

## Teddy Matemático 2

Autora: Rosario Muñiz, Miss Sharon.



# CAMPO FORMATIVO: Saberes y Pensamiento Científico

## TEMARIO

### PRIMER PERIODO (1 a 54)

#### Número, algebra y variación:

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

#### Forma, espacio y medida:

##### Ubicación espacial:

- Lateralidad: derecha e izquierda.
- Ubicación espacial: arriba, abajo, encima; de frente, de espaldas y de perfil.

##### Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación de figuras geométricas: el círculo y el triángulo.

##### Magnitudes y medidas:

- Comparativos: grande, mediano y pequeño.

#### Análisis de datos:

##### Recolección y representación de datos:

- Identificación de colores primarios y secundarios.

## SEGUNDO PERIODO (55 a 110)

### Número, algebra y variación:

- Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 4, 5, 6 y 7.
- Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 7.

### Forma, espacio y medida:

#### Ubicación espacial:

- Recorridos, croquis y laberintos.
- Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.
- Direccionalidad y ubicación espacial en el trazo de números y de la figura geométrica el cuadrado.
- Conceptos: desde, hacia, hasta, adelante y atrás de...

#### Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación de figuras geométricas: cuadrado y óvalo.
- Identificación y trazo de líneas: vertical, inclinada, horizontal y curva.

#### Magnitudes y medidas:

- Conceptos: grande, mediano y pequeño.

### Análisis de datos:

#### Recolección y representación de datos:

- Identificación de colores.

## TERCER PERIODO (111 a 146)

### Número, algebra y variación:

- Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 8, 9 y 10.
- Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 10.
- Correspondencia uno a uno.
- Comparativos: iguales y diferentes.

### Forma, espacio y medida:

#### Ubicación espacial:

- Lateralidad.

#### Figuras y cuerpos geométricos:

- Identificación de figuras geométricas: círculo, triángulo, rectángulo, cuadrado, óvalo y rombo.
- Discriminación, clasificación y ordenamiento de las figuras geométricas planas.
- Mosaicos y TANGRAM..
- Direccionalidad y trazo en líneas: curvas y círculos.

### Análisis de datos:

#### Recolección y representación de datos:

- Identificación de colores: verde, amarillo, rojo, azul, café, amarillo, rosa y morado.

# AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

## NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

### PRIMER PERIODO (Páginas 1 a 54)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<p>El juego como base de la experiencia de investigación para que niñas y niños construyan sentido del mundo, de sí mismas y de sí mismos.</p> <p>El aprendizaje de niñas y niños a través de la observación y el involucramiento en la comunidad y el ambiente que les rodea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Artes y experiencias estéticas</li> </ul>	<p><b>Número, álgebra y variación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seriación del 1 al 10.</li> <li>• Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 2 y 3.</li> <li>• Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 3.</li> <li>• Correspondencia uno a uno con el nombre de los dedos.</li> </ul> <p><b>Forma, espacio y medida:</b></p> <p><b>Ubicación espacial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lateralidad: derecha e izquierda.</li> <li>• Ubicación espacial: arriba, abajo, encima; de frente, de espaldas y de perfil.</li> </ul> <p><b>Figuras y cuerpos geométricos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de figuras geométricas: el círculo y el triángulo.</li> </ul>	<p>Desarrolla contenidos simbólicos que se ponen en marcha a través de las experiencias lúdicas, para hacer crecer la capacidad de imaginación, la fantasía y el pensamiento.</p> <p>Juega y se expresa artísticamente, con autonomía a partir de sus propios imaginarios, para favorecer el conocimiento de su espacio potencial, como lugar del juego, la cultura y el arte.</p> <p>Construye su propio guion, en espacios de juego en libertad, para que a través del encuentro grupal experimente su creación personal y la colectiva, otorgándole significado.</p> <p>Reconoce su cuerpo, sus habilidades, el lenguaje y sus posibilidades, las relaciones entre su cuerpo y el de otras y otros, así como el movimiento y el habla, para hacer crecer el conocimiento de sí misma y de sí mismo, a través de juegos de diversa índole.</p>

## PRIMER PERIODO (Páginas 1 a 52)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p><b>Magnitudes y medidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comparativos: grande, mediano y pequeño.</li></ul> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>Recolección y representación de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de colores primarios y secundarios.</li></ul>	

## Actividades sugeridas

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

#### Seriación del 1 al 10:

Utiliza bloques numerados, tarjetas o juguetes con números del 1 al 10 y pide a los niños que los coloquen en orden ascendente. Canta canciones numéricas que involucren contar en orden hasta 10, como "Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez".

#### Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 2 y 3:

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de preescritura específicos para los números 2 y 3, incluyendo instrucciones de dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha) para seguir al trazar los números.

#### Juego de dirección:

Organiza un juego de "Simón dice" donde les indiques a los niños que levanten la mano derecha, la mano izquierda, el pie derecho, el pie izquierdo, etcétera. Utiliza canciones o rimas que involucren movimientos direccionales, como: "Cabeza, hombros, rodillas y pies".

#### Actividades con objetos:

Coloca objetos en diferentes lugares, como arriba de una mesa, abajo de una silla, encima de una estantería, etc. Pide a los niños que identifiquen la ubicación de cada objeto.

Organiza una actividad de clasificación donde los niños agrupen objetos según su ubicación, como objetos que están encima de algo y objetos que están debajo de algo.

#### Juego de roles:

Organiza un juego de roles donde los niños actúen como diferentes personajes que se mueven en diferentes direcciones y posiciones, como un astronauta que flota en el espacio (arriba), un minero que excava en el suelo (abajo), etcétera.

#### Juego de seguimiento:

Dibuja líneas en el suelo o en una hoja de papel y pide a los niños que sigan las líneas con sus dedos o con un juguete. Varía la dirección de las líneas para practicar diferentes direcciones y movimientos.

#### Actividades de orientación:

Organiza un circuito de obstáculos donde los niños tengan que pasar por encima de objetos, debajo de otros, y moverse en diferentes direcciones para completarlo.

Utiliza tarjetas con dibujos de objetos en diferentes posiciones (arriba, abajo, encima, debajo, de frente, de espaldas, de perfil) y pide a los niños que describan la posición de cada objeto.

Utiliza actividades prácticas, como seguir un laberinto numérico del 1 al 10 donde los niños tracen el camino correcto para llegar a cada número.

## Actividades sugeridas

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

Proporciona tarjetas con los números 1, 2 y 3 para que los niños los identifiquen y los tracen con crayones o lápices.

Realiza juegos que impliquen contar objetos hasta 3, como contar bloques o juguetes mientras los colocan en grupos de acuerdo con el número.

### **Actividades de comparativos:**

Utiliza juguetes o bloques de diferentes tamaños y pide a los niños que los clasifiquen en grupos de grande, mediano y pequeño. Organiza una actividad de clasificación de objetos en la sala de clases según su tamaño, animando a los niños a identificar qué objetos son grandes, medianos o pequeños.

### **Juegos de comparativos:**

Crea tarjetas con dibujos de objetos en diferentes tamaños y pide a los niños que los emparejen según su tamaño, comparando lo grande con lo pequeño.

Utiliza canciones o rimas que incluyan comparativos de tamaño, como "El elefante es grande, la hormiga es pequeña".

### **Identificación de colores:**

Organiza una búsqueda del tesoro de colores, donde los niños busquen objetos en la sala de clases que coincidan con los colores primarios (rojo, azul, amarillo) y secundarios (verde, anaranjado, morado).

