# COMPENDIO DE ESTRATEGIAS PARA FAVORECER EL CAMPO FORMATIVO DE SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO

ZONA 31

ABRIL 2023

# INDICE

Las plantas.....01, 02
Los insectos.....03
Mis formas de aprender.....04, 05
Feria de dinosaurios.....06, 07
Las colecciones.....08
Carreras de pistas numéricas..09
Un lugar a la medida.....10, 11
Semejanzas y diferencias.....12, 13
Elaboramos nuestro juguete favorito.....14
Flota o se hunde.....15, 16
Franelógrafo.....17

# LAS PLANTAS

**CONTENIDO: Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Usa sus sentidos para percibir en su entorno cercano plantas que le llaman la atención: su olor, sabor, color, forma, textura o tamaño, si tienen hojas, flores.**
**RECURSOS: Revistas, cartulinas, plantas.**

**INICIO: Preguntar si camino al preescolar vieron plantas y en donde.**
**-Conversar sobre los saberes previos de los alumnos acerca de la estación de primavera**
**-Afirmar lo que pasa en la primavera tanto los animales como las plantas.**
**-Rescate de conocimientos previos sobre las plantas.**
**-¿Les gustan las plantas? -¿Cómo son las plantas? -¿En donde crecen las plantas? -¿Cómo puede crecer las plantas?**
**-Observar las imágenes de las plantas**
**-Salir del aula a observar las plantas y percatarse como son.**
**-Recolectar plantas diferentes y las pegaran en una hoja.**
**-Repartir revistas sobre la naturaleza y realicen un Collage.**
**-Exponer el Collage en donde expliquen las características que observen.**
**-Los niños representaran con un disfraz alguna flor que ellos elijan (se realizara con material disponible para ellos).**

**DESARROLLO:**

**Se hará una pequeña obra de teatro con el disfraz que eligieron los niños**

**-Se elaborara una máscara donde se plasmaran dibujos alusivos a plantas donde cada niño le dará su toque esencial y la expondrán ante los demás.**

**-Se elaborara un experimento de la germinación con una semilla de frijol con algodón.**

**CIERRE:**

**Finalizaremos las actividades con una pequeña dinámica donde todos los niños participaran y cada uno mencionara un que se le da a las plantas para que permanezcan vivas y bonitas.**

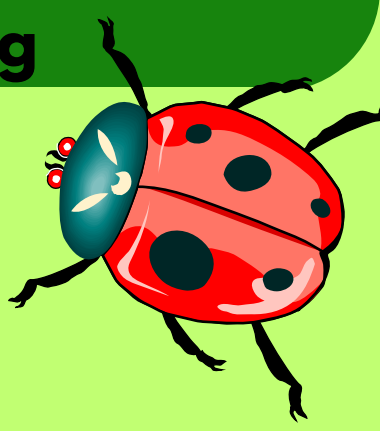
**-Preguntar qué fue lo que más les gusto ¿Por qué?**

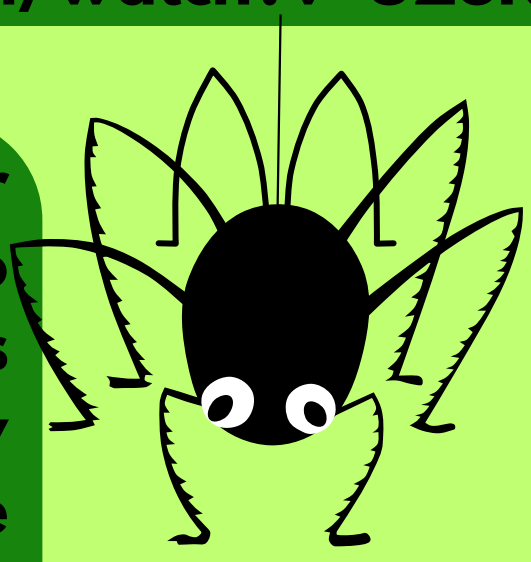
**-Saber lo que no les gusto ¿Por qué?**

# LOS INSECTOS

**CONTENIDO:** Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y en otros lugares.
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE:** Se apoya en recursos digitales como fotografías e imágenes digitales o videos para profundizar en sus conocimientos sobre la diversidad de la naturaleza en su comunidad y otras regiones.
**RECURSOS:** Video, tarjetas con palabras e imágenes de insectos.

