteo y completar secuencias numéricas para reforzar la seriación numérica.

Conocimiento y manejo de la unidad, decena y docena:

Proporciona actividades de agrupamiento y desagrupamiento con material manipulativo para que los niños trabajen con unidades, decenas y docenas. Organiza juegos de formación de números utilizando unidades, decenas y docenas.

Introducción a la adición con decenas:

Utiliza actividades prácticas donde los niños sumen números de dos cifras utilizando el concepto de decenas.

Proporciona ejercicios de adición con números de una y dos cifras en forma horizontal y vertical.

Adición y sustracción en forma horizontal y vertical:

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de adición y sustracción en forma horizontal y vertical para que los niños practiquen estas operaciones.

Organiza juegos de resolver problemas matemáticos que involucren adición y sustracción.

Solución de problemas sencillos:

Presenta situaciones cotidianas en forma de problemas matemáticos para que los niños resuelvan utilizando operaciones básicas.

Proporciona ejercicios de enunciados matemáticos para que los niños identifiquen la operación requerida y la resuelvan.

Escritura de la serie numérica del 1 al 100 en orden ascendente y descendente:

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de escritura de la serie numérica del 1 al 100 en orden ascendente y descendente.

Organiza actividades de completar secuencias numéricas del 1 al 100 en forma ascendente y descendente.

Formación de familias numéricas:

Utiliza tarjetas con números y pide a los niños que formen familias numéricas identificando patrones y relaciones entre los números.

Organiza actividades de completar secuencias numéricas utilizando familias numéricas.

Actividades sugeridas

Valor relativo de los números:

Proporciona ejercicios de comparación de números para que los niños identifiquen el valor relativo de cada cifra en números de dos o más dígitos.
Organiza actividades de ordenamiento de números de mayor a menor y de menor a mayor.

Seriación en secuencias de 10 en 10 al 100:

Proporciona tarjetas con números y pide a los niños que completen secuencias numéricas de 10 en 10 hasta llegar a 100.
Organiza actividades de conteo de objetos de 10 en 10 hasta 100 para reforzar la seriación numérica.

Escritura con la letra script de números arábigos:

Introduce la escritura de números utilizando la letra script y proporciona hojas de trabajo para que los niños practiquen.
Organiza actividades de escritura creativa donde los niños escriban números utilizando la letra script

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

Organiza juegos y actividades donde los niños practiquen la lateralidad, la ubicación espacial, la temporalidad y la direccionalidad.
Utiliza material como laberintos, recorridos y croquis para que los niños trabajen en su ubicación espacial y direccionalidad.

Figuras y cuerpos geométricos:

Identificación y construcción de cuerpos geométricos:

Proporciona material manipulativo como bloques o figuras para que los niños identifiquen y construyan cuerpos geométricos.

Organiza actividades donde los niños describan las propiedades y características de diferentes figuras geométricas.

Identificación de semejanzas y diferencias entre objetos o figuras:

Utiliza tarjetas con imágenes de objetos o figuras y pide a los niños que identifiquen semejanzas y diferencias entre ellos.

Organiza actividades de clasificación y agrupamiento según características similares.

Descripción de objetos y figuras: formas y tamaños:

Proporciona objetos y figuras de diferentes formas y tamaños para que los niños practiquen la descripción y comparación.

Utiliza actividades de ordenamiento por tamaño o formas para desarrollar estas habilidades.

Clasificación y seriación de figuras y cuerpos geométricos:

Organiza actividades donde los niños clasifiquen figuras y cuerpos geométricos según sus propiedades y características.

Proporciona ejercicios de seriación de figuras geométricas en secuencias lógicas.

Magnitudes y medidas:

Los meses del año:

Utiliza material visual como calendarios o tarjetas con los meses del año para que los niños los identifiquen y comprendan su orden temporal.

Organiza actividades donde los niños asocien eventos o situaciones con los meses correspondientes.

Actividades sugeridas

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

Proporciona situaciones donde los niños recolecten datos y los representen utilizando gráficos simples como barras o pictogramas.

Organiza actividades de interpretación de datos donde los niños analicen la información representada en gráficos.

Psicomotricidad:

Ejercitación de la coordinación dinámica manual grueso, y fina y de la coordinación visomotora:

Organiza actividades que impliquen el uso de las manos y dedos para desarrollar la coordinación fina, como el uso de pinzas o la manipulación de objetos pequeños. Proporciona juegos y actividades que involucren movimientos corporales y coordinación visomotora, como juegos de equilibrio o seguir patrones visuales.

AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

TERCER PERIODO: (Páginas 99 a 156)

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"> • Pensamiento crítico • Inclusión • Artes y experiencias estéticas 	<p>Número, álgebra y variación</p> <p>Número:</p> <p>Fracciones: introducción, identificación y conceptualización.</p> <p>Seriación en orden ascendente a partir de un número dado.</p> <p>Identificación y conformación de familias numéricas a partir de resultados en adición y sustracción.</p> <p>Identificación y conformación de familias numéricas a partir de resultados en adición y sustracción.</p> <p>Adición y sustracción con decenas.</p> <p>Juego de destreza: "Sopa de letras", identificar el nombre de diversos números.</p> <p>Repaso de números romanos del 1 al 10.</p> <p>Números ordinales, arábigos y romanos.</p> <p>Identificación y manejo de fracciones hasta $\frac{1}{4}$.</p>	<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. 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 99 a 156)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>Solución de problemas sencillos.</p> <p>Valor y uso del dinero: billetes y monedas en diversas situaciones.</p> <p>Forma, espacio y medida: Ubicación espacial:</p> <p>Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.</p> <p>Laberintos.</p> <p>Figuras y cuerpos geométricos:</p> <p>Identificación y descripción de figuras geométricas.</p> <p>Introducción a la conformación de TANGRAM.</p> <p>Ordenar figuras geométricas por tamaño: ascendente y descendente.</p> <p>Descripción de atributos de figuras geométricas.</p> <p>Reproducción de mosaicos.</p> <p>Trazo de figuras geométricas.</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. 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>

TERCER PERIODO: (Páginas 99 a 156)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p>Magnitudes y medidas:</p> <p>Instrumentos de medición: peso, temperatura y longitud.</p> <p>Repaso del reloj.</p> <p>Análisis de datos:</p> <p>Recolección y representación de datos:</p> <p>Elaboración, lectura e interpretación de gráficas.</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> <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 basado en la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas (STEAM, por sus siglas en inglés)

Número, álgebra y variación:

Fracciones: Introducción, identificación y conceptualización:

Introduce el concepto de fracciones utilizando material manipulativo como piezas de juego o dibujos divididos en partes iguales.