Crea tarjetas con nombres de colores y pide a los niños que asocien cada color con objetos de ese color que encuentren en la sala.

### **Actividades artísticas:**

Proporciona materiales de arte como crayones, pinturas y papel, y pide a los niños que creen dibujos utilizando colores primarios y secundarios, enfatizando la identificación de cada color mientras trabajan.

### **Juegos de clasificación de colores:**

Prepara cestas o contenedores etiquetados con nombres de colores y pide a los niños que clasifiquen objetos por color, reforzando la identificación de los colores primarios y secundarios.

# AVANCE PROGRAMÁTICO ANALÍTICO

## NUEVA ESCUELA MEXICANA/FASE 2

### SEGUNDO PERIODO: (Páginas 55 a 110)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
<p>El juego como base de la experiencia de investigación para que niñas y niños construyan sentido del mundo, de sí mismas y de sí mismos.</p> <p>El aprendizaje de niñas y niños a través de la observación y el involucramiento en la comunidad y el ambiente que les rodea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Artes y experiencias estéticas</li> </ul>	<p><b>Número, álgebra y variación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 4, 5, 6 y 7.</li> <li>• Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 7.</li> </ul> <p><b>Forma, espacio y medida:</b> <b>Ubicación espacial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorridos, croquis y laberintos.</li> <li>• Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad.</li> <li>• Direccionalidad y ubicación espacial en el trazo de números y de la figura geométrica el cuadrado.</li> <li>• Conceptos: desde, hacia, hasta, adelante y atrás de...</li> </ul>	<p>Desarrolla contenidos simbólicos que se ponen en marcha a través de las experiencias lúdicas, para hacer crecer la capacidad de imaginación, la fantasía y el pensamiento.</p> <p>Juega y se expresa artísticamente, con autonomía a partir de sus propios imaginarios, para favorecer el conocimiento de su espacio potencial, como lugar del juego, la cultura y el arte.</p> <p>Construye su propio guion, en espacios de juego en libertad, para que a través del encuentro grupal experimente su creación personal y la colectiva, otorgándole significado.</p> <p>Reconoce su cuerpo, sus habilidades, el lenguaje y sus posibilidades, las relaciones entre su cuerpo y el de otras y otros, así como el movimiento y el habla, para hacer crecer el conocimiento de sí misma y de sí mismo, a través de juegos de diversa índole.</p>

## SEGUNDO PERIODO: (Páginas 53 a 98)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p><b>Figuras y cuerpos geométricos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de figuras geométricas: cuadrado y óvalo.</li><li>• Identificación y trazo de líneas: vertical, inclinada, horizontal y curva.</li></ul> <p><b>Magnitudes y medidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos grande, mediano y pequeño.</li></ul> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>Recolección y representación de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de colores.</li></ul>	

## Actividades sugeridas

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

#### **Direccionalidad y ubicación espacial:**

Organiza un juego de seguimiento donde los niños sigan una línea curva, recta, zigzag, etc., para practicar diferentes direcciones y movimientos. Crea un circuito en el suelo con flechas que indiquen la dirección a seguir (arriba, abajo, izquierda, derecha) y pide a los niños que sigan el recorrido.

#### **Segmentación en ejercicios de preescritura de números:**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de preescritura específicos para los números 4, 5, 6 y 7, incluyendo instrucciones de dirección para seguir al trazar los números.

Utiliza actividades prácticas, como rellenar figuras de números con bolitas de papel o plastilina para ayudar a los niños a segmentar y visualizar la forma de los números.

#### **Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 7:**

Utiliza tarjetas con los números del 1 al 7 y pide a los niños que las ordenen en secuencia numérica, reforzando la identificación y conceptualización de cada número.

Proporciona papel y crayones para que los niños tracen los números del 1 al 7, asegurándote de que practiquen la dirección correcta del trazo.

#### **Juegos de clasificación numérica:**

Organiza objetos o tarjetas con diferentes cantidades y pide a los niños que los clasifiquen según el número correspondiente del 1 al 7. Crea un juego de contar y colocar objetos en grupos según el número indicado, ayudando a los niños a relacionar la cantidad con la representación numérica.

#### **Recorridos, croquis y laberintos:**

Crea un laberinto simple en una hoja de papel y pide a los niños que tracen el camino correcto para llegar al final, practicando así la dirección y el recorrido.

Organiza una actividad de dibujo donde los niños creen su propio croquis de un recorrido imaginario, incluyendo obstáculos y direcciones.

#### **Lateralidad, ubicación espacial, temporalidad y direccionalidad:**

Realiza juegos de seguimiento de instrucciones que impliquen movimientos corporales, como: "salta hacia adelante", "gira a la derecha", etc., para practicar la lateralidad y la direccionalidad.

Organiza actividades que involucren ubicación espacial, como colocar objetos en diferentes lugares (encima, debajo, al lado) y pedir a los niños que describan su posición.

#### **Direccionalidad y ubicación espacial en el trazo de números y del cuadrado:**

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

Utiliza actividades prácticas, como recortar y pegar formas para crear un croquis o mapa que represente un recorrido específico.

## Actividades sugeridas

### **Conceptos de desde, hacia, hasta, adelante y atrás de...:**

Organiza una actividad de seguimiento de instrucciones donde los niños sigan indicaciones de movimiento, como "camina desde la puerta hacia la ventana" o "mueve el juguete hacia la mesa".

Utiliza tarjetas con imágenes que representen los conceptos (desde, hacia, hasta, adelante, atrás) y pide a los niños que las clasifiquen según la acción que representan.

### **Identificación de figuras geométricas:**

Organiza un juego de búsqueda donde los niños encuentren objetos en forma de cuadrado y óvalo en la sala de clases.

Crea tarjetas con imágenes de diferentes figuras geométricas y pide a los niños que identifiquen y nombren las que sean cuadrados y óvalos.

### **Trazo de líneas:**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de líneas verticales, inclinadas, horizontales y curvas, ayudando a los niños a practicar cada tipo de línea. Utiliza actividades prácticas, como dibujar líneas en la arena o en harina con el dedo, para practicar el trazo de líneas de manera sensorial.

### **Juegos de clasificación de figuras y líneas:**

Prepara tarjetas con diferentes figuras geométricas y líneas trazadas y pide a los niños que las clasifiquen según su forma y tipo de línea. Organiza una actividad de arte donde los niños dibujen y colorean figuras geométricas y líneas, reforzando así la identificación y el trazo.

### **Exploración de materiales:**

Proporciona materiales como palitos de madera o plástico, plastilina o goma y pide a los niños que creen figuras geométricas (como un cuadrado) y líneas (como una línea vertical) con estos materiales.

### **Juegos de construcción:**

Utiliza bloques de construcción o formas magnéticas para que los niños creen figuras geométricas (cuadrados) y líneas (verticales, inclinadas, horizontales) de manera manipulativa.

### **Clasificación por tamaño:**

Proporciona objetos de diferentes tamaños (grande, mediano, pequeño) y pide a los niños que los clasifiquen en grupos según su tamaño.

Organiza una actividad de búsqueda donde los niños encuentren objetos grandes, medianos y pequeños en la sala de clases.

## Actividades sugeridas

### **Comparación de tamaños:**

Utiliza bloques de construcción o juguetes de diferentes tamaños y pide a los niños que los comparen para identificar cuál es grande, mediano o pequeño. Crea tarjetas con imágenes de objetos en diferentes tamaños y pide a los niños que las ordenen de acuerdo al tamaño.