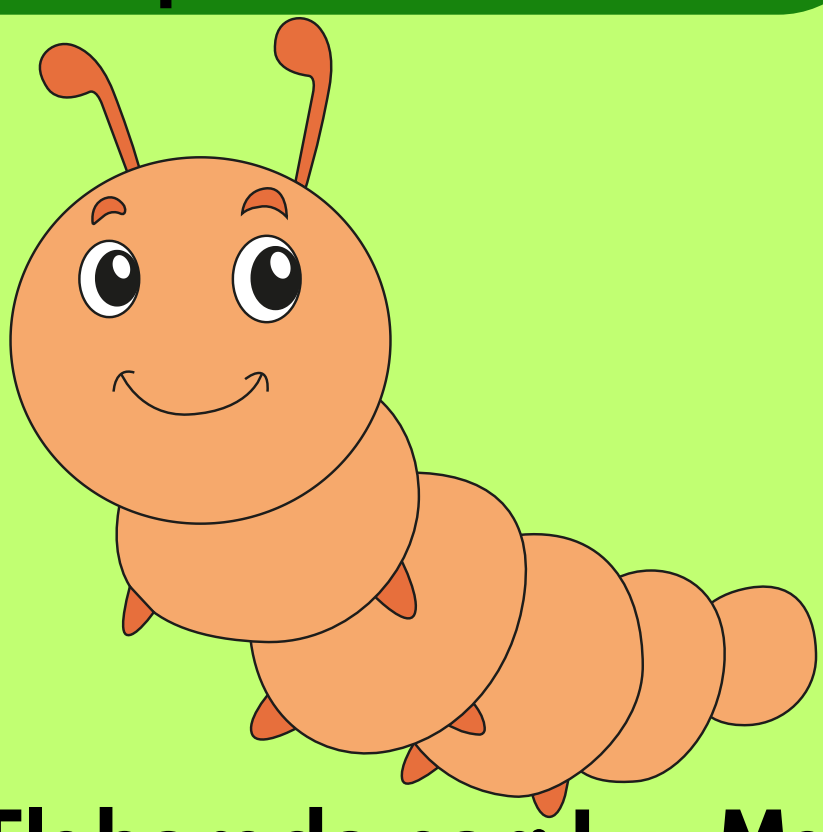
**INICIO:** Iniciar motivando el interés de los alumnos en relación a los insectos, tomando como referencia algún insecto que haya a la vista indagando acerca de sus conocimientos previos, preguntar ¿Qué es un insecto y como saben que lo es? ¿Qué comen? ¿Dónde viven? ¿Cuántas patas tienen? ¿Quiénes son los que vuelan? Para complementar la información observar el siguiente video llamado "Los insectos, videos educativos para niños" https://www.youtube.com/watch?v=U25KG0zjCYg





**DESARROLLO:** Elaborar en el pizarrón un listado con las respuestas de los alumnos. Identificar y mencionar los nombres de diferentes insectos, realizar una descripción breve de cada uno de ellos, circular la letra con la que inicia y termina cada palabra.

**CIERRE:** Proponer realizar una investigación en casa para saber más acerca de los insectos. La investigación consiste en investigar en libros, revistas y enciclopedias, las características de los insectos tales como las partes que los componen y tipos.



Elaborado por: Luz Mariela González González

# MIS FORMAS DE APRENDER

**CONTENIDO: Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Identifica saberes familiares que son útiles para la vida, sin poner en riesgo su integridad física y las de las otras personas.**
**RECURSOS: Laminas, marcadores, semillas de frijol, tierra, agua, imágenes de tierras de siembra y de equipo de siembra como tractores, palas, rastrillos**
**Juguetes solicitados anticipadamente (tractores, palas, rastrillos, cubetas, camiones, regaderas, etc.)**
**Solicitar apoyo de algunos papás para que den una breve explicación de cómo se cuida la tierra para la siembra y el proceso que se hace en la misma para tener buena cosecha.**

**INICIO:**
**Indagar los conocimientos que tienen los niños sobre la agricultura, cuestionando**
**¿Sabes lo que es el cultivo o siembra de alimentos o de plantas?**
**¿Cómo se realiza un cultivo?**
**¿Dónde se puede hacer un cultivo o siembra?**
**¿qué materiales se necesitan para realizar la siembra?**
**¿cuáles productos se pueden cultivar en el campo?**
**¿has ayudado a alguien a sembrar?**
**¿Por qué crees que es importante la siembra de las tierras?**
**¿Qué beneficios obtenemos de la siembra?**
**Registrar las respuestas de los niños en una lámina.**

**DESARROLLO:**

**Luego muestre imágenes del campo de cultivo en diferentes momentos de siembra, y en grupo clasifique enumerándolos del 1 al 6 (según corresponda) así como algunos alimentos obtenidos del mismo y analicen en grupo, porque es importante saber sobre la siembra y el cultivo, cual es el beneficio para las personas, luego permita que los niños se expresen con dibujos lo importante que es.**

**Dar la bienvenida a los papás voluntarios para que expliquen el proceso de siembra de tierras, así como los cuidados que se deben de tener con ellas, permitiendo a los niños expresar dudas que surjan en relación al tema.**

**CIERRE:**

**Con los juguetes solicitados a los niños con anticipación, salir a un espacio del jardín donde puedan representar el momento de siembra de alimentos utilizando semillas de frijol o alguna otra disponible. Donde los niños designen el espacio a utilizar, cuales herramientas van a usar y cómo lo van a hacer para obtener una siembra favorable.**