Organiza actividades donde los niños identifiquen fracciones simples como medio, tercio y cuarto.

Seriación en orden ascendente a partir de un número dado:

Proporciona tarjetas con números y pide a los niños que completen secuencias numéricas en orden ascendente a partir de un número dado.

Organiza actividades de contar hacia adelante desde un número específico.

Identificación y conformación de familias numéricas a partir de resultados en adición y sustracción:

Proporciona ejercicios de adición y sustracción y pide a los niños que identifiquen las relaciones entre los números y formen familias numéricas.

Organiza juegos donde los niños resuelvan problemas matemáticos y encuentren patrones en los resultados.

Adición y sustracción con decenas:

Proporciona ejercicios de adición y sustracción con números de dos cifras que involucren decenas.

Utiliza material manipulativo como bloques o fichas para representar las operaciones y ayudar a los niños a visualizar las decenas.

Juego de destreza: "Sopa de letras", identificar el nombre de diversos números:

Creas una actividad tipo "Sopa de letras" con números escritos en letras desordenadas y pide a los niños que identifiquen y escriban el nombre de cada número.

Organiza juegos de palabras cruzadas o crucigramas con términos matemáticos para reforzar el vocabulario numérico.

Repaso de números romanos del 1 al 10:

Proporciona tarjetas con números romanos y pide a los niños que los identifiquen y asocien con los números arábigos correspondientes.

Organiza actividades de escritura de números romanos y su correspondencia con números arábigos.

Números ordinales, arábigos y romanos:

Introduce los números ordinales y pide a los niños que los identifiquen y escriban en diferentes contextos.

Utiliza material visual como gráficos o diagramas para representar la relación entre números ordinales, arábigos y romanos.

Identificación y manejo de fracciones hasta $\frac{1}{4}$:

Utiliza material manipulativo como círculos divididos en partes para representar fracciones y ayudar a los niños a entender su significado.

Organiza actividades donde los niños comparen fracciones y las coloquen en orden de tamaño.

Solución de problemas sencillos:

Proporciona situaciones problemáticas y pide a los niños que utilicen operaciones matemáticas para resolverlas.

Organiza juegos de roles donde los niños actúen como compradores y vendedores utilizando dinero y realizando operaciones matemáticas simples.

Actividades sugeridas

Valor y uso del dinero: billetes y monedas en diversas situaciones:

Introduce el concepto de dinero utilizando billetes y monedas reales o representaciones visuales.

Organiza actividades donde los niños practiquen hacer compras, calcular cambios y resolver problemas relacionados con el dinero.

Forma, espacio y medida:

Ubicación espacial:

Organiza juegos y actividades que involucren la lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.

Utiliza material como laberintos o mapas para que los niños trabajen en su orientación espacial y habilidades de dirección.

Figuras y cuerpos geométricos:

Identificación y descripción de figuras geométricas:

Proporciona tarjetas con figuras geométricas y pide a los niños que las identifiquen, las describan y encuentren ejemplos en su entorno.

Organiza actividades de clasificación y agrupamiento de figuras geométricas según sus propiedades.

Introducción a la conformación de TANGRAM:

Introduce el juego del TANGRAM y explora las diferentes formas que se pueden crear combinando las piezas.

Organiza desafíos o rompecabezas con el TANGRAM para que los niños desarrollen su habilidad en la manipulación de formas.

Ordenar figuras geométricas por tamaño: ascendente y descendente:

Proporciona figuras geométricas de diferentes tamaños y pide a los niños que las ordenen de menor a mayor y de mayor a menor tamaño.

Organiza actividades de comparación de tamaños utilizando figuras geométricas y objetos del entorno.

Descripción de atributos de figuras geométricas:

Pide a los niños que describan las características de las figuras geométricas como el número de lados, vértices y simetrías.

Organiza juegos donde los niños identifiquen figuras geométricas en situaciones cotidianas y describan sus propiedades.

Reproducción de mosaicos:

Proporciona patrones de mosaicos y pide a los niños que los reproduzcan utilizando piezas o materiales como papel de colores.

Organiza actividades de creación de mosaicos donde los niños diseñen sus propios patrones y los compartan con el grupo.

Trazo de figuras geométricas:

Proporciona hojas de trabajo con figuras geométricas incompletas y pide a los niños que completen el trazo de las figuras.

Organiza actividades de dibujo libre donde los niños practiquen trazar figuras geométricas y desarrollen habilidades en el manejo del lápiz.

Actividades sugeridas

Magnitudes y medidas:

Instrumentos de medición: peso, temperatura y longitud:

Introduce diferentes instrumentos de medición como balanzas, termómetros y reglas, y explora su uso y funcionamiento. Organiza actividades prácticas donde los niños midan objetos y realicen comparaciones de peso, temperatura y longitud.

Repaso del reloj:

Proporciona ejercicios de lectura de hora en relojes analógicos y digitales, y pide a los niños que identifiquen y representen la hora en diferentes situaciones. Organiza juegos y actividades relacionadas con el tiempo como la duración de eventos y el uso de términos temporales.

Análisis de datos:

Recolección y representación de datos:

Proporciona situaciones donde los niños recolecten datos y los representen utilizando gráficos simples como barras o pictogramas. Organiza actividades de interpretación de datos donde los niños analicen la información representada en gráficos.

Teddy Matemático 4

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, movilizandolos conocimientos, habilidades y actitudes de una forma interdisciplinaria 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 la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas (STEAM, por sus siglas en inglés)

PRIMER PERIODO (1 a 52)

FASE 1. Introducción, recuperación de conocimientos previos e identificación.

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

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

Proyecto Educativo:

“Viajando en el tiempo: Explorando números, historias y momentos”

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

Objetivo general:

Introducir a los niños de preescolar en conceptos matemáticos y temporales de manera interactiva y reflexiva, a través de actividades STEAM que integren la historia de los números y la importancia del tiempo en nuestras vidas.

Actividades:

Semana 1 Sesión 1

1. Explorando la serie numérica: Utilizar bloques de construcción o tarjetas numéricas para que los niños exploren y construyan la serie numérica del 1 al 100.a.
2. Operaciones matemáticas creativas: Invitar a los niños a crear sumas y restas utilizando materiales manipulativos como cuentas, bloques o incluso dibujos.