### **Identificación de colores:**

Organiza una actividad de clasificación de objetos por colores, donde los niños agrupen objetos según su color (rojo, azul, amarillo, verde, etc.).

Proporciona tarjetas con nombres de colores y pide a los niños que asocien cada color con objetos de ese color que encuentren en la sala.

### **Actividades artísticas:**

Proporciona materiales de arte como crayones, pinturas y papel, y pide a los niños que creen dibujos utilizando colores diferentes para practicar la identificación de colores.

Organiza una actividad de pintura donde los niños mezclen colores primarios (rojo, azul, amarillo) para crear colores secundarios (verde, naranja, morado).

### **Juegos de identificación de colores:**

Prepara tarjetas con colores escritos en ellas y pide a los niños que encuentren objetos en la sala que coincidan con esos colores. Crea un juego de memoria con tarjetas de colores para que los niños encuentren los pares de colores iguales.

# 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>El juego como base de la experiencia de investigación para que niñas y niños construyan sentido del mundo, de sí mismas y de sí mismos.</p> <p>El aprendizaje de niñas y niños a través de la observación y el involucramiento en la comunidad y el ambiente que les rodea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Artes y experiencias estéticas</li> </ul>	<p><b>Número, álgebra y variación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 8, 9 y 10.</li> <li>• Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 10.</li> <li>• Correspondencia uno a uno.</li> <li>• Comparativos: iguales y diferentes.</li> </ul> <p><b>Forma, espacio y medida:</b> <b>Ubicación espacial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lateralidad.</li> </ul>	<p>Desarrolla contenidos simbólicos que se ponen en marcha a través de las experiencias lúdicas, para hacer crecer la capacidad de imaginación, la fantasía y el pensamiento.</p> <p>Juega y se expresa artísticamente, con autonomía a partir de sus propios imaginarios, para favorecer el conocimiento de su espacio potencial, como lugar del juego, la cultura y el arte.</p> <p>Construye su propio guion, en espacios de juego en libertad, para que a través del encuentro grupal experimente su creación personal y la colectiva, otorgándole significado.</p> <p>Reconoce su cuerpo, sus habilidades, el lenguaje y sus posibilidades, las relaciones entre su cuerpo y el de otras y otros, así como el movimiento y el habla, para hacer crecer el conocimiento de sí misma y de sí mismo, a través de juegos de diversa índole.</p>

## TERCER PERIODO: (Páginas 99 a 156)

CONTENIDO	Ejes Articuladores	Temas	Procesos de desarrollo de aprendizajes (PDA'S)
		<p><b>Figuras y cuerpos geométricos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de figuras geométricas: círculo.</li><li>• triángulo, rectángulo, cuadrado, óvalo y rombo.</li><li>• Discriminación, clasificación y ordenamiento de las figuras geométricas planas.</li><li>• Mosaicos y tangram.</li><li>• Direccionalidad y trazo en líneas: curvas y círculos.</li></ul> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>Recolección y representación de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de colores: verde, amarillo, rojo, azul, café, amarillo, rosa y morado.</li></ul>	

## Actividades sugeridas

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

#### **Direccionalidad, ubicación espacial y segmentación en ejercicios de preescritura de los números 8, 9 y 10:**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de los números 8, 9 y 10, incluyendo instrucciones de dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha) para seguir al trazar.

Utiliza actividades prácticas, como rellenar figuras de números con bolitas de papel o plastilina para ayudar a los niños a segmentar y visualizar la forma de los números.

#### **Identificación, conceptualización y trazo de la serie numérica del 1 al 10:**

Utiliza tarjetas con los números del 1 al 10 y pide a los niños que las ordenen en secuencia numérica, reforzando la identificación y conceptualización de cada número.

Proporciona papel y crayones para que los niños tracen la serie numérica del 1 al 10, asegurándote de que practiquen la dirección correcta del trazo.

#### **Correspondencia uno a uno:**

Organiza una actividad donde los niños emparejen objetos o tarjetas de números de manera uno a uno, practicando así la correspondencia numérica.

Utiliza juegos de contar y colocar objetos en grupos según el número correspondiente del 1 al 10 para reforzar la correspondencia uno a uno.

#### **Comparativos (iguales y diferentes):**

Prepara tarjetas con imágenes de objetos y pide a los niños que identifiquen cuáles son iguales y cuáles son diferentes, fomentando la observación y comparación.

Organiza una actividad de clasificación donde los niños agrupen objetos según si son iguales o diferentes en función de características como forma, color, tamaño, etcétera.

#### **Identificación de figuras geométricas:**

Organiza un juego de búsqueda donde los niños encuentren objetos en forma de círculo, triángulo, rectángulo, cuadrado, óvalo y rombo en la sala de clases.

Crea tarjetas con imágenes de diferentes figuras geométricas y pide a los niños que identifiquen y nombren las figuras correspondientes.

#### **Discriminación, clasificación y ordenamiento de figuras geométricas:**

Proporciona tarjetas con diferentes figuras geométricas y pide a los niños que las clasifiquen según su forma y características (número de lados, tipo de ángulos, etc.).

Organiza una actividad de ordenamiento donde los niños coloquen las figuras geométricas en una secuencia lógica (por ejemplo, del más simple al más complejo).

#### **Mosaicos y TANGRAM:**

Proporciona materiales como papel de colores y pegamento para que los niños creen mosaicos con formas geométricas.

Introduce el tangram como un juego donde los niños formen figuras usando las piezas del tangram, fomentando así la creatividad y la comprensión de formas.

#### **Direccionalidad y trazo en líneas curvas y círculos:**

Proporciona hojas de trabajo con ejercicios de trazo de líneas curvas y círculos, ayudando a los niños a practicar la direccionalidad y el control del trazo.

Utiliza actividades prácticas, como dibujar líneas curvas y círculos en la arena o en harina con el dedo, para practicar el trazo de manera sensorial.

## Actividades sugeridas

### **Exploración de objetos:**

Proporciona una variedad de objetos de diferentes colores y pide a los niños que identifiquen y nombren el color de cada uno mientras los exploran.

### **Actividad de pintura:**

Organiza una actividad de pintura donde los niños mezclen colores primarios (azul, rojo, amarillo) para crear colores secundarios (verde, morado, anaranjado) y los identifiquen mientras pintan.

### **Canciones y juegos de colores:**

Canta canciones que mencionen los colores y pide a los niños que señalen los colores mencionados.

Juega juegos como "*Simón dice*" usando instrucciones relacionadas con colores, como: "Salta si digo el color rojo".

### **Actividades sensoriales:**

Prepara bandejas de colores con materiales como arroz teñido, papel de seda o plastilina y deja que los niños exploren y clasifiquen los colores con sus manos.

### **Cuentos y libros de colores:**

Lee cuentos que incluyan descripciones de colores y anima a los niños a identificar los colores mencionados en la historia.

Utiliza libros de imágenes donde los niños puedan señalar y nombrar los colores de diferentes objetos.