**Conversar en grupo experiencia, ¿qué aprendimos?.**

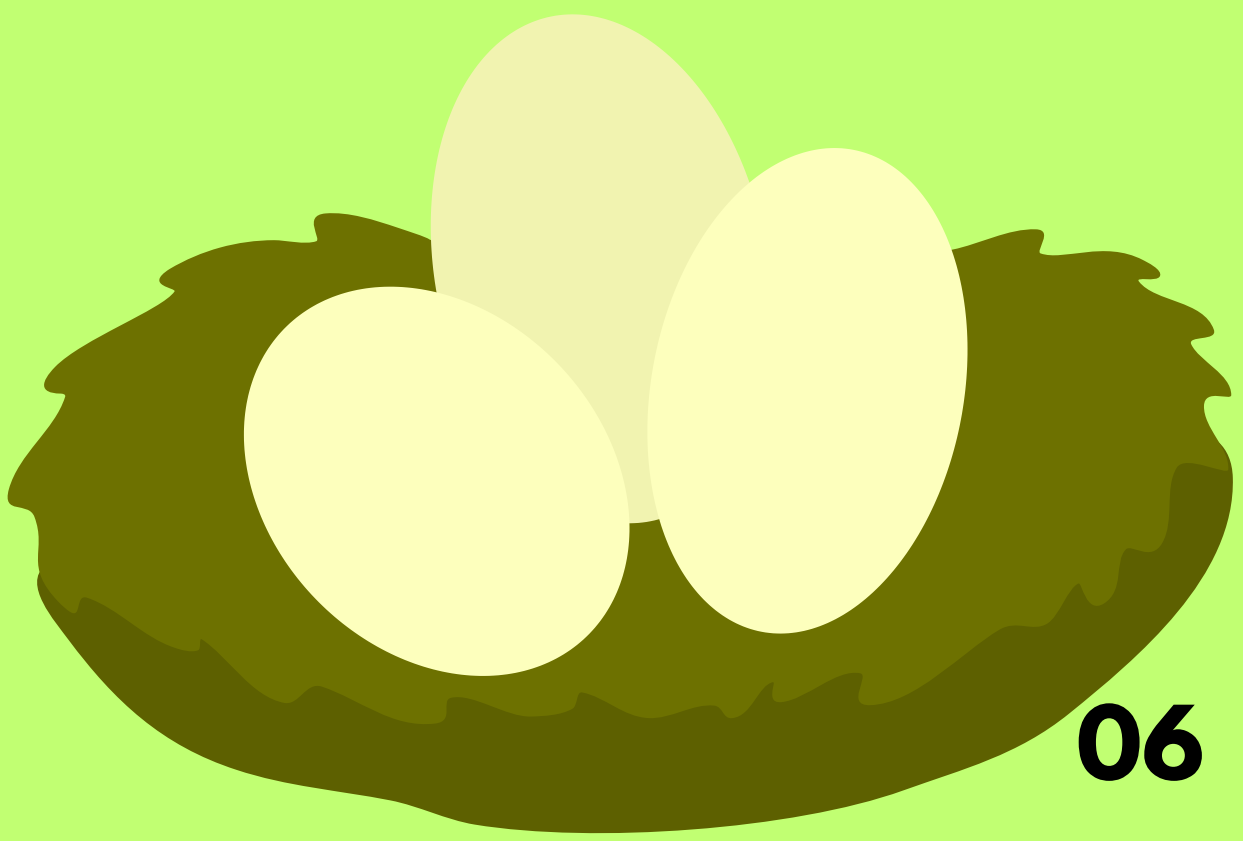
# FERIA DE DINOSAURIOS

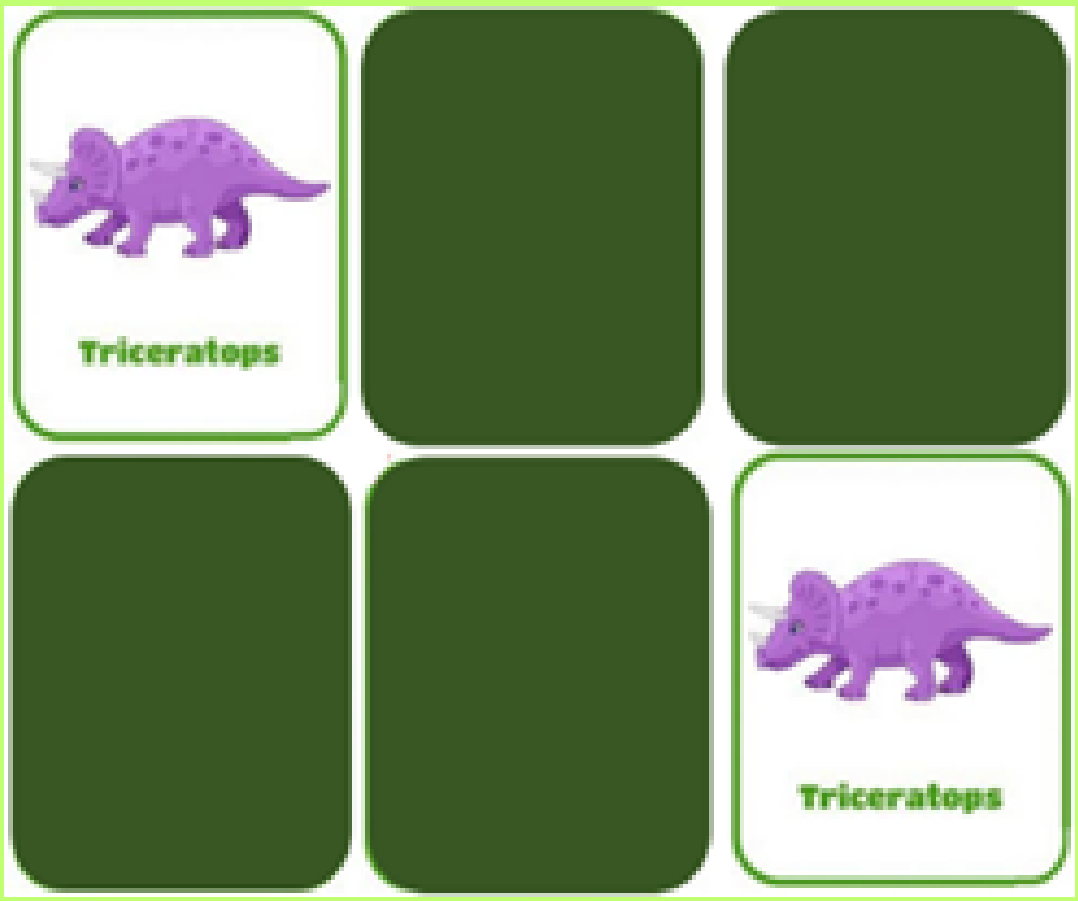
**CONTENIDO: Los seres vivos: elementos, procesos y fenómenos naturales que ofrecen oportunidades para entender y explicar hechos cotidianos, desde distintas perspectivas.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Explica cómo suceden y por qué se producen los fenómenos naturales de su entorno o de otros lugares: la actividad de un volcán, la nieve, una cascada, el granizo, un eclipse, entre otros; se apoya en videos o fotografías digitales para ampliar lo que sabe.**
**RECURSOS: Juegos didácticos con el tema de dinosaurios.**