Semana 2 Sesión 2

3. Investigación de los números romanos: Realizar una actividad de investigación guiada sobre el origen y la evolución de los números romanos, seguida de la creación de rompecabezas con números romanos.
4. Diseño de recorridos y laberintos: Guiar a los niños en el diseño y construcción de recorridos y laberintos utilizando materiales diversos, fomentando el pensamiento creativo y la resolución de problemas.

Semana 3 Sesión 3

5. Calendario de actividades: Crear un calendario semanal donde los niños coloquen los días de la semana y marquen actividades y eventos importantes.
6. Creación de relojes personalizados: Invitar a los niños a crear sus propios relojes utilizando papel, cartón y agujas móviles, mientras aprenden a leer la hora de manera básica.

Semana 4 Sesión 4

7. Reflexión sobre el tiempo: Organizar una sesión de reflexión grupal donde los niños compartan sus experiencias y reflexiones sobre el tiempo, su importancia y cómo lo gestionan en su vida diaria.

Impacto STEAM:

- Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico a través de actividades interactivas y de diseño.
- Integrar conceptos de matemáticas, historia y conciencia temporal para una comprensión holística del tema.
- Promover la reflexión y el diálogo entre los niños sobre la importancia del tiempo en sus vidas y en la sociedad en general.

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

El uso de esta metodología te permite:

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

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

FASE 2. Diseño y desarrollo.

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

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

FASE 3. Organización y estructuración de respuestas.

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

FASE 4. Presentación de resultados y aplicación.

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

FASE 5. Metacognición.

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

Ejes articuladores:

- **Pensamiento crítico**
- **Apropiación Cultural a través de la Lectura y la Escritura.**
- **Vida Saludable.**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

Observación continua del progreso y la participación de los niños en las actividades STEAM.

Evaluación de trabajos prácticos y creativos, como la construcción de la serie numérica y la creación de recorridos y laberintos.

Retroalimentación oral y escrita sobre la comprensión de conceptos matemáticos, temporales e históricos.

Evaluación del nivel de reflexión y conciencia temporal a través de la participación en las discusiones grupales y la expresión de ideas personales.

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

SEGUNDO PERIODO (53 a 98)

FASE 1. Introducción, recuperación de conocimientos previos e identificación.

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

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

Proyecto Educativo:

“Explorando el mundo matemático a través del arte y la ciencia”

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

Objetivo general:

Introducir a los niños de preescolar en conceptos matemáticos y geométricos de manera interactiva y creativa, a través de actividades STEAM que fomenten el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Actividades:

Semana 1 Sesión 1

1. Construcción de números gigantes:

- Los niños trabajarán en equipos para crear números gigantes usando materiales como cartón, pinturas y pegamento.
- A medida que construyen cada número, se les pedirá que identifiquen el valor relativo de las cifras y las relaciones entre las decenas y las docenas.

2. Rompecabezas numéricos:

- Se proporcionarán rompecabezas de números en los que los niños tendrán que colocar las piezas en orden para formar familias numéricas.
- Esto ayudará a reforzar el concepto de sucesión numérica y a identificar los números arábigos, ordinales y romanos.

Semana 2 Sesión 2

Exploración de formas geométricas:

- Los niños participarán en actividades de clasificación de cuerpos geométricos utilizando materiales manipulativos como bloques, palitos de madera y pelotas.
- Identificarán y nombrarán formas como cubos, esferas, conos y cilindros, y discutirán sus propiedades.

Semana 3 Sesión 3

1. **Clasificación de cuerpos geométricos:** Proporcionar a los niños diferentes objetos y figuras geométricas para que los clasifiquen según sus características (número de lados, forma, etc.).
2. **Calendario de actividades:** Crear un calendario mensual donde los niños coloquen los meses del año en orden y marquen eventos importantes.
3. **Creación de figuras geométricas:** Invitar a los niños a utilizar materiales de arte y construcción para crear figuras geométricas básicas y explorar sus propiedades.

Actividades:

Semana 4 Sesión 4

Calendario Viviente:

- Se creará un calendario interactivo en el aula donde los niños representarán los meses del año con ilustraciones y elementos visuales.
- Cada día, un niño será responsable de actualizar el calendario, lo que les ayudará a comprender la secuencia temporal y los meses del año.

Integración STEAM:

Ciencia: Los niños explorarán la matemática a través de experimentos simples, como contar y clasificar objetos según su forma o tamaño.

Tecnología: Se pueden utilizar aplicaciones educativas o juegos interactivos para practicar conceptos numéricos y geométricos.

Arte: Las actividades artísticas como la pintura, la creación de collages numéricos o la construcción de esculturas geométricas ayudarán a los niños a visualizar conceptos abstractos.

Ingeniería: La construcción de números gigantes y la resolución de problemas matemáticos en equipo fomentarán habilidades de trabajo en grupo y resolución de problemas.

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

El uso de esta metodología te permite:

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

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

FASE 2. Diseño y desarrollo.

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

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

FASE 3. Organización y estructuración de respuestas.

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

FASE 4. Presentación de resultados y aplicación.

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

FASE 5. Metacognición.

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

Ejes articuladores:

- **Pensamiento crítico**
- **Apropiación Cultural a través de la Lectura y la Escritura.**
- **Vida Saludable.**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

Se evaluará el progreso de los niños a través de observaciones en el aula, participación en actividades, trabajos creativos y resolución de problemas.

Se realizarán actividades de retroalimentación para identificar áreas de mejora y adaptar el enfoque educativo según las necesidades individuales de los niños.

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

TERCER PERIODO (99 a 156)

FASE 1. Introducción, recuperación de conocimientos previos e identificación.

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

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

Proyecto Educativo:

“Explorando el mundo numérico a través de STEAM”

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

Objetivo general:

Introducir a los niños de tercero de preescolar al mundo de las matemáticas a través de la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), promoviendo el aprendizaje activo y el pensamiento crítico mediante actividades lúdicas y experiencias prácticas.

Actividades:

Semana 1: Construcción de números gigantes

- Actividad: Crear pizzas de papel con fracciones coloreadas. Los niños aprenderán a identificar y nombrar las partes de la pizza como fracciones simples.
- Arte: Pintar y decorar fracciones en papel.
- Matemáticas: Clasificar y ordenar las fracciones en una línea numérica.