# Teddy Matemático 2

## Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

### PROYECTOS EDUCATIVOS POR BLOQUE

(Sugerencias para el/la educadora)

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

### PROYECTO DE AULA

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

### ABP Aprendizaje Basado en Problemas

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

## PROYECTO ESCOLAR

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

### STEAM

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

## PROYECTO DE COMUNIDAD

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

### Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios

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

## Referencias bibliográficas

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

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

# Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

## PRIMER PERIODO (1 a 54)

### FASE 1. PLANEACIÓN

#### Momento 1 Identificación.

Situación problema:

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

#### Proyecto Educativo:

“Explorando nuestro mundo a través de nuestro entorno”

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

#### Objetivo general:

Fomentar el desarrollo integral de los niños de primero de preescolar mediante la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios, promoviendo el aprendizaje significativo y la identificación de la individualidad de los compañeros de clase.

## Metodología: Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. ABPC

El uso de esta metodología te permite:

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

Campos formativos:	Contenidos:
Lenguajes	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.
Saberes y pensamiento científico	Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.  Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.  Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.  Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.
De lo Humano a lo Comunitario	Construcción de la identidad personal a partir de su pertenencia a un territorio, su origen étnico, cultural y lingüístico, y la interacción con personas cercanas

**Momento 2 Recuperación:**

Vincular con conocimientos previos para propiciar el intercambio de ideas.

**Momento 3 planificación:**

Los pasos que se seguirán en el proyecto (producciones, tiempos, actividades).

## FASE 2. ACCIÓN

**Momento 4 Acercamiento:**

Diseñar planteamientos para acercarse o explorar las facetas del problema o la necesidad de acuerdo con la finalidad del proyecto.

**Momento 5 Comprensión y producción:**

Realizar producciones, experimentaciones y revisiones necesarias.  
*No olvide definir un producto para cada actividad de acuerdo con el contexto áulico.*

### Actividades:

#### Semana 1 Sesión 1

**1. Explorando nuestro entorno:**

- Salida de campo por el entorno cercano para identificar y clasificar objetos según su forma (círculo y triángulo), tamaño (grande, mediano, pequeño) y color (primarios y secundarios).

#### Sesión 2

**2. Creación de un mural colaborativo:**

- Los niños trabajarán en grupos para crear un mural que represente su comunidad. Utilizarán formas geométricas (círculos y triángulos) de diferentes tamaños y colores para construir casas, árboles y otros elementos del entorno. Esto fomentará el trabajo en equipo y la identificación de la individualidad de cada miembro del grupo.

#### Semana 2 Sesión 3

**3. Juego de direccionalidad:**

- Se crearán circuitos con obstáculos donde los niños tendrán que seguir indicaciones de dirección (izquierda, derecha, arriba, abajo) para superarlos. Esto ayudará a reforzar el concepto de direccionalidad y ubicación espacial de manera lúdica.

#### Sesión 4

**4. Clasificación de objetos:**

- Se proporcionarán diferentes objetos (juguetes, lápices, bloques de construcción) y los niños los clasificarán según su tamaño (grande, mediano, pequeño) y forma (círculo, triángulo). Esto facilitará la comprensión de conceptos de seriación y comparación.

## Semana 3 Sesión 5

### 5. Círculo de amistad:

- En círculo, los niños compartirán una característica especial sobre sí mismos (su color favorito, su animal favorito, etc.). Esto promoverá la valoración de la individualidad de cada compañero y fortalecerá el sentido de pertenencia al grupo.

## Sesión 6

### 6. Exploración de colores:

- Se realizarán actividades artísticas donde los niños mezclarán colores primarios para crear secundarios. Esto les permitirá experimentar con los colores y entender cómo se forman.

### Momento 6 Reconocimiento:

Identificar avances y dificultades del proceso a partir de planteamientos. Realizar, en lo posible, ajustes. ¿Se logró el objetivo con las actividades?

### Momento 7 Concreción:

Desarrollar la primera versión del producto que se pensó en los primeros momentos.

## FASE 3. INTERVENCIÓN

### Momento 8 Integración:

Exponer y explicar los productos.

### Momento 9 Difusión:

Presentar el producto final para conocer cómo se atendió o resolvió la problemática o necesidad del proyecto.

### Momento 10 Consideraciones:

Dar seguimiento y realimentación sobre la manera en que el producto impactó cualquiera de los tres escenarios.

### Momento 11 Avances:

Analizar la realimentación recibida y utilizarla para mejorar los siguientes proyectos.

## Ejes articuladores:

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

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

Observación continua del desempeño de los niños durante las actividades.

Evaluación de las producciones artísticas y la participación en el mural colaborativo.

Retroalimentación sobre la comprensión de conceptos clave y el respeto a la individualidad de los compañeros.

### Instrumento de evaluación: Guía de observación

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

# Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

## SEGUNDO PERIODO (55 a 110)

### Momento 1. Presentemos

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

### Momento 2. Recolectemos

*Recuperar los saberes sociales y escolares previos para determinar las definiciones planteadas en la etapa anterior; reconocer las necesidades grupales de aprendizaje y los factores que intervienen en el problema o la necesidad.*

### Momento 3. Formulemos un problema

*Establecer claramente el problema o la necesidad que se trabajará y atender las inquietudes de los niños y niñas.*

### Momento 4. Organicemos la experiencia

*Plantear la ruta de trabajo, considerando: objetivos de aprendizaje, acuerdos, fuentes de información, recursos, tiempos, responsables, actores que contribuyen a la solución del problema o necesidad.*

Todo lo que aparece en gris lo deberá desarrollar la docente a partir del contexto escolar

## Título del Proyecto:

“Explorando y creando en nuestra fiesta imaginaria”

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

## Objetivo general:

Fomentar el aprendizaje integral de los niños de primero de preescolar mediante la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas, integrando conceptos de segmentación, preescritura de números, recorridos, croquis y elementos de la naturaleza, así como formas geométricas y líneas, a través de la organización de una fiesta imaginaria.

## Metodología: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

El uso de esta metodología te permite:

- Esta metodología orienta la solución de problemas reales, por lo que la experiencia de aprendizaje trasciende el aula y contribuye a desarrollar el pensamiento crítico, la solidaridad con la comunidad y ser responsables con la naturaleza.

Campos formativos:	Contenidos:
Lenguajes	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.
Saberes y pensamiento científico	Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.  Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.  Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.  Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.
De lo Humano a lo Comunitario	Construcción de la identidad personal a partir de su pertenencia a un territorio, su origen étnico, cultural y lingüístico, y la interacción con personas cercanas

## Momento 5. Vivamos la experiencia

Guiar al estudiantado a la indagación (documental o vivencial) para la comprensión del problema o necesidad; a la intervención para transformarlo a partir de las aportaciones grupales de conocimientos y saberes comunitarios, habilidades, actitudes y análisis de problemas.

### Actividades:

#### Semana 1 Sesión 1

##### 1. Decorando nuestra fiesta:

- Los niños participarán en la decoración de un espacio designado como la “sala de fiesta”. Utilizarán elementos de la naturaleza (hojas, flores, ramas) para crear guirnaldas, centros de mesa y otros adornos. Esto les permitirá explorar y apreciar la belleza de la naturaleza.

#### Sesión 2

##### 2. Construcción de laberintos:

- Los niños trabajarán en grupos para diseñar y construir laberintos simples utilizando materiales como cajas, cartones y tubos de cartón. Luego, podrán guiar a sus compañeros a través de los laberintos, desarrollando habilidades de planificación y orientación espacial.

#### Semana 2 Sesión 3

##### 3. Explorando formas y líneas:

- Se realizará una búsqueda de formas geométricas (cuadrados, óvalos) y líneas (vertical, inclinada, horizontal y curva) en objetos presentes en la fiesta imaginaria, como platos, vasos, banderines, etc. Los niños identificarán y clasificarán estos elementos según su forma y tipo de línea.