**INICIO:**

- **Proyectar a los NN imágenes o un vídeo con el tema de los dinosaurios.**
- **Realizar preguntas: ¿Los conocen? ¿Cuáles son sus nombres? ¿Qué conocen de los dinosaurios?**

**¿Cómo vivián los dinosaurios?**
**¿Qué comían?**
**¿En qué periodo vivieron?**
**¿Cómo se supo de su existencia en la tierra?**
**¿En qué Estados de la República Mexicana se encontraron restos fósiles?**
**Etc.**





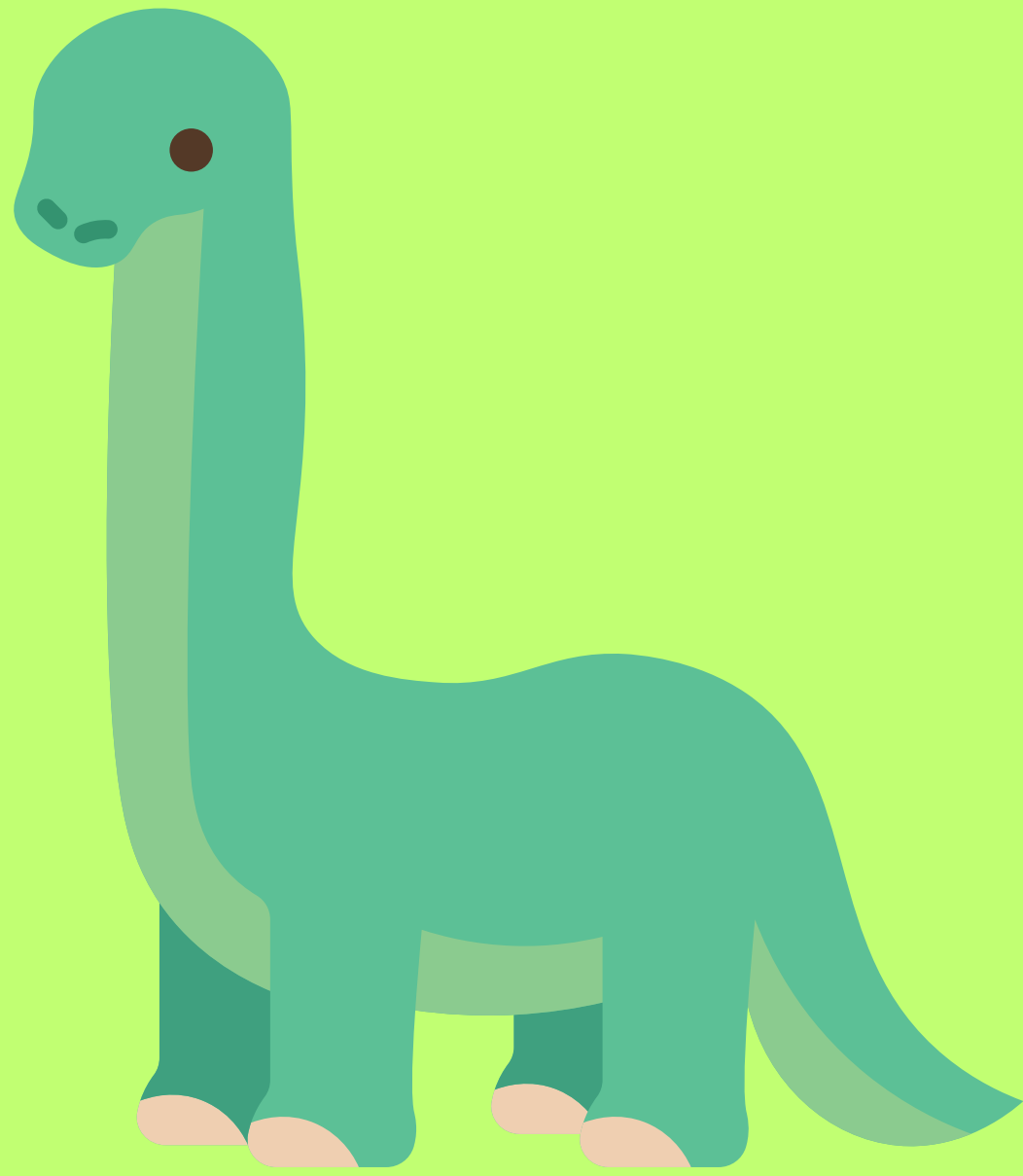

**DESARROLLO:**

- **Reunir juegos didácticos con el tema de dinosaurios.**
- **Elegir un juego cada niño para explicar como se juega y que nos comparte cada uno sobre la vida de los dinosaurios.**

**·Organizar y reunir el material para decorar y mobiliario para llevar a cabo la feria de dinosaurios.**

**CIERRE:**

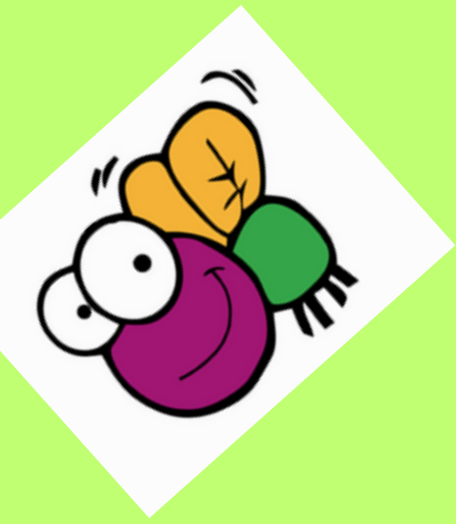
- **Realizar la feria matemática de dinosaurios.**
- **Compartir la explicación de su juego didáctico y los detalles de lo que se quiere compartir del tema de los dinosaurios a sus compañeros y madres de familia.**
- **Jugar con los diferentes juegos didácticos que elaboraron cada uno de los NN.**



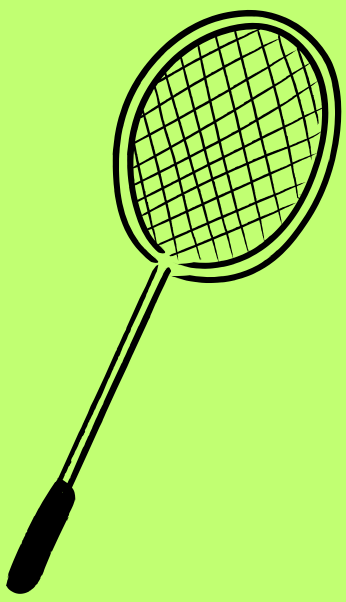
**Elaborado por: Penélope Eneyda Robles Saldaña.**

# LAS COLECCIONES

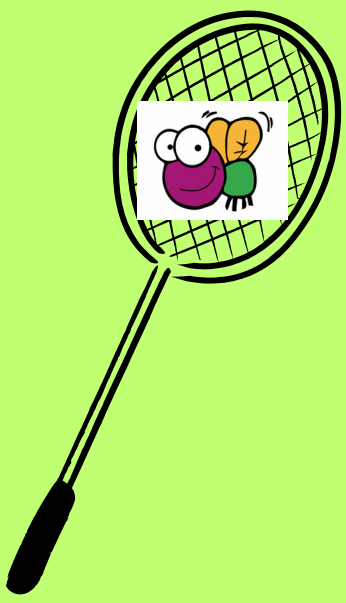
**CONTENIDO: Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Representa la cantidad de elementos en colecciones menores a 10, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.**
**RECURSOS: Presentación de Pawer Point con imágenes de colecciones, matamoscas.**



**INICIO**
**El juego de los matamoscas: Dividir al grupo en dos equipos y explicar que, el día de hoy vamos a jugar al juego de las moscas. Por turnos se enfrentarán un integrante de cada equipo. Se van a mostrar en el pizarrón algunas imágenes con colecciones de objetos, por ejemplo, una colección de dulces, junto a ello se van a encontrar la imagen de dos mosquitas con un numero cada una (del 1 al 10) cada integrante tendrá que contar la cantidad de dulces y al finalizar tendrá que correr a pegarle a la mosca que tenga el número que corresponde según la cantidad. Ganará el equipo que reúna más puntos.**



**DESARROLLO**
**Formar equipos de 3 integrantes. Proporcionar a cada uno de ellos de mosquitas de colores (cartón o fieltro) Cuestionar a los alumnos acerca de las mismas ¿De qué colores son las mosquitas? ¿Cómo se imaginas que las podemos clasificar o dividir? Pedir que las clasifiquen de acuerdo a su color y al termino de ello realicen el conteo de las mismas. (en colecciones)**