Semana 2: Explorando las familias numéricas

- Actividad: Construir torres numéricas con bloques de construcción, explorando las secuencias numéricas y las relaciones entre los números.
- Matemáticas: Identificar y colorear números de una misma familia numérica.
- Ingeniería: Construir estructuras con bloques numéricos.

Semana 3: Sumas y restas con decenas

- Actividad: Juegos de memoria con tarjetas numéricas para practicar sumas y restas simples.
- Tecnología: Utilizar aplicaciones interactivas para resolver problemas de suma y resta.
- Matemáticas: Resolver problemas cotidianos utilizando estrategias de suma y resta con decenas.

Semana 4: Descubriendo los números romanos

- Actividad: Crear collares de números romanos utilizando cuentas de colores.
- Arte: Dibujar y colorear números romanos en papel.
- Matemáticas: Identificar y comparar números romanos con números arábigos.

Actividades:

Semana 5: Uso de billetes y monedas mexicanas

- Actividad: Juego de mercado donde los niños simulan comprar y vender utilizando billetes y monedas de juguete.
- Matemáticas: Contar y clasificar billetes y monedas por su valor.
- Arte: Decorar billetes y monedas con imágenes creativas.

Semana 6: Laberintos numéricos

- Actividad: Resolver laberintos numéricos para practicar secuencias numéricas y habilidades de resolución de problemas.
- Tecnología: Utilizar aplicaciones de laberintos numéricos en tabletas o computadoras.
- Matemáticas: Identificar patrones y secuencias en laberintos numéricos.

Semana 7: Explorando el Tangram

- Actividad: Crear figuras geométricas utilizando piezas de tangram.
- Arte: Pintar y decorar las figuras geométricas realizadas con tangram.
- Matemáticas: Identificar y nombrar figuras geométricas básicas.

Semana 8: Uso del reloj en la vida cotidiana

- Actividad: Crear relojes de papel y practicar la lectura de la hora en situaciones cotidianas.
- Tecnología: Utilizar aplicaciones interactivas para aprender a leer la hora.
- Matemáticas: Identificar la hora en un reloj analógico y digital.

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

El uso de esta metodología te permite:

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

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

FASE 2. Diseño y desarrollo.

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

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

FASE 3. Organización y estructuración de respuestas.

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

FASE 4. Presentación de resultados y aplicación.

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

FASE 5. Metacognición.

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

Ejes articuladores:

- **Pensamiento crítico**
- **Apropiación Cultural a través de la Lectura y la Escritura.**
- **Vida Saludable.**
- **Artes y experiencias estéticas**

EVALUACIÓN

• Tipo de evaluación: Cualitativa

La evaluación se realizará de manera continua a lo largo del proyecto, observando el grado de participación, comprensión y aplicación de los conceptos por parte de los niños en las diferentes actividades. Se valorará especialmente la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

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

LA MUESTRA PICTÓRICA.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar la canción Los pintores de La Pandilla de Drilo. Preguntar si han asistido a algún museo ¿Qué recuerdan de dicha experiencia? ¿Cuál es su color favorito? ¿Les gusta pintar?</p>	<p>Proponer la idea de convertir el salón de clase en una galería para exhibir sus creaciones pictóricas. Presentar a los niños los diferentes tipos de pintura para trabajar: pintura digital, tempera, gis (pastel), acuarela, de cera e identificar sus características en cuanto a textura y herramientas para su uso. Emplear delantales para proteger su ropa y favorecer la formación de hábitos de higiene y limpieza. Sentar a los niños en círculo, pedir que cierren los ojos y escuchen la música relajante mientras se imaginan que tienen un color mágico con el que pueden pintar todo lo que desean. Al término de la actividad, invitarlos a que expresen verbalmente lo que vieron y sintieron. Entregar a cada alumno un octavo de cartulina ilustración, permitir la exploración de los colores y motivarlos a que pinten mezclando sus colores favoritos y plasmen todo lo que pudieron ver en esta experiencia. Con la ayuda de la educadora, elaborarán tarjetas con el nombre del autor, técnica utilizada y nombre de la obra. Elegir un espacio dentro del salón para montar la muestra pictórica e invitar a otros grupos de la escuela a que la visiten.</p>	<p>En un plato hondo desechable, pegar una hoja en blanco, mojar una canica grande en pintura con un color primario y dejarla rodar dentro del plato; luego mezclar con otro color primario para crear un color secundario, se pondrán tantas hojas como deseen; pegar alrededor de la hoja cinta adhesiva de color y agregar a la muestra pictórica.</p>	<p>Preguntar si les gustó experimentar con los colores. ¿Qué tipo de pintura prefirieron y por qué? ¿Cómo se sintieron de exponer sus creaciones? ¿Sus cuadros resultaron ser iguales a las imágenes que vieron en su mente durante la relajación?</p>	<p>Música relajante, pintura digital, tempera, colores de cera, gises pastel, pinturas de agua, colores de madera, pinceles de diferente grosor, godetes, agua, franela, hojas blancas, cartulina ilustración, cinta adhesiva de colores, canica y platos desechables.</p>	<p>Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p>

LA FERIA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar qué juegos conocen de la feria. ¿Quién ha jugado a las canicas o tiro al blanco? ¿Se han fijado que hay que comprar boletos para hacer uso de los juegos de la feria? ¿Cuál es su juego favorito? Pedir que comenten algún recuerdo de la feria.</p>	<p>Jugar a que visitan una feria en donde van a participar por equipos de 3 integrantes cada uno. En la “taquilla” comprarán boletos numerados. Un integrante de cada equipo participará en cada juego y deberán registrar en una gráfica los puntos que ganó para que al final sepan quién es el equipo vencedor. Para jugar los participantes tendrán que pagar el número de boletos que se les soliciten. El juego de las canicas se inicia colocando el tablero con una inclinación de 30°, el participante comenzará cuando el resto del grupo cuente en orden descendente del 10 al 0; lanzará su canica en tres ocasiones y sumará los puntos que logró. Para el tiro con aro las botellas se numerarán y se acomodarán en el orden habitual del boliche; el participante lanzará un aro en tres ocasiones a una distancia de un metro buscando ensartarlo en la botella que tenga el número mayor de puntos. Se registra en otra gráfica y al final se suman los puntos. Otro juego será lanzar la pelota a una distancia considerable a su edad, para derribar el mayor número de “bolos”. Se vacía la información en otra gráfica.</p>	<p>Jugar “Serpientes y escaleras” para identificar los números, cuántos subieron, cuántos bajaron, etcétera.</p>	<p>Preguntar qué les pareció jugar a la feria. ¿Resultó tan divertido como cuando van a la feria con su familia? ¿Qué puntaje hicieron? ¿Quién obtuvo el mayor puntaje? ¿Cómo cuántas botellas había en el juego de bolos? ¿Cómo lo saben?</p>	<p>Cartoncillo de colores para los boletos, plumones de agua, tablero con perforaciones numeradas (cada decena de diferente color), canicas, botellas con arena o agua numeradas, bolos de plástico, aros de bordar y pelotas medianas. Juego de “Serpientes y escaleras”, fichas, dado, lápiz, colores, tijeras y adhesivo.</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. Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. 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