#### Sesión 4

##### 4. Recorriendo el espacio:

- Se organizarán juegos de recorrido en los que los niños seguirán pistas y croquis para encontrar tesoros escondidos en diferentes áreas del salón de fiestas. Esto les permitirá practicar la orientación espacial y la comprensión de direcciones.

#### Semana 3 Sesión 5

##### 5. Actividades de preescritura de números:

- Se realizarán actividades de preescritura centradas en los números del 4 al 7, donde los niños trazarán los números en arena, papel de lija o utilizando plastilina. Esto les ayudará a familiarizarse con la forma de los números y a desarrollar habilidades de escritura temprana.

## Momento 6. Resultado y análisis

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

## Ejes articuladores:

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

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

Observación del desempeño de los niños durante las actividades.

Evaluación de la comprensión de conceptos clave mediante la participación en juegos y actividades.

Retroalimentación sobre la creatividad y la colaboración durante la organización de la fiesta imaginaria.

Este proyecto educativo busca fomentar el aprendizaje activo y significativo a través de la resolución de problemas prácticos en un contexto lúdico y motivador. Al integrar conceptos académicos con actividades relacionadas con una fiesta imaginaria, se promueve el desarrollo integral de los niños, abordando tanto habilidades cognitivas como socioemocionales.

### Instrumento de evaluación: Guía de observación

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

# Elaboración de un proyecto educativo

Aprendizaje Servicio (APS)

## TERCER PERIODO (111 a 146)

### Proyecto educativo

#### **Punto de partida.**

El comienzo del proyecto nace del interés o de la experiencia de los niños y niñas ante un determinado acontecimiento; o bien, de atender un problema o necesidad de la comunidad escolar. Al inicio es importante realizar acciones de sensibilización e informativas para enriquecer el planteamiento y apropiarse de la propuesta. En esta etapa se debe involucrar a colaboradores y actores de la comunidad, la escuela y la familia con el objetivo de que sean protagonistas tanto del aprendizaje como del servicio.

#### **Lo que sé y lo que quiero saber.**

La docente recaba información sobre lo que se trabajará, identifica con qué recursos se cuenta, establece vínculos con la familia y la comunidad. Asimismo, se realiza un análisis y debates para proponer un diagnóstico participativo que dé voz a la comunidad escolar.

#### **Organicemos las actividades.**

Emplear herramientas de planificación pedagógica y ejecución de proyectos sociales para responder cuestionamientos, tales como: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿A quiénes? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Quiénes? ¿Con qué? ¿Cuánto? ¿Con quiénes? Es decir, describir las acciones que se llevarán a cabo, los recursos que se utilizarán, los tiempos y responsables para lograr los objetivos sin perder de vista la vinculación curricular.

Todo lo que aparece en gris lo deberá desarrollar la docente a partir del contexto escolar.

### Título del Proyecto:

“Aprendiendo y construyendo juntos: Matemáticas y convivencia”

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

## Objetivo general:

Este proyecto busca integrar de manera lúdica y participativa la enseñanza de conceptos matemáticos básicos y la promoción de una convivencia sana y colaborativa entre los niños de primero de preescolar. A través de actividades prácticas y creativas, los estudiantes no solo fortalecerán sus habilidades numéricas y geométricas, sino que también aprenderán a trabajar en equipo y a valorar la diversidad de habilidades y perspectivas.

## Metodología: Aprendizaje Servicio (AS)

El uso de esta metodología te permite:

- La utilidad de esta metodología radica en integrar el servicio a la comunidad con el estudio académico, construir comunidad y redes dentro de la sociedad, para que, de esta manera, el estudiantado desarrolle sentido de responsabilidad y compromiso con la comunidad al participar en proyectos que sean de interés personal y comunitario. La práctica en entornos reales les permitirá encontrar sentido de lo que se aprende y se realiza en la escuela.

Campos formativos:	Contenidos:
<b>Saberes y Pensamiento Científico</b>	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.  Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.  Ordena actividades cotidianas y juegos que lleva a cabo en su casa y escuela, para identificar el paso del tiempo (desde que se levanta hasta que llega a la escuela o secuencias en los juegos).  Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.
<b>De lo Humano a lo Comunitario</b>	Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

## **Creatividad en marcha.**

Poner en práctica lo planificado, monitorear las actividades, espacios y tiempos. En la concreción del proyecto, la interacción entre estudiantes, docentes y familia es de suma importancia para formalizar acuerdos y vínculos con la comunidad. Asimismo, las alianzas que la escuela establece son con la intención de contar con recursos que faciliten la realización del proyecto.

## **Actividades:**

### **Semana 1 Sesión 1**

#### **1. Taller de preescritura de números:**

- Los niños participarán en actividades prácticas para aprender a escribir los números del 8 al 10.
- Se proporcionarán materiales manipulativos y ejercicios de trazo para facilitar el aprendizaje.

### **Sesión 2**

- Se fomentará la práctica en grupos pequeños y de manera individualizada, brindando apoyo según las necesidades de cada estudiante.

### **Semana 2 Sesión 3**

#### **2. Exploración del mundo de las formas:**

- Se presentará el tangram y mosaicos como herramientas para construir figuras geométricas básicas.
- Los niños trabajarán en equipos para resolver rompecabezas de tangram y crear patrones con mosaicos.
- Se animará a los niños a identificar las formas geométricas que componen cada figura y a describir sus características.

# Actividades:

## Semana 3 Sesión 4

### 3. Aprendizaje servicio:

- Los estudiantes participarán en actividades de servicio a la comunidad, como la creación de murales matemáticos en áreas comunes del colegio o la organización de juegos numéricos para niños de otros grados.
- Se discutirán en grupo las formas en que las matemáticas pueden ser útiles en la vida cotidiana y cómo pueden contribuir al bienestar de los demás.

## Semana 4 Sesión 5

### 4. Celebración de la diversidad:

- Se organizarán actividades para celebrar la diversidad cultural y las diferentes habilidades de los niños.
- Se realizarán presentaciones sobre distintas culturas que incluyan formas geométricas en su arte tradicional.

## Sesión 6

- Los niños tendrán la oportunidad de compartir sus propias experiencias y tradiciones con el grupo.

## Ejes articuladores:

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

## EVALUACIÓN

### • Tipo de evaluación: Cualitativa

La evaluación será continua y formativa, centrándose en el progreso individual de cada niño en la preescritura de números, la identificación de formas geométricas y su participación en actividades de convivencia. Se valorará el esfuerzo, la colaboración y la creatividad de los estudiantes, así como su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.

Al finalizar el proyecto, se espera que los niños hayan adquirido una comprensión más sólida de los conceptos matemáticos básicos y hayan desarrollado habilidades sociales importantes, como el trabajo en equipo y la empatía. Además, se espera que los estudiantes y sus familias hayan fortalecido su vínculo con la escuela y con la comunidad en general, contribuyendo así a un ambiente escolar más inclusivo y colaborativo.

