|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Resultado de imagen para preescolar | |  | **GRADO:** SEGUNDO  **GRUPO:** C | |  |
| **TEMA**: RAZONAMIENTO MÁTEMATICO | | | | | |
| **CAMPO FORMATIVO:**  PENSAMIENTO MATEMÁTICO | | | | | |
| **ASPECTO:**  Expresión corporal y apreciación de la danza  NÚMERO | | | | | |
| **COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo | | | | | |
| **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **OBJETIVO:**  Que los alumnos logren la resolución de problemas por medio del razonamiento matemático | | | | | |
| **RETOS INTERVANCIÓN DIDÁCTICA:**   * Centrar la atención en mis estudiantes y en sus procesos de aprendizaje * Generar ambientes de aprendizaje * Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje * Evaluar para aprender | | | | | |
| **INDICADORES DE LOGRO:**   * Utiliza estrategias de conteo * La organización de fila * El señalamiento de cada elemento. * El desplazamiento de los ya contados * Añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar * sobre conteo   **PREGUNTAS PARA PROPICIAR LA REFLEXIÓN**    Qué hay más?, ¿Qué hay menos?, ¿De qué juguete hay más?, ¿De qué juguete hay menos?, ¿Qué podríamos hacer para tener la misma cantidad de baleros, etc? | **MODALIDAD :**  Secuencia Didáctica  **TRASVERSALIDAD:**    **CAMPO FORMATIVO:**  Desarrollo Personal y Social  **ASPECTO:** Identidad Personal  **COMPETENCIA QUE SE FAVORECE**: Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con  criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los  diferentes ámbitos en que participa  **APRENDIZAJE ESPERADO**:  Utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que  le causa conflicto | **INICIO//TERMINO**  Del 16 de Enero al 03 de Febrero  **EVALUACIÓN DIAGNOSTICA:**  Lista de cotejo  **ACTIVIDADES COTIDIANAS:**  Participación en eventos conmemorativos  **BASES PARA EL TRABAJO EN PREESCOLAR:**  Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos  y capacidades que son la base para continuar aprendiendo | | | |
| **ACTIVIDADES PERMANENTES:**   * Reconocimiento del día * Pase de lista * Conteo de alumnos que asistieron al jardín de niños * Rutina de activación física y ejercicios de relajación. * Higiene personal * Cepillado de dientes * Lectura de un cuento * **Fichero de Preescolar**   **(Escuelas de Tiempo Completo).** | | | | **MATERIALES:**  Fichas  Cuentas o piedritas  Botes de leche, jugo, cajas de cereal, envolturas de sopas, galletas, fruta de plástico, caja registradora, billetes y monedas de papel, banda numérica del 1 al 10, gises de color, tarjetas con objetos y números, cartulinas, coches de juguete (uno para cada equipo), cinta para señalar las pista y los casilleros, tarjetas con problemas escritos que impliquen agregar, quitar, reunir, comparar y repartir, objetos que puedan apoyar a los niños en la resolución de problemas (piedritas, fichas, semillas, etc, plumones, piedras, pintura, pinceles, una caja ó canasta,  Planes y programas de Estudio (20011) | |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  NÚMERO |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo |
| **ACTIVIDADES** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  La organización de los alumnos será, en equipos, en tríos o de manera grupal, según las actividades planteadas  **DESARROLLO:**  1.- MI ÁLBUM COLECCIONES  2.- MI ÁLBUM :CUÁNTOS FUERON A LA CLÍNICA  3.- LA JUGUETERÍA  4.-VAMOS A ESCONDERNOS  5.- LA REINA PIDE  6.- LA RAYUELA  7.- LA GRAN CARRERA  8.-MODULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA II SESIONES  9.-CONTANDO  10.-JUGAR A PENSAR (RUEDA DE SAN MIGUEL)  11.- “ A PARES Y NONES”  12. FICHERO DE ACTIVIDADES DE TIEMPO COMPLETO  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Qué hay más?, ¿Qué hay menos?, ¿De qué juguete hay más?, ¿De qué juguete hay menos?, ¿Qué podríamos hacer para tener la misma cantidad de baleros, etc? |
|  |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  NÚMERO |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **MI ALBÚM**  **COLECCIONES** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  Se organiza al grupo en tríos, cada niño identifica y cuenta elementos de una colección diferentes representados gráficamente  **DESARROLLO:**  1.- Se plantea una situación problemática con claridad  2.- Identifican elementos contando colocando en cada uno de ellos una ficha  3.- Los alumnos realizaran acciones de juntar, agregar, quitar, igualar según sean la consigna.  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Qué hay más?, ¿Qué hay menos?, ¿De qué juguete hay más?, ¿De qué juguete hay menos?, ¿Qué podríamos hacer para tener la misma cantidad de baleros, etc? |