**CIERRE**
**Proporcionar una hoja de trabajo en la cual se van a encontrar mosquitas de colores (referentes a las que clasificaron anteriormente) Explicar que, en esa hoja vana a colocar la cantidad (numeral) de mosquitas que tienen y que ya clasificaron en su equipo en la clase anterior. Dar la oportunidad de que expresen las cantidades con símbolos personales.**

**Elaborado por: Yenifer Loyo Lugo.**

# CARRERAS DE PISTAS NÚMERICAS

**CONTENIDO: 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.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Ubica personas, objetos y elementos de su comunidad al interactuar y desplazarse en los espacios físicos y paisajes geográficos.**
**RECURSOS: Cartulinas o papel de colores. Tijeras. cinta adhesiva. Marcadores.**

**Se dibujan y cortan diferentes formas geométricas (círculos, cuadrados, rectángulos, etc.) en cartulinas de diferentes colores, y se les asigna un número del 1 al 10.**
**Se pegan las formas geométricas en diferentes lugares de la escuela, como pasillos, escaleras, paredes, etc. y se les indica a los niños que deberán recorrer todas las formas geométricas en un orden específico.**
**Se les explica a los niños que cada vez que lleguen a una forma geométrica, debe contar en voz alta el número que se les ha asignado.**
**Los niños comienzan a correr y recorrer las formas geométricas en el orden establecido, contando los números correspondientes.**
**El juego termina cuando todos los niños han recorrido todas las formas geométricas y contado los números correspondientes.**
**Si los niños quieren hacer el juego más difícil, se puede pedir que corran y cuenten los números en orden inverso, o que corran y cuenten los números de forma aleatoria.**

**Elaborado por: Luis Fleipe García Sosa**

# UN LUGAR A LA MEDIDA

**CONTENIDO: Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.**
**RECURSOS: Hojas de trabajo, clips, pies, manos, listones, tiras de papel, lápiz, cuchara, goma, crayón, colores, libro mi álbum.**

**INICIO:**
**¿Has tratado de acomodar un objeto en un lugar donde no cabe? ¿Has medido el objeto para acomodarlo?**
**Se les pedirá a los alumnos que tomen su libro "Mi álbum de Preescolar" y busquen un objeto que les pueda servir para medirlo.**
**Es probable que tengas a la mano un lápiz, una cuchara, una goma y un crayón, estos objetos te van a servir como unidades de medida.**

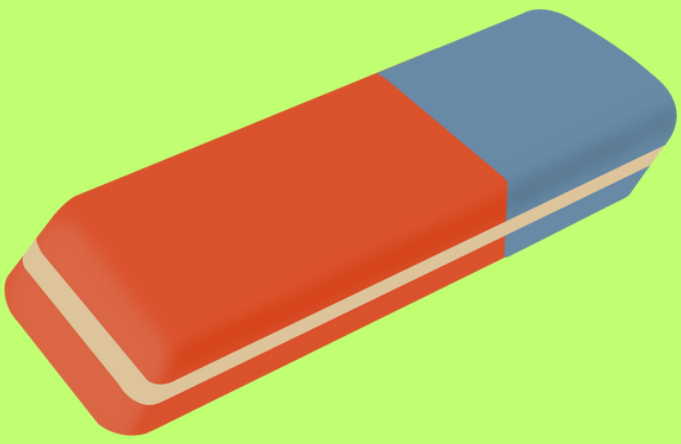
**DESARROLLO:**
**Antes de comenzar a medir, debes saber qué lado del libro es el que medirás. Tu libro tiene la forma de un rectángulo, vas a medir el lado corto. Registra la medida de tu libro, puedes hacerlo utilizando una hoja y un lápiz.Toma el lápiz y comienza a medir el libro, hasta acabar de medir el libro.**
**El libro mide _____ lápices.**
**Después continúa midiendo con la medida de la goma.**
**El libro mide _____ gomas.**
**Continua tu medición del libro con la cuchara.**
**El libro mide _____ cucharas.**
**Utiliza un crayón para medir el libro.**
**El libro mide _____ crayones.**

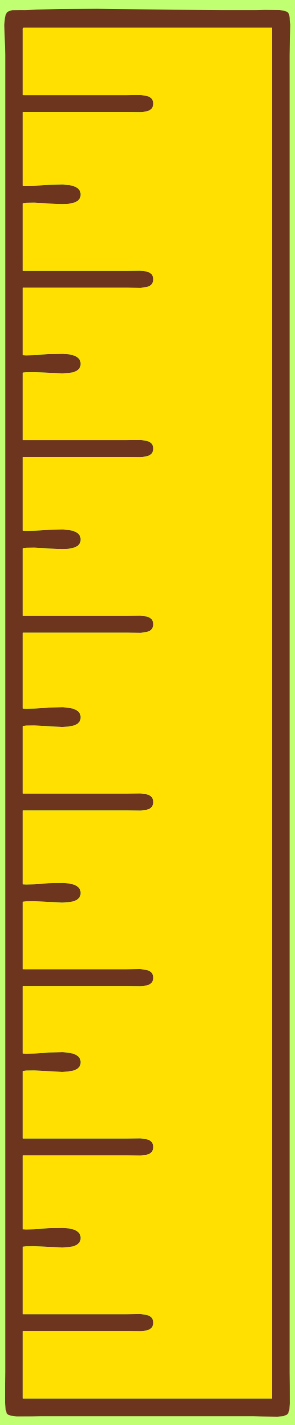
**Estas unidades de medida te permitieron conocer que el libro tiene diferentes medidas dependiendo de la unidad con la que realizaste tu medición.¿Por qué crees que el libro mide más gomas que crayones? Para contestar esta respuesta compara el tamaño de ambas unidades de medida juntas.En este caso la goma, es más pequeña, que el crayón, ahora que ya sabes cuánto mide el libro, y si tratas de acomodarlo en un librero. ¿Cómo puedes saber si cabe en el librero? Tienes que medir el librero, el espacio donde vas a colocar tu libro.**