PRIMER PERIODO

SENSORAMA GEOMÉTRICO

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Los niños deberán identificar las figuras geométricas que la maestra trace en el pizarrón, así como las de ciertos elementos del salón como lo son las ventanas, pizarrón, mesas, etcétera.	Trazar figuras geométricas en diferentes tarjetas de cartón y pegar una textura diferente a cada figura, como por ejemplo: limpiapiipas al perímetro del triángulo o toalla a la superficie del cuadrado; esconderlas dentro de una bandeja con gelatina en polvo, arena, sal, azúcar o chocolate en polvo; pedir que metan sus manitas a la charola y cuando encuentren una figura, la saquen, digan qué figura es y la coloquen en una plantilla (con figuras previamente marcadas con rotulador).	Trazar las figuras que solicite la maestra en una bandeja de arena, pan rallado, sal o azúcar.	Preguntar qué les parecieron las actividades. ¿Qué sensaciones experimentaron? ¿Qué texturas y olores percibieron?	Pintarrón, plumines o gises para pizarrón, tarjetas de cartón (5 por alumno), pegamento, limpiapiipas, piedritas, fibra, foamy, toalla, café de grano, silicón, bandejas, gelatina en polvo, arena, sal, azúcar o chocolate en polvo y rotulador.	Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.

LAS RANITAS SALTARINAS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Preguntar quién puede decir qué es un estanque. ¿Hay vida en él? ¿Quién habita en él? Mostrar una secuencia de imágenes sobre la vida en los estanques y de la metamorfosis de las ranas.	Jugar a imitar a las ranas; enseñar la canción “La rana estaba cantando debajo del agua” y pedir que salten en aros hula hula, lo más alto que puedan en forma continua, luego indicar que escuchen el golpe del tambor y reproduzcan la secuencia avanzando dando saltos y deteniéndose en cada pausa del tambor. La maestra podrá cambiar el ritmo de los saltos con los golpes del tambor. Colocar los números del 1 al 20 dentro de los aros; hacer un recorrido por el cual, los niños podrán saltar conforme escuchen los golpes del tambor. Al parar, deberá cada uno indicar en qué posición quedó del recorrido. Finalizar la actividad representando gráficamente el recorrido de “las ranas” con piedritas.	Hacer una recta numérica con foamy, uno de los alumnos dirá un número del uno al cinco y el que funja como ranita, deberá dar un salto directo al número que escuchó; otro alumno mencionará otro número del uno al cinco y serán los saltos que deba dar hacia el frente otro niño: al término, deberá mencionar el número en el que quedó y pasará al pizarrón a representar gráficamente la suma de saltos que ejecutó. De igual manera podrán hacer sustracciones.	Preguntar si se imaginaban cómo era la vida en un estanque. ¿Qué fue lo que aprendieron con estas actividades? ¿Qué acciones podemos tomar para conservar la vida animal y para cuidar la Naturaleza en donde se desenvuelve la vida de todo ser vivo? ¿Les costó trabajo realizar la recta numérica? ¿Les resultó divertido? ¿Qué les gustó más, la adición o la sustracción? ¿Por qué?	Imágenes que muestren la vida en los estanques, así como la metamorfosis de las ranas, un tambor, un pizarrón, aros hula hula, cartones y gis para anotar los números del 1 al 20 y una y una recta numérica hecha con foamy o trazada en el patio con gis.	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. 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.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

PRIMER PERIODO

EL USO DEL RELOJ

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Hablar de la importancia del uso del reloj y sus diferentes presentaciones (de pared, de pulsera, de buró). Armar el reloj de la pág. 155 y enseñar a usarlo.</p>	<p>Hacer un círculo muy grande con cartulina y dibujar las principales actividades del niño durante el día, como despertarse, bañarse, desayunar, asistir al colegio, regresar a casa, cambiarse el uniforme, comer, hacer tarea, jugar, cenar e ir a la cama, a fin de que se relacione con los acontecimientos, antes que con las horas.</p> <p>Después, recortar unas manecillas y sujetarlas al centro, pedir de uno en uno, que vaya girando las manecillas conforme va relacionando las actividades con su vida diaria.</p>	<p>Cantar “Las horas pasan jugando”.</p>	<p>Preguntar si sus actividades son similares a las que marca el reloj de la maestra; de manera individual cuestionar si tienen una rutina diaria y pedir que la describan en la secuencia correcta.</p> <p>Pedir mencionen qué tipo de relojes tienen en casa y si usan alarma para despertar.</p>	<p>Reloj de la página 155, tijeras, pegamento, cartón, mariposas para colocar las manecillas al reloj, una cartulina blanca, lápiz, colores, canción “Las horas pasan jugando”.</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>

SEGUNDO PERIODO

EN EL TALLER DE PINTURA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Hablar sobre la corriente llamada Cubismo, explicar en qué consiste.</p> <p>Mostrar cuadros con esta técnica y platicar sobre sus principales representantes: Pablo Picasso y Juan Gris.</p>	<p>Pedir que observen una pintura “cubista”, que la toquen, recorran sus líneas, las comenten, describan sus atributos, como líneas largas, cortas, planas, con volumen, entre otros y que emitan su opinión sobre ella.</p> <p>Motivarlos a que vayan con sus padres al museo y que busquen algún cuadro cubista.</p> <p>La educadora trazará en el pizarrón las líneas: vertical, horizontal, inclinada, paralelas, onduladas, curva abierta, curva cerrada, mixta, perpendicular, quebrada y espiral, a fin de que los alumnos las tracen al mismo tiempo sobre gelatina en polvo y al ritmo de la música de “Para Elisa”.</p>	<p>Entregar una madeja de estambre a cada alumno y un cuarto de cartulina con adhesivo, a fin de que formen un cuadro “cubista”; al término de la actividad, pasará cada uno al frente y mencionará las líneas que conforman su cuadro.</p>	<p>Mostrar imágenes de cuadros cubistas, realistas e impresionistas y preguntar qué opinan de la corriente Cubista.</p> <p>¿Qué diferencia encuentran entre el Cubismo y el Realismo? ¿Qué diferencia encuentran entre el Cubismo y el Impresionismo?</p> <p>¿Piensan que de igual manera pueden encontrar líneas y figuras en todo tipo de cuadros o solo en el Cubismo? ¿Por qué lo creen así?</p>	<p>Imágenes de cuadros cubistas, realistas e impresionistas, pizarrón, plumones, plato desechable, sobre de gelatina de limón en polvo por cada dos alumnos, la melodía de “Para Elisa”, un madeja de estambre por alumno, adhesivo, un cuarto de cartulina, tijeras, colores y lápiz.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p>