|  |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  NÚMERO |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **MI ALBÚM**  **CUÁNTOS FUERON A LA CLIINICA** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO**: Se organiza el grupo en parejas, cada niño identifica lugares, distintas personas, y objetos explorando la lámina.  **DESARROLLO:**  1.- Según las preguntas planteadas por la educadora los niños identificaran cada elemento identificado  2.- Cuentan elementos de la lámina en voz alta  2.- Colocan bolitas de papel en cada elemento identificado  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Qué hay más: niños o niñas?, ¿Cuántos más?, ¿Por qué? |
|  |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  NÚMERO |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **LA JUGUETERÍA** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO**: De manera grupal **l**os alumnos observan la lámina de la juguetería e identifican de qué lugar se trata.  **DESARROLLO:**  1.- Identifican que artículos venden en la juguetería, mencionan los que observan  2.- Comentan la variedad de artículos que creen que son de un costo alto y uno bajo  3.-Se coloca al centro de cada mesa monedas de distintas denominaciones (1, 2,5 y 10 pesos) en binas establecen distintos tipos de relación de juntar, quitar, comparar, igualar, separar o agregar elementos.  4.- Registraran en la lámina que pueden comprar con 2 pesos y con 5 pesos  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Qué juguetes hay?, ¿Cuánto cuesta?, ¿Cuáles son los juguetes que cuestan más?, ¿Cuáles juguetes cuestan menos? ¿Por qué?    . |
|  |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  NÚMERO |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **VAMOS A ESCONDERNOS** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  ORGANIZACIÓN GRUPAL  **DESARROLLO:**  **Consigna 1**: Vamos a salir al patio a jugar. Este juego consiste en que uno de ustedes volteado hacia la pared va a contar en voz alta del 1 al 10, mientras el resto del grupo se esconde. Cuando termine de contar hasta el 10 busca a sus compañeros. Al primero que encuentre será el siguiente que los buscará. El que cuenta “si se equivoca, vuelve a empezar”.  **Consigna 2**: Vamos a volver a jugar a esconderse, de la misma manera que la vez anterior, pero ahora el que cuenta va a contar hacia atrás, es decir del 10 al 1 y recuerden que el que cuenta, “si se equivoca, vuelve a empezar”.  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Saben contar del uno hasta el 10?, ¿Por qué? ¿Qué número les falta? ¿Quién perdió? ¿Qué le falto para ganar? |
|  |
|  |
| **ASPECTO:**  **NÚMERO** |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **LA REINA PIDE** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  ORGANIZACIÓN EN EQUIPOS  **DESARROLLO:**  Consigna 1: Vamos a jugar a “La Reina pide”. Estas son las reglas: Primera: Vamos a formar dos equipos con el mismo número de participantes y entre todos designaremos quién será la reina. Segunda: La Reina pedirá a los dos equipos la cantidad de cosas que deberán conseguir y los irán acomodando en el espacio que le corresponde a su equipo, cuidando que no se revuelvan las colecciones que vayan juntando.  Consigna 2: Cada equipo, coloca las colecciones en hileras empezando por la que tiene menos objetos y cuentan los elementos de cada colección.  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Cuántos objetos tenemos en la primera colección solicitada por la reina? • ¿Cuántos en la segunda? • ¿Tienen el mismo número de objetos en la colección tres? Si no es así, • ¿Qué tienen que hacer para ajustar la colección? • ¿Cómo sabemos que la primera colección es la más pequeña? |
|  |
|  |
| **ASPECTO:**  **NÚMERO** | |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo | |
| **TEMA:**  **LA RAYUELA** | |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  ORGANIZACIÓN POR EQUIPOS  **DESARROLLO:**  **Consigna:** Vamos a formar equipos de 5. Cada participante tendrá un tazo para jugar a la rayuela. El juego consiste en que los cinco participantes se colocan atrás de la línea y al mismo tiempo lanzan su piedra hacia la línea del otro extremo. Cada jugador menciona en qué lugar quedó su piedra. Gana el niño que su piedra quede más cerca a la meta.  **Consideraciones previas**: Para realizar este juego es necesario pintar en el patio dos líneas paralelas para cada equipo. Considere dejar un espacio entre las líneas de cada equipo a fin de que no se interfieran. Asegurarse que todos los integrantes de los equipos tengan una piedra diferente  **CIERRE:**  En el desarrollo del juego después de que lanzan su piedra es importante que observe y escuche el lenguaje oral de los niños para señalar al que ganó y la posición de los otros. Intervenga si observa que los niños sólo señalan con la mano el lugar de la piedra, les puede hacer algunas preguntas como: ¿entre qué piedras cayó el morado por ejemplo, etc. | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  NÚMERO |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **LA GRAN CARRERA** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  Se propicia una breve plática del gusto por la música y el baile, de manera individual comentan si les gusta bailar y que tipo de música les gusta escuchar y bailar  ORGANIZACIÓN EN EQUIPOS  **DESARROLLO:**  Formar equipos de 5 ó 6 integrantes  Cada equipo elige un cochecito y lo coloca al inicio de la pista, posteriormente por turnos toman una tarjeta en donde está escrito un problema, plantee al equipo el problema, si el equipo resuelve el problema su coche avanza una casilla y explica al grupo cómo lo resolvió, en caso de que al equipo que le corresponda resolverlo no lo haga, se pasa el turno al siguiente.  