**CIERRE:**

**¿Qué otro objeto puedes medir? Has medido el libro y el librero para saber si el libro cabe ahí, puedes medir muchas cosas, intenta medir la mesa para comprar un plástico cuando uses pintura, pegamento y agua. ¿Qué tal si la mides con el lápiz?**

**Pero recuerda tener cuidado al utilizar el lápiz para evitar accidentes.**





# SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

**CONTENIDO: Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias perceptuales al manipularlos.**
**RECURSOS: Proyector, imágenes de diferencias, paliacate, objetos varios.**

**INICIO:**
**Pará comenzar se realizará cuestionamientos a los alumnos, por ejemplo, ¿han escuchado hablar sobre las semejanzas?, ¿qué creen que sean las semejanzas?, ¿saben que son las diferencias?, ¿aquí en el salón podemos encontrar diferencias?, ¿Dónde?**

**DESARROLLO:**
**Posteriormente proyectare tres ejemplos de imágenes, en las cuales se deberán encontrar las diferencias y con la participación de los niños encerrar las que encuentren. Después, cada niño pasara al frente, donde se le vendaran los ojos. Se colocara en frente de dos objetos, ya sean iguales o diferentes. El alumno deberá manipular los objetos, mencionar que cree que sean, para que sirven, si son iguales o diferentes y si cree que tienen la misma función.**
**Una vez que mencione características o responda cuestionamientos se le quitara la venda de los ojos y confirmara sus ideas.**

**CIERRE:**
**Para finalizar saldremos a dar un recorrido al plantel para encontrar semejanzas y diferencias y las compartiremos con el resto del grupo.**

# ELABORAMOS NUESTRO JUGUETE FAVORITO

**CONTENIDO: Objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Usa en su vida diaria juguetes y artefactos tecnológicos que se encuentran en su hogar o escuela, observa con detenimiento como se usan: carritos, muñecos, tijeras, mecedoras, utensilios de cocina, entre otros.**
**RECURSOS: Tubos de papel, pintura, tapar roscas o fichas, alambre, pinzas, lápices, tela, tijeras, hilo, aguja, pegamento, esponjas para el relleno, etc.**

**INICIO: Iniciamos la sesión dialogando con los niños acerca de los juegos o juguetes que utilizaron hoy, escuchar sus respuestas y mencionar que si les gustaría elaborar sus propios juguetes, enlistarlos anotándolos en el pizarrón.**

**DESARROLLO: después de observar la lista de los juguetes elegiremos el que más mencionaron y construiremos un carro y una muñeca con materiales reciclados, se dará un tiempo para que comiencen a construir compartiendo sus materiales en equipo o por parejas según ellos decidan trabajar.**