Sugerencias de secuencias didácticas

SEGUNDO PERIODO

LA COMPETENCIA

Actividad de apertura:	Actividad de desarrollo:	Actividad de cierre:	Para concluir:	Recursos:	Nivel de logro:
<p>Comentar que habrá competencias. Salir al patio y hacer diferentes actividades (saltar en costales, en un solo pie y carrera de relevos por ejemplo).</p>	<p>Anotar el lugar en que llegó cada quien en la carrera y aplaudir con mayor fuerza a los 3 primeros lugares. Hablar de que los números ordinales son como los arábigos, solo que éstos, llevan una bolita a su lado derecho.</p> <p>Pedir que copien los números arábigos del 1 al 10 y después, los pasen a ordinales.</p>	<p>De manera grupal, anotar los números ordinales en los días de la semana que se encuentran en el calendario.</p> <p>Pedir a dos o tres niños que narren sus actividades del día anterior, mencionando: Como primera actividad, me despierto y en segundo lugar... , etcétera.</p> <p>Finalmente, preguntar quiénes llevan la misma rutina.</p>	<p>Preguntar qué les gustó de la carrera de costales. ¿A quién se le dificultó? ¿Por qué?</p> <p>¿Les costó trabajo ubicar el lugar que fueron llegando?</p> <p>¿Cómo podemos diferenciar a los números ordinales de los arábigos?</p>	<p>Un costal por alumno, gis, pizarrón o pintarrón y plumines para el pintarrón, lápiz, cuaderno, goma y calendario escolar.</p>	<p>Identifica varios eventos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren. Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos.</p>

LOS FORASTEROS ERRANTES

Actividad de apertura:	Actividad de desarrollo:	Actividad de cierre:	Para concluir:	Recursos:	Nivel de logro:
<p>Hablar de la función de Google Map y mostrar el mapa de algún establecimiento cerca de la escuela. En caso de no contar con internet, trazar un mapa de la escuela al establecimiento de referencia.</p>	<p>Salir al patio donde habrá una ruta marcada que tendrá postes, árboles, puentes, coches, río , estación de tren, etcétera. La maestra dirá cuál es el punto de partida e irá describiendo el camino a realizar.</p> <p>Después de recorrer el circuito, regresarán al aula, lo describirán y finalmente, lo dibujarán en una hoja.</p>	<p>Hacer de nuevo el recorrido por equipos y ganará el que lo haga en menos tiempo. Anotar los tiempos en una gráfica.</p>	<p>¿Por qué consideran conveniente saber la dirección de un recorrido?</p> <p>¿Qué importancia tiene la ubicación de un lugar al que no acudimos frecuentemente?</p> <p>¿Sus papás utilizan google map o waze? Pedir que investiguen con la familia acerca de esta función y de cómo llegaban a un lugar desconocido cuando no existía esta aplicación.</p>	<p>Google map, un croquis para realizar en el patio, postes, cuerdas, bancos, etcétera, hojas blancas, lápices, colores, cartulina y reloj.</p>	<p>Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.</p>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

SEGUNDO PERIODO

JUGAMOS AVIÓN

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Explicar el uso de los números romanos y cómo se conforman. Explicar que el V con un I a la izquierda es el 4 romano y el V con el I a la derecha es el 6 romano (bajo esta fórmula explicar cómo se construye cada número).</p>	<p>Pedir que con plastilina o palos de madera, formen el número 1, 2, 3, 5 y 10 romano. Dictar un número y decirles que lo formen.</p> <p>Copiar del pizarrón un reloj de pared con los números romanos.</p>	<p>Jugar avión, pero trazar números romanos en vez de cardinales.</p>	<p>¿En qué momentos usamos los números arábigos, los ordinales y romanos? ¿Cuáles son más fáciles de trazar e identificar?</p>	<p>Plastilina, palitos de madera, pizarrón y gises.</p>	<p>Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.</p>

COMPETENCIAS EN EL MENOR TIEMPO

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar si han tomado el tiempo que emplean cuando hacen la tarea, cuando se bañan, cuando cenan, cuando ven la televisión, cuando juegan.</p> <p>Resaltar la importancia de economizar tiempos para aprovechar el día y los recursos, como por ejemplo: el baño debe ser rápido ya que el agua es un recurso natural que cada vez es más escaso.</p>	<p>Hacer un repaso del reloj con la canción de "Tic, toc, tic, toc" ¿Qué hora es? La una ya es.... Y señalar en el reloj didáctico las horas en punto desde la una a las doce (que pueden ser en números arábigos o romanos).</p> <p>Después de haber comprobado que todos saben leer el reloj en la hora en punto, enseñar las horas con sus fracciones de 5 en 5, la hora y cuarto, la hora y media y el cuarto para la hora. Pedir pase un alumno al frente para que marque en el reloj didáctico la hora que diga la maestra. Anotar en una gráfica quiénes lo lograron.</p>	<p>Entregar un rompecabezas a cada alumno y explicar que el reto consiste en terminarlo antes de que suene el reloj; programar un despertador para que se active la alarma a los 15 minutos. Hacer una gráfica con los tiempos que invirtió cada alumno en armar el rompecabezas.</p>	<p>Preguntar cuánto tiempo empleó cada uno en armar el rompecabezas. ¿A quién le resultó más fácil? ¿Por qué? ¿Te gustaría volver a intentarlo? ¿Cuánto es el tiempo que debe durar un baño en regadera? ¿Qué medidas podemos tomar para economizar tiempos y recursos naturales?</p>	<p>Reloj didáctico, despertador, un rompecabezas por alumno, pizarrón y plumones.</p>	<p>Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos.</p> <p>Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