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  Ejemplo: Mateo tenía 2 llaves. Halló 2 más. ¿Cuántas llaves tiene Mateo ahora?  Lulú tenía 2 llaves. Encontró otras y ahora tiene cuatro. ¿Cuántas llaves encontró? |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  **NÚMERO** |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **MODULO I PLANTAMIENTO DE PROBLEMAS 2 SESIONES** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  Se propicia una breve plática del gusto por la música y el baile, de manera individual comentan si les gusta bailar y que tipo de música les gusta escuchar y bailar  ORGANIZACIÓN GRUPAL:  **DESARROLLO:**  1  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  Les gustó o no les gustó ¿Por qué?, qué fue lo que más les llamo la atención, qué información nos da sobre la danza, qué opinan de los movimientos y desplazamientos de los bailarines o danzantes, creen que puedan hacer algo igual o parecido, les gustaría, etc. |
| **ASPECTO:**  **NÚMERO** |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **CONTANDO** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  Se propicia una breve plática del gusto por la música y el baile, de manera individual comentan si les gusta bailar y que tipo de música les gusta escuchar y bailar  ORGANIZACIÓN GRUPAL:  **DESARROLLO:**  Organizar al grupo en dos o tres equipos.  Cada equipo forma una fila detrás de la línea de salida.  Un jugador corre y toma los objetos, al regreso los deposita en el recipiente; el jugador que sigue en la fila emprende la carrera para trasladar otros objetos y así sucesivamente, hasta que la totalidad de los integrantes del equipo haya corrido. (Ganará quien logré llegar en el menor tiempo)  Al finalizar la carrera, cuentan los objetos y registran el resultado en el papel destinado para ello. Los niños deberán determinar cuál es el equipo ganador, esto exige comparar las colecciones reunidas por cada uno, (en ocasiones podrán hacerlo por percepción y en otras deberán contar los objetos.)  Nombrar a un representante de los equipos que serán los encargados de contar, procurar que todos los niños participen en diferentes turnos o partidas.  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Qué equipo ganó? ¿Cómo le hicieron para saberlo? |
|  |
|  |
| **ASPECTO:**  **NÚMERO** |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **JUGAR A PENSAR (RUEDA DE SAN MIGUEL)** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  Se propicia una breve plática del gusto por la música y el baile, de manera individual comentan si les gusta bailar y que tipo de música les gusta escuchar y bailar  ORGANIZACIÓN GRUPAL:  **DESARROLLO:**   Todos los niños que quieran jugar a la rueda de San Miguel, se tendrán que poner en círculo, dándole la mano a los niños/as, que tenga a su lado.  Cuando ya tengan formado el círculo, uno de los participantes se tendrá que poner en el centro dentro del círculo. Cuando ya estén todos en su puesto.  Empezamos, a bailar y cantamos A la rueda de San Miguel. Cuando lleguemos a la parte que dice: Que se voltee, (nombre del niño) de burro.  El niño que se encuentra dentro, señalará a otro de sus amigos para que este se voltee.  Y así, hasta que todos los niños queden como empezaron.  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Quién fue primero? ¿Por qué?, ¿Quién fue el número 3?, etc. |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| **ASPECTO:**  **NÚMERO** |
| **COMPETENCIA:**  Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica  los principios del conteo |
| **TEMA:**  **A PARES Y NONES** |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA**  **APRENDIZAJES ESPERADOS:**  Utiliza estrategias de conteo como la organización de fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno de los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4,5,6)  **INICIO:**  Se propicia una breve plática del gusto por la música y el baile, de manera individual comentan si les gusta bailar y que tipo de música les gusta escuchar y bailar  ORGANIZACIÓN GRUPAL:  **DESARROLLO:**  Se hace una ronda con un número non de jugadores. Todos cantan el “coro de a pares y nones” Al finalizar el canto, los jugadores se abrazan de dos en dos. Quien quede solo, pierde.  **CIERRE:**  Se propicia una lluvia de ideas en la cual los alumnos contestan:  ¿Quién se quedó solo?, ¿Por qué?, ¿Quiénes estuvieron en el equipo de dos, tres, o cuatro?, ¿Por qué perdieron? |
|  |
|  |