**CIERRE: Exponer sus trabajos con los padres de familia y en su caso ayudarlos a concluir si es requerida.**



Elaborado por: Elisa Romero Flores

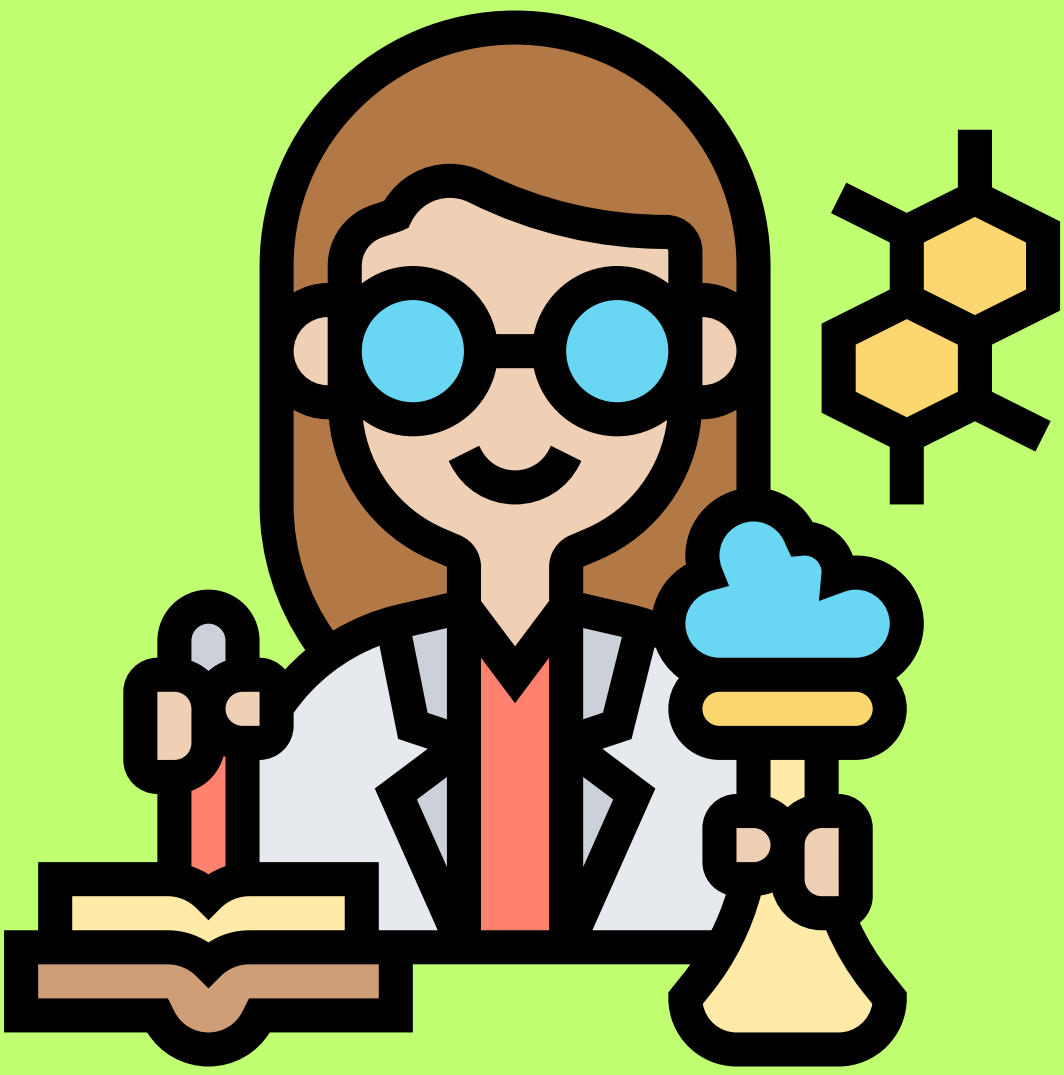
# FLOTA O SE HUNDE

**CONTENIDO: Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Explica los resultados de sus experimentos y los contrasta con los hallazgos de sus pares, confirma o modifica sus suposiciones inícíales.**
**RECURSOS: vasos, agua, sal, huevos, hojas de máquina, colores, lápiz.**

**INICIO: Mostrar a los niños una caja sorpresa y preguntarles: ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? esperamos que los niños nos den sus respuestas y luego decimos ¿quieren saberlo? Comenzamos a sacar los materiales necesarios para nuestro experimento: vasos, agua, huevo sal. Repartir a cada niño su material. Preguntarles ¿Qué podemos hacer con los materiales? ¿Qué han hecho con el agua, sal y huevo? Observar sus reacciones.**

**DESARROLLO: Dejar que los alumnos indaguen, observar con atención sus acciones e incentivamos a dialogar con sus compañeros, posteriormente pedir que digan sus hipótesis. Comenzar a realizar el experimento “el huevo que flota” los niños llenan los dos vasos de agua, luego colocan uno de los huevos en el primer vaso y en el otro vaso echan varias cucharadas de sal y lo revuelven para disolver, a la final echan con cuidado el otro huevo en el vaso y observan como flota.**

**CIERRE: Realizar un dialogo reflexivo ¿Qué les pareció el experimento? ¿Qué paso al echar el huevo en el agua? ¿Por qué uno de los huevos flota? ¿Qué se necesito para hacer este experimento? Anotar respuestas en una cartulina. Finalmente entregar una hoja de máquina para que los alumnos dibujen lo que realizaron.**



# FRANELÓGRAFO

**CONTENIDO: Objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad.**
**PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Reconoce que las personas utilizan diferentes objetos o artefactos tecnológicos para desarrollar su oficio o profesión, en beneficio de la comunidad: estetoscopio, mangueras, podadora o ambulancias.**
**RECURSOS: Tabla o cartón duro, franela, lija, imágenes de artefactos, utensilios o herramientas de diversos oficios.**

**INICIO:**
Se forrará la madera o cartón con la franela, después se recortarán las imágenes así como personajes de diversos oficios. Una vez recortados, a cada imagen se le pegará por la parte de atrás un trozo de lija para que éstas peguen sobre la franela.

**DESARROLLO:**
Se pegarán los diferentes personajes que representen los oficios, dentro de una caja se colocarán todas las imágenes restantes para que cada alumno pase a sacar una al azar y deberá mencionar que es y pegarla a un costado del oficio al cuál corresponda.
Se llevará a cabo de manera grupal pero respetando el turno para que pasen a participar.

**CIERRE:**
Se les pedirá que observen entre los instrumentos o herramientas que pegaron cuáles de ellos son manuales, eléctricos, cuáles son peligrosos, etc.