### Instrumento de evaluación: Guía de observación

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

## Sugerencias de secuencias didácticas

### PRIMER PERIODO

#### Secuencia didáctica: LOS DEDITOS DE MIS MANOS.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Tomar cinco palitos de madera y preguntar: ¿Cuántos palitos creen que tengo en mi mano? ¿Cómo podemos saber la respuesta correcta? Pedir que ellos cuenten y observar cómo lo hacen. Mostrar los dedos de la mano derecha y preguntar: ¿Cuántos dedos tenemos en una mano? ¿Cuántos dedos tengo en la otra mano? Vamos a contarlos todos.</p>	<p>Cantar la canción de los Nombres de los deditos con la tonada de "Martinillo" y preguntar si recuerdan cuántos dedos tienen entre las dos manos. Contarlos y al llegar al diez, decirlo fuerte, mostrando los dedos extendidos. Pedir que indique cada uno su edad con los dedos.</p>	<p>Anotar en el pizarrón un número del 1 al 10 y pedir lo representen sobre su pupitre con palitos de madera (hacerlo con diferentes números). La profesora elige a un niño quien deberá representar con palitos el número de alumnos del grupo.</p>	<p>Preguntar si les gustó la actividad. ¿A quién se le dificultó? ¿Qué fue lo que le costó más trabajo? ¿Qué fue lo que se les hizo más fácil? Finalizar con un gran abrazo grupal y la canción de "Teddy Amistad" de Teddy Canta.</p>	<p>Palitos de madera (10 por alumno y 5 para la educadora); pizarrón, gises, canción "Teddy Amistad" de Teddy Canta.</p>	<p>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.</p>

#### Secuencia didáctica: LA PELOTA SALTARINA.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar la canción de "Bailando" de Teddy Canta. Identificar diestros y zurdos en el grupo. Colocar una cinta de estambre en la mano derecha de cada alumno para que recuerden que esa es su mano derecha.</p>	<p><b>Tomar una pelota y colocarla arriba de: cabeza, pupitre, silla, etc., haciendo hincapié en que debemos colocar la pelota arriba y no encima.</b> Mencionar objetos que están arriba de la cabeza: techo, lámparas, focos, móviles, etcétera. Hacer lo mismo con el concepto de abajo.</p>	<p><b>Colocar un aro frente a cada niño en el patio y pedir que salten al centro del aro, a la derecha, a la izquierda, al centro, adelante, atrás y repetir el ejercicio pero con la pelota, lanzarla al centro, a la derecha, etcétera e imprimir diferentes velocidades hasta comprobar la adquisición del aprendizaje.</b></p>	<p>Preguntar qué cosas hay del lado derecho de sus casas, qué cosas del lado izquierdo, qué cosas al frente y atrás y si viven en departamento, preguntar quién vive en el departamento de abajo, en el de arriba, en el de la derecha, etcétera.</p>	<p>Canción "Bailando" de Teddy Canta, aros de hula hula y pelotas.</p>	<p>Ubica objetos y lugares a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.</p>

## Sugerencias de secuencias didácticas

### PRIMER PERIODO

#### Secuencia didáctica: LOS REFLEJOS DEL CÍRCULO.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Formar un círculo entre todos para que cada uno observe y mencione las características de esta figura geométrica. Después, cada uno dirá: <i>“Yo soy parte de este círculo de amigos y mi nombre es...”</i></p>	<p><b>Amarrar un cordón de metro y medio a la cintura de uno de los alumnos, en el extremo de la cuerda que quedó libre, anudar un gis blanco y pedir a otro alumno que estire el cordón hacia el piso y que marque un círculo alrededor de su compañero;ambos descubrirán que el círculo es una línea continua sin ángulos.</b></p> <p>Jugar al “Espejo mágico” (pedir busquen reflejos de objetos de forma circular y que los mencionen).</p>	<p>Trazar diez círculos con retículas y formar con ellos dibujos diferentes, por ejemplo caritas que expresen sentimientos diversos, un collar, el sol.</p>	<p>Preguntar qué fue lo que agregó a cada círculo trazado para convertirlo en un objeto cotidiano. ¿Cómo sabía que tenía que ponerle esos trazos? ¿Se había dado cuenta de cuántas cosas existen a su alrededor en forma de círculo? ¿Hay algún otro elemento que haya descubierto que tiene forma de círculo y que no lo haya dibujado? ¿Cuál es? ¿Qué uso le puede dar?</p>	<p>Cordón de metro y medio de largo, gis blanco, espejo redondo de bolsillo o de tocador, retículas con figuras geométricas, crayones y lápices.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p>

#### Secuencia didáctica: LAS VENTANAS DEL BARCO.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Solicitar que comparen el tamaño de su pupitre con el del escritorio de la profesora.</p>	<p>Mostrar un círculo grande, uno mediano y otro pequeño y solicitar a los alumnos que mencionen y comparen tamaños y colores. Pedir que observen el barco que trazará la maestra en el pintarrón, que mencionen el tamaño de las ventanas y que lo reproduzcan en una hoja de papel. Mostrar tarjetas de animales con diferentes tamaños y pedir los describan y que comparen sus tamaños.</p>	<p>Dar bloques de madera y pedir formen 3 torres de diferente tamaño y que corroboren sus estimaciones con una regla un trozo de estambre.</p>	<p>Preguntar si todas las cosas tienen el mismo tamaño. ¿Por qué lo consideran así? ¿Han podido corroborarlo? Finalmente, preguntar qué actividades tuvieron mayor grado de dificultad y por qué fue así.</p>	<p>Círculos de diferentes tamaños, tarjetas con animales, gises o plumines, pizarrón o pintarrón, hoja tamaño carta, lápices y colores, bloques de madera, estambre y regla.</p>	<p>Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.</p>

## Sugerencias de secuencias didácticas

### PRIMER PERIODO

#### Secuencia didáctica: LA FIESTA DEL DÍA DE MUERTOS.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar qué saben sobre la fiesta del Día de Muertos.</p> <p>Cantar “Los Fantasmas” de Teddy Canta</p>	<p>Mostrar imágenes de ofrendas de muertos y personajes característicos de estos festejos (fantasmas, brujas, calabazas, murciélagos, etcétera). Pedir que observen y describan y comparen estas imágenes y que las relacionen con figuras geométricas, por ejemplo, la naranja con el círculo, el gorro de la bruja con el triángulo. Explicar qué diferencias hay entre Día de Muertos y Halloween.</p>	<p>Doblar una servilleta grande a manera de cuadrado, pedir que la describan e invitarlos a que la recorten por todo el perímetro en triángulos y al centro con un medio círculo, abrirla y descubrir las figuras que se formaron con el doblez y corte.</p>	<p>Preguntar cuántas formas encontraron en su entorno de esta actividad. ¿Cuáles fueron las frutas que tenían la misma forma pero diferente tamaño? ¿Cuáles son los elementos que más les gustaron? ¿Hay alguna imagen por la que sientan temor?</p>	<p>Canciones para el Día de Muertos como “Los Fantasmas” de Teddy Canta, imágenes de ofrendas y de personajes de Halloween, servilleta para recortar y tijeras.</p>	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos</p>