SEGUNDO PERIODO

UNIDADES Y DECENAS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar la canción de "Un elefante se columpiaba sobre la tela de una araña, como veía que resistía, fueron a llamar a otro elefante. Dos elefantes se columpiaban..." Decirles que cada elefante es una unidad, independiente de los demás, sin embargo, 10 elefantes forman una familia que es la decena.</p>	<p>Salir al patio y botar la pelota, en cada bote se deberá decir el número: 1, 2, 3 y así sucesivamente, hasta llegar al 10; en ese momento se dirá: UNA DECENA. Continuar con el bote de pelota y la secuencia numérica: 11, 12, 13 y al llegar al veinte se dirá: DOS DECENAS. Posteriormente, trazar con gises de colores líneas sobre el piso a una distancia de 50 cms. cada una con secuencias de los números de 10 en 10 hasta el 100. El alumno lanzará la pelota y si cae en la línea del 30 deberá mencionar 3 decenas, recoge la pelota y la pasa al siguiente compañero que la lanzará para decir en que línea botó su pelota. La maestro irá anotando los resultados de cada alumno. Al finalizar se hará un recuento de cuántas decenas lograron cada quien y se podrá concluir quién hizo más, quién menos, quiénes la misma cantidad.</p>	<p>Entregar un puño de frijoles o fichas a cada alumno y pedir que cuenten y mencionen el número de decenas y unidades que tuvieron cada quien y pasen al pizarrón a representarlo gráficamente.</p>	<p>Preguntar qué utilidad hay en contar por decenas. ¿Resulta más fácil o más complicado el contar por decenas que por unidades?</p>	<p>Pelotas, gises de colores, frijoles o fichas, pizarrón y plumones.</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. 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. Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p>

LA MAQUETA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>1. Mostrar un dado grande, preguntar si saben qué es; explicar que el cuadrado es plano y el cubo tiene volumen. Entregar un dado a cada alumno a fin de que lo toque, lo explore y diga sus características. Solicitar mencione otros objetos con forma de cubo. 2. Mostrar una pirámide de madera, foamy o cartón y preguntar si saben qué es; explicar que el triángulo es plano y la pirámide tiene volumen. Entregar una pirámide a cada alumno a fin de que la toque, la explore y diga sus características. Solicitar mencione otros objetos con forma de pirámide. 3. Mostrar un caleidoscopio y preguntar si saben qué es; explicar que el rectángulo es plano y el cilindro tiene volumen. Entregar un caleidoscopio a cada alumno a fin de que lo toque, lo explore y diga sus características. Solicitar mencione otros objetos con forma de cilindro. 4. Mostrar un cono de helado y preguntar si saben qué es; explicar que se parece al triángulo pero éste es plano y el cono tiene volumen. Entregar un cono de helado a cada alumno a fin de que lo toque, lo explore, mencione sus características y se lo coma. Preguntar cuál es su sabor de helado favorito y en qué estación del año no es recomendable comerlo. 5. Mostrar una pelota pequeña y preguntar si saben qué es; explicar que el círculo es plano y la pelota (esfera) tiene volumen. Entregar una pelotita a cada alumno a fin de que la toque, la explore, la rueden sobre el pupitre y diga sus características. Solicitar mencione otros objetos con forma de esfera.</p>	<p>Elaborar un bote para los colores. Pegar abatelenguas de madera o plástico transparente alrededor de una lata de leche condensada limpia y sin etiquetas. Colocar estampas, calcomanías o decorarla con pinturas</p>	<p>En equipos elaborar con figuras y cuerpos geométricos la maqueta de una ciudad. Aprovechar para comentar lo que más les agrada de su ciudad y lo que les disgusta.</p>	<p>Preguntar qué les parecieron las actividades relacionadas con los cuerpos geométricos ¿Qué diferencias encontraron entre las figuras planas y las que tienen volumen? Pedir que describan la maqueta que elaboraron y que señalen medidas necesarias para mejorar la calidad de vida en la ciudad.</p>	<p>Un dado, colores, tijeras, adhesivo, pirámide de madera, foamy o cartón, caleidoscopio, conos de helado, una pelotita por alumno, una lata de leche condensada limpia y vacía, abatelenguas de madera o plástico, etiquetas, calcomanías o pintura para decorar el bote de colores y material para elaborar la maqueta de la ciudad.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. Constuye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

TERCER PERIODO

EL JUEGO “ESCONDIDAS”

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar quién ha jugado a las escondidas. Investigar si conocen las reglas y repasarlas en el grupo.</p>	<p>Jugar a “Las escondidas”. Para elegir al niño o niña que buscará primero, realizar una carrera y el que llegue primero será el seleccionado.</p> <p>Este jugador contará con los ojos cerrados y en voz alta hasta el 20, de manera ascendente y luego descendente. Sale a buscar y el primer niño que encuentre, deberá tomar su lugar y contar del 1 al 30 de manera ascendente y descendente, el siguiente lo hará del 1 al 40 y así sucesivamente, hasta llegar al 50 o bien, hasta que la educadora lo considere pertinente.</p>	<p>Colocar 10 aros hula hula, a fin de que salten con los dos pies y cuenten del uno al diez, al llegar al 10, salen y vuelven a saltar, pero ahora, hacia atrás, contando de manera descendente.</p>	<p>Preguntar qué resulta más complicado contar de manera ascendente o descendente. ¿Por qué?</p>	<p>Aros hula hula.</p>	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</p> <p>Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.</p> <p>Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.</p>

ENCUESTA EN EL SALÓN DE CLASES

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Explicar qué es una gráfica y para qué sirve. Mostrar la lista de asistencia y comentar que en ella se encuentra el nombre y la cantidad de alumnos que forman el grupo, pero no dice cuántos varones y cuántas niñas se encuentran en él, quiénes tienen mascota, quién está al corriente de sus vacunas, etcétera. Por ello, es una gran idea hacer gráficas para obtener y clasificar determinada información.</p>	<p>Trazar una gráfica en el pizarrón y colocar iconos de flores, peluches, chocolates y libros. Preguntar a cada niño qué le gustaría regalar a su abuelita y anotar los resultados; finalmente, observar cuál fue el regalo más solicitado y cuál el menos.</p>	<p>Pedir que lleven su árbol genealógico y hacer una gráfica en relación a cuántos niños tienen abuelito, abuelita, tíos, tías, primos, primas y hermanos.</p>	<p>Preguntar qué beneficios encuentran al hacer una gráfica de información. ¿Se puede obtener datos del número de niños que asisten a la escuela y los que no asisten por medio de estas gráficas? ¿Cómo lo saben? ¿De qué tema les gustaría hacer una encuesta para graficarla?</p>	<p>Lista de asistencia del grupo, pizarrón, plumones de colores.</p> <p>Árbol genealógico de cada alumno, lápiz y colores.</p>	<p>Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</p> <p>Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

