

REPASO PENSAMIENTO MATEMÁTICO

***Campo de Formación:** Pensamiento Matemático

***Aprendizaje esperado:** Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

***Organizador curricular:** Número, álgebra y variación

***Organizador curricular 2:** Número.

***Tiempo:** lunes 26 de junio al jueves 29 de junio del 2023

Planeación general:

1.- Iniciaremos con una actividad de reconocimiento jugando a la lotería de números.

2.- Actividad de plastilinas donde moldearan los números del 1 al 10

3.-Caja sorpresa, en una caja se meterán las siluetas de los números y los niños tratan de adivinar de cual se trata, el que adivine más siluetas será el ganador.

4.- Tablero de cuentas, cada pequeño creará un tablero donde colocará la cantidad de cuentas que se le indique. la cantidad debe de coincidir)

5.- Pescando números en una alberca se colocarán varios peces con un numero marcado, donde cada pequeño tratará de sacar los mayores peces posibles.

Miércoles se llevará a cabo una feria matemática para poner en práctica los conocimientos aprendidos, estas actividades se llevarán a cabo con todos los grupos del jardín. (cada maestra elegirá una actividad y la realizará estilo

REALLY: FERIA NUMÉRICA

***Campo de Formación:** Pensamiento Matemático

***Aprendizaje esperado:**

- 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.
- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

***Organizador curricular:** Número, álgebra y variación

***Organizador curricular 2:** Número.

***Tiempo:** miércoles 28 de junio del 2023

Planeación general:

- 1.- Habrá la participación de todos los grupos.
- 2.- Cada maestra será la encargada de un juego donde se trabajará el uso de los números en diferentes situaciones.
- 3.* Puesto 2 A – Pescando Números
* Puesto 2B – Tendedero Numérico
* Puesto 3 A -- Boliche
* Puesto 3B – Tiro al número
* Puesto 3C – Golf numérico

4.- A cada jugador que vaya ganando se le dará un ticket que al finalizar lo puede intercambiar por un premio.

Evaluación:

No	INDICADORES	R	B	MB	E
1	Identifica las grafías de los números				
2	Menciona la serie numérica del 1 al 10				
3	Cuenta los elementos de manera coherente				
4	Tiene participación activa				
5	Resuelve problemáticas que se le presentan				
6	Expone de manera autónoma los elementos que posee				
7	Registra las cantidades				
8	Ordena las cantidades según su valor				
9	Muestra interés en las actividades				
10	Cumplió con las actividades solicitadas				