### SEGUNDO PERIODO

#### Secuencia didáctica: EL INSPECTOR DE LOS 4 ELEMENTOS.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Mostrar imágenes del campo en donde se pueda apreciar la tierra, agua, viento y fuego, a fin de que el alumno identifique estos elementos.</p>	<p><b>Actuar las siguientes afirmaciones: Nos calentamos con fuego (frotar las manos), nos bañamos con agua (simular el baño), escuchamos al viento con los oídos (colocar la mano derecha en la oreja derecha e imitar el sonido del viento) y caminamos sobre la tierra (caminar descalzos, si es posible en un jardín).</b></p> <p>Hablar sobre los 4 elementos.</p> <p>Elegir a tres alumnos; gnomo representa la tierra, dragón al fuego, sirena el agua y el viento será un hada (profesora). Simularán que están en la Naturaleza todos los alumnos, atentos a lo que el hada les irá platicando, misma que los invitará a cuidar la calidad del agua, la pureza del aire, la limpieza de la tierra así como al buen manejo del fuego.</p>	<p>Armar un germinador y registrar diariamente en una gráfica, la evolución del frijol o la lenteja.</p>	<p>Preguntar qué elemento consideran que es más importante: el agua, el aire, la tierra o el fuego. ¿Por qué lo piensan así? ¿Qué sucedería si la planta no tuviera agua? ¿Creen que todas las plantas son iguales? ¿Qué plantas conocen que dan fruto? ¿Sabían que la papa crece bajo la tierra y el tomate sobre la tierra? ¿Creen que todas las plantas necesitan de los cuatro elementos de la naturaleza? ¿Por qué?</p>	<p>Imágenes del campo, un frasco de cristal, algodón, frijoles o lentejas, agua, cartulina para la gráfica, plumón 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>

## Sugerencias de secuencias didácticas

### SEGUNDO PERIODO

#### Secuencia didáctica: UN CAMINO MUY LARGO.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar <i>Los Pastores a Belén</i> y pedir se imaginen y comenten cómo sería el camino que los Reyes Magos tuvieron que recorrer guiados por la Estrella de Belén. ¿Piensan que pudieron encontrar obstáculos?</p>	<p>Trazar en el pizarrón diferentes tipos de líneas; dar popotes y pedir reproduzcan las líneas trazadas, investigando si las conocen.  <b>Hacer un circuito con aros de plástico grandes y cojines con semillas (colocar entre aro y aro un cojín). Los alumnos deberán entrar al aro siguiendo el ritmo de la música, el cual irá variando; brincar al otro aro sin tocar los costalitos y al salir del camino entrará el siguiente alumno. Posteriormente, los alumnos deberán entrar al aro (al ritmo de la música), tomar el costalito, brincar al otro aro, recoger otro costalito, brincar al otro aro, dar vuelta para regresar y colocar los costalitos nuevamente en su lugar, a fin de que el alumno que debe continuar el camino pueda encontrar los costalitos en su lugar. Marcar un camino con cinta canela o adhesiva de color brillante, en dirección de izquierda a derecha, algunos semicírculos y rectas, y colocar obstáculos en la trayectoria del camino marcado. Hacer el recorrido esquivando los objetos y siguiendo las instrucciones de la educadora; por ejemplo: avanzar cuatro pasos hacia adelante, dos pasos hacia atrás, vuelta en el semicírculo, avanzar hacia el frente, ahora a la derecha cuatro pasos, cinco pasos a la izquierda, retroceder dos pasos, seguir con seis pasos hacia la izquierda. Animarlo con la voz, con aplausos, y en caso necesario, ayudarlo a salvar los obstáculos.</b></p>	<p>Representar gráficamente los recorridos de los circuitos y tratar de recordar la manera en que se llevaron a cabo, a fin de favorecer la memorización y los procesos de estructuración espacial.</p> <p><b>Salir al patio en fila y formar equipos en donde los niños tomados de las manos representarán el tipo de línea que indique la educadora. Al terminar la ronda, formar nuevos equipos y dejar que ahora sea un niño quien dé la instrucción.</b></p>	<p>Preguntar si les costó trabajo hacer el recorrido. ¿Qué resultó más complicado el recorrido en sí o seguir las indicaciones? ¿Lograron ubicar su lado derecho e izquierdo? ¿Conocen las indicaciones para llegar de casa a la escuela? ¿De la escuela a la casa? ¿Les gustaría saber cómo llegar?</p>	<p>Popotes, aros de plástico, cojines con semillas (medio kilo), pista de canciones con diferentes ritmos, sillas, llanta, gusano o barril por donde atravesar, botes de leche que sirvan de postes, cinta canela o adhesivos de colores brillantes, pizarrón y gises.</p>	<p>Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de relaciones espaciales y puntos de referencia.</p>

#### Secuencia didáctica: UNA TARDE EN EL BOLICHE.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Preguntar si conocen el juego de Boliche. Explicar cómo se juega y salir al patio a jugar.</p>	<p><b>Colocar 10 botellas de plástico con agua, piedritas o semillas y una pelota pequeña para tirar los bolos.</b> Preguntar ¿Cuántos envases consideran que tenemos al frente? ¿Cómo podemos comprobarlo? Vamos a contarlos. Mostrar tarjetas con los números del uno al diez y pedir que los identifiquen y mencionen. <b>Llevar a cabo el juego</b> y cuando el educando tire los bolos, solicitar que cuente, vaya con la educadora y seleccione la tarjeta que representa la cantidad de bolos que logró tirar.</p>	<p><b>Jugar “Avión” y cuando el alumno lance la teja, mencionará el número donde cayó. Brincar y avanzar con un solo pie, el 4 y el 5 se ponen los dos pies pero separados; para el 6 volver con un pie, el 7 y 8 nuevamente con los dos pies; el 9 con uno y el 10 con los dos juntos.</b> (Este juego se debe adaptar en función de la capacidad del niño).</p>	<p>Preguntar qué juego les gustó más y por qué. ¿Les costó trabajo identificar los números? ¿Qué número aún no logran identificar? ¿Con qué podría relacionar dicho número a fin de que lo reconozca? ¿Les costó trabajo brincar con un solo pie? ¿Les gustaría volver a jugar?</p>	<p>Diez botellas de plástico, una pelota pequeña, tarjetas con números del 1 al 10, gis y una teja.</p>	<p>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.</p>

## Sugerencias de secuencias didácticas

### SEGUNDO PERIODO

#### Secuencia didáctica: LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Preguntar a los alumnos qué edad tienen y cuándo cumplen años. ¿Cuál es la canción característica del festejo de cumpleaños?	<p>Jugar a la fiesta de cumpleaños de manera simbólica, preguntando qué se necesita para realizarla. Si un niño dice por ejemplo, un pastel, la maestra le pedirá que por medio de la imaginación vaya a comprarlo y lo deje en un lugar específico. Cuando tengan todo dispuesto, cantar las mañanitas, partir el pastel y la gelatina, comer los sándwiches, jugos y repartir los dulceros. Finalizando la fiesta imaginaria la educadora preguntará: ¿Quién llevó el pastel? ¿Cuántos pasteles llevaste?</p> <p>Uno pasa al pizarrón y anota la cantidad. ¿Quién llevó los globos? ¿Cuántos globos llevaste? Anota la cantidad en el pizarrón. Continuar preguntando y anotando cantidad de elementos llevados por niño. Analizar quién llevó más elementos, quién llevó menos, quienes llevaron la misma cantidad.</p>	<p>Dividir al grupo en dos equipos y dar a cada uno tarjetas del uno al diez. La educadora pregunta: ¿Cuántos días tiene la semana? El primer equipo en mostrar la tarjeta con el número 7 será quien obtenga una estrella que se dibujará en el pizarrón del lado del equipo ganador. ¿Cuántas estaciones tenemos al año? ¿Qué es mayor, el número de días que conforma la semana o las estaciones del año?</p> <p>¿Por qué lo saben? ¿Cuántos son los Reyes Magos? ¿Cuántos son los enanitos que acompañan el cuento de Blanca Nieves? ¿Cuántos son los ositos que acompañan a Ricitos de Oro? ¿En dónde hay más personajes? ¿En dónde hay menos personajes? ¿En dónde hay la misma cantidad de personajes? ¿Cómo podemos comprobarlo?</p>	Preguntar qué les pareció el juego del cumpleaños. ¿Se divertieron? ¿Qué necesitaron para hacer una fiesta tan bonita? ¡Sólo imaginación!	Dos juegos de tarjetas del uno al diez, pizarrón y gises.	<p>Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</p> <p>Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.</p> <p>Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p>