TERCER PERIODO

LA RIFA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Explicar qué es y para que sirve una rifa. Indagar si han participado en alguna.	Hacer los números del cero al diez y juntar dos tarjetas a elección, a fin de que el alumno pueda decir qué cifra es la que se formó; posteriormente, escribirá la secuencia completa, por ejemplo, si mencionó el 42, deberá escribir la secuencia del 40 al 49 en tarjetas. La maestra anotará qué números hizo cada niño en sus tarjetas para que al momento de la rifa se sepa quién fue el que obtuvo el número premiado. Los objetos para rifar serán: un dibujo hecho por algún alumno, una escultura de plastilina creada por otro niño y una estrella o sticker proporcionados por la educadora. Cuando terminen de hacer las tarjetas, las echarán en una caja y la maestra sacará 3 tarjetas que corresponderán a los tres ganadores.	Con las mismas tarjetas, jugar a la Lotería Nacional, explicando cuál es la función de esta institución. En media hoja de papel cada niño anotará una cantidad de máximo 2 dígitos, tapándola para que nadie la vea. Usando las mismas tarjetas de la actividad anterior, un alumno sacará dos de ellas y "gritará" la cantidad. Si es la misma cifra que escribió algún alumno en su hoja, se pondrá de pie y dirá: "gané, gané" y el resto del grupo le otorgará un gran aplauso.	Preguntar qué les parecieron las actividades. ¿Cuál les gustó más? ¿Por qué? ¿Se parecen los juegos de Lotería Nacional y las rifas? ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes? ¿Qué opinan de apoyar a los demás a través de este tipo de actividades entretenidas? ¿Les gusta ayudar? ¿A quién han apoyado?	Diez tarjetas para cada alumno, un dibujo hecho por alguno de los alumnos, una escultura de plastilina creada por alguno de los alumnos, un sticker o estrella, caja de cartón, lápiz, colores, plumones y media hoja de papel por niño.	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. Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30. Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.

DIVIDIMOS LA FRUTA

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Preguntar cuál es su restaurante favorito y qué les gusta comer ahí. ¿Qué frutas conocen y cuál les gusta más? ¿Cuál de esas frutas se come entera y cuál deben partir? ¿Por qué hay que hacerlo?	Pedir con un día de anticipación que lleven una manzana a la escuela. Indicar que hay que repartir una manzana entre dos compañeros. ¿Qué podemos hacer? Esperar respuesta de los niños, lavar las frutas y partir en dos partes iguales. Luego indicar que hay que repartir otra manzana entre 4 amigos. ¿Qué debemos hacer ahora? Esperar propuestas de los niños y comentar en el grupo. En el pizarrón la maestra mostrará la equivalencia con números cuando partieron la fruta por la mitad y cuando la partieron en cuatro (1/2 y 1/4). Contabilizar cuántos niños hay en el grupo y servir las manzanas en platos de manera equitativa.	Entregar un plato de cartón a cada niño y pedir los cubra con plastilina (simular que son pizzas); dividir en fracciones, para lo cual será necesario "marcar" con un cuchillo de plástico, tratando sean del mismo tamaño. Pegar papel crepé de colores para simular los ingredientes y contar cuántas rebanadas le salieron a cada quien de su pizza y anotarlo en el pizarrón.	Preguntar si disfrutaron la actividad. ¿Qué otras cosas podemos dividir en 2, 3 o 4 partes? ¿De qué otra manera podríamos dividir un plátano o un melón?	Manzanas, cuchillos de plástico, tablas de cocina para picar, charolas, platos desechables, plastilina, papel crepé, pegamento, pizarrón y plumones.	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

TERCER PERIODO

COMPRA DE AZULEJOS

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar si saben lo que es un azulejo y dónde los pueden encontrar.</p> <p>Mostrar imágenes con azulejos o un azulejo real.</p>	<p>Jugar a que van a comprar azulejos para cubrir una pared de la escuela. Pedir a cada uno de los alumnos que midan –con el apoyo de la educadora– la pared y el ancho y largo de una hoja tamaño carta. Calcular el número de azulejos (hojas) que necesitarán para cubrir la pared seleccionada. Tres alumnos atenderán la tienda “<i>Todo para su casa</i>” (hacer y colocar el letrero) y el resto del grupo deberá calcular, comprar y pagar (con billetes de juguete) los azulejos que en conjunto acordaron se necesitarían para cubrir la pared. Al llegar al salón de clases, la maestra preguntará y anotará en el pizarrón el número de piezas que compraron, cuánto gastaron y cuánto dinero les quedó. Invitarlos a que los decoren y luego los coloquen en la pared seleccionada, comentando al terminar si la estimación fue correcta, si faltaron o sobraron azulejos, etcétera.</p>	<p>Hacer una cenefa de figuras geométricas para decorar el perímetro del periódico mural.</p>	<p>Preguntar qué les pareció la actividad. ¿Cuántos azulejos emplearon para cubrir la pared? ¿Cuántos azulejos calculan que pueda tener el baño de casa y la cocina? ¿Existe otra parte de la casa en donde tengan azulejos? ¿Qué parte es? ¿En dónde más podrían colocar azulejos?</p>	<p>Láminas con azulejos o un azulejo real, cinta métrica o listón para medir, hojas tamaño carta, material para decorar los “azulejos”, colores y pegamento blanco.</p>	<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.</p> <p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.</p> <p>Mide objetos o distancias mediante el uso de un intermediario.</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>¿Quieren 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 4

Criterio 1: Seriación y secuenciación numérica

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Seriación del 1 al 100	Capacidad para ordenar los números del 1 al 100 de forma ascendente y descendente de manera precisa.			
Seriación del 1 al 100	Identificación, seriación, y escritura de los números ordinales del 1° al 10°. Números Romanos: Identificación y escritura.			
Identificación de patrones	Habilidad para identificar y completar secuencias numéricas de 10 en 10 hasta el 100.			
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, etcétera.			
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.			

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.			

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.