#### Secuencia didáctica: EL CUENTO DE BLANCA NIEVES.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
Preguntar si han escuchado el cuento de Blanca Nieves.	<p>Contar el cuento de Blanca Nieves y la importancia del espejo. La maestra lo dibujará en el pizarrón o mostrará un espejo en forma de óvalo y preguntará qué forma tiene. Después de escuchar la respuesta, dibujará un óvalo junto al espejo y preguntará qué otras cosas podrían tener esta misma forma. Buscar y recortar de revistas elementos con forma de óvalo.</p> <p>Entregar óvalos de diferentes tamaños y pedir que los ordenen por tamaño de manera ascendente y descendente. Entregar las figuras geométricas de la página de recortables del libro y dictarles secuencias concretas.</p>	Entregar una hoja y un color a cada uno de los alumnos y cuando escuchen que la educadora dice “Una ventana”: Los alumnos deberán dibujar un cuadrado. Si dice “Un plato hondo”: trazarán un círculo, “El espejo de Blanca Nieves”: dibujarán un óvalo.	Preguntar de qué figura geométrica han encontrado mayor número de objetos. ¿Qué figura geométrica es la que menos trabajo les cuesta trazar? ¿Cuál es la que se les dificulta más? ¿Creen que haya más figuras que las que han visto hasta ahora?	Revistas, pizarrón, espejo ovalado y marcador para el pizarrón, óvalos en papel lustre de diferentes tamaños, hojas blancas, colores y recortables del libro referente a las figuras geométricas.	<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>

## Sugerencias de secuencias didácticas

### TERCER PERIODO

#### Secuencia didáctica: SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE FAMILIARES.

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Cantar la canción de “La Familia”: La familia, la familia ¿Dónde está?, aquí estoy. Gusto en saludarte, gusto en saludarte, ya se va, ya se va. El papá, el papá ¿Dónde está?, aquí estoy. Gusto en saludarte, gusto en saludarte, ya se va, ya se va. La mamá, la mamá... (continuar con hermano, tío, bebé, abuela, etcétera.) Preguntar si acostumbran reunirse con la familia, abuelos y primos a comer o convivir algún día en especial. ¿A quién de la familia se parecen?</p>	<p>Pedir que lleven fotos de la familia y que hablen de quienes la integran, así como de las similitudes y diferencia entre ellos y sus familiares. Mostrar una lámina de animales y pedir que observen y marquen similitudes y diferencias entre el ratón, hamster y la ardilla, así como entre el pez, el delfín y la ballena.</p>	<p>Entregar 4 cuadrados, 4 rectángulos, 4 círculos y 4 óvalos, en todos los casos uno de cada color: verde-amarillo-rojo-azul; mencionar similitudes y diferencias entre cuadrado y rectángulo, hacer lo mismo con el círculo y el óvalo. Pedir agrupen por forma y luego por color.</p>	<p>Preguntar si les costó trabajo llevar a cabo la actividad de las figuras geométricas. ¿Cuál les costó más trabajo? ¿Les gustaría hacer más ejercicios similares? En tal caso, podrán hacer uso nuevamente de los recortables.</p>	<p>Fotos de familia de cada alumno, lámina con animales como ratón, hamster y ardilla, pez, delfín y ballena, colores, lápices, 4 cuadrados, 4 rectángulos, 4 círculos y 4 óvalos, en todos los casos uno de cada color: verde-amarillo-rojo-azul.</p>	<p>Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p>

#### Secuencia didáctica: ¿QUÉ TAN LEJOS ESTÁS?

ACTIVIDAD PREVIA	ACTIVIDAD SUGERIDA	ACTIVIDAD DE CIERRE	PARA CONCLUIR	RECURSOS	RÚBRICAS DE DESEMPEÑO
<p>Hacer una ronda en el patio, todos tomados de la mano, incluyendo a la maestra que será el punto de referencia y cantar una canción.</p>	<p>El niño o niña que esté a la derecha de la maestra deberá decir: <i>Hola, soy ..... y estoy a un paso de la maestra, el segundo dirá: Hola, estoy a tres pasos de la maestra y a uno de .....</i></p> <p>Comprobar si es correcta cada afirmación y corroborar dando los pasos que cada uno indicó.</p>	<p>La maestra se colocará en una base de su elección y a su señal de “tres”, los niños deberán correr y decir: <i>Soy..... y estoy a..... pasos de la base. Un niño y una niña que serán los inspectores, contarán si es cierto y saldrán los que no hayan adivinado; el que haya acertado, correrá a otro lugar y seguirá participando.</i></p>	<p>En el primer juego, ¿quién quedó más cerca de la maestra? ¿Quién quedó más lejos de ella? ¿Qué tan difícil fue medir la distancia?</p>	<p>Cordón, listón y gis.</p>	<p>Compara distancias mediante el uso de un intermediario.</p> <p>Mide objetos o distancias mediante el uso de un intermediario.</p>

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

## Teddy Matemático 2

Criterio 1: Seriación y secuenciación numérica				
Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Reconocimiento de números	El niño puede reconocer y nombrar los números del 1 al 5 (o del 1 al 10, dependiendo del nivel de desarrollo).			
Secuencia numérica	El niño puede colocar los números en orden ascendente del 1 al 5 (o del 1 al 10) de manera correcta y sin omisiones.			
Relación numeral-cantidad	El niño comprende que cada número representa una cantidad específica de objetos.			
Seriación visual	El niño puede identificar y continuar patrones de secuencias numéricas y visuales, como secuencias de colores, formas o tamaños.			
Seguimiento de patrones simples	El niño puede reconocer y continuar patrones simples, como secuencias de colores o formas.			
Aplicación en contextos cotidianos:	El niño demuestra comprensión de los números y secuencias al aplicarlos en situaciones cotidianas simples, como contar juguetes o identificar números en el entorno.			

## Criterio 2: Desarrollo de habilidades motoras

Aspectos a evaluar	Descripción	Nivel de desempeño		
		Requiere apoyo	En proceso	Logrado
Manipulación de objetos	El niño puede manipular objetos de diferentes tamaños, formas y texturas de manera adecuada, como apilar bloques, encajar piezas simples, y realizar movimientos de rodar, tirar y empujar.			
Coordinación motora	Utilización adecuada de herramientas como lápices, tijeras y pegamento en actividades manuales.			
Manipulación de material	Habilidad para manipular y utilizar material manipulativo en actividades de aprendizaje matemático.			
Coordinación motora gruesa	El niño puede caminar y correr sin dificultades, subir y bajar escaleras con apoyo, y lanzar y atrapar objetos grandes.			
Desarrollo de la lateralidad	El niño comienza a mostrar preferencia por el uso de una mano o un pie sobre el otro en actividades específicas, como escribir, dibujar o patear una pelota.			

## Criterio 3: Resolución de problemas

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

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

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

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