|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto:** Me divierto con las matemáticas.  | **Docente:** Blanca Araceli Salazar Flores |
| **Grado:** 2 y 3 |
| **Jardín de Niños:** Daniel Cosío Villegas |
| **Fecha:** 07 al 30 de noviembre |
| **Problemática:** Se ha detectado un déficit en el reconocimiento estable de la serie numérica, así como también en el conteo de elementos, presentan dificultad para relacionar el número con la cantidad de elementos que debe relacionarse. Necesitan reforzar su resolución de problemas matemáticos cotidianos. | **Metodología:** Aprendizaje basado en problemas. (ABP) |
| **Propósito:** Lograr que los alumnos mediante el juego pongan en práctica los principios del conteo y técnicas para contar para que así puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana. Así como también que conozca e interactúe con los números y vaya adquiriendo nociones matemáticas, reconozca figuras geométricas y algunos instrumentos de medición. |
| **Campo Formativo:** | **Contenidos:** | **Procesos de desarrollo de Aprendizaje:** |
| **Lenguajes** | Comunicación de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria. | 3. Comprende, al interactuar con las demás personas, que existen diversas formas de comunicarse. |
| **Saberes y pensamiento científico** | Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. | 1. Reconoce números en su contexto sociocultural e interpreta su significado (saber la dirección de su casa, su peso, talla, hacer compras, entre otros).
2. Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican juntar, agregar, separar o quitar elementos.

3. Representa cantidades, con dibujos, símbolos personales y numerales e interpreta los registros de sus pares.  |
| **Ética, naturaleza y sociedades** |  |  |
| **De lo humano y lo comunitario** |  |  |
| **Producto:** |
| **Ejes articuladores:** |
| **Inclusión**  | **Pensamiento critico****X** | **Interculturalidad critica** | **Igualdad de genero**  | **Vida saludable** | **Apropiación de las culturas a través de la escritura y la lectura** | **Artes y experiencias estéticas**  |
| **Actividades permanentes:**Saludo, activación física, lectura de cuentos, aseo. |
| **Evaluación:** rubrica. |

|  |
| --- |
| **FASE 1. PRESENTAMOS** **FASE 2. RECOLECTAMOS** |
| **ACTIVIDADES** | **ORGANIZACIÓN** | **RECURSOS** |
| **\*07 de noviembre****SESIÓN 1: ¿PARA QUÉ NOS SIRVEN LOS NÚMEROS?****INICIO:*** Iniciar el día con una canción de saludo.
* Cuestionar a los niños acerca de ¿Qué son los números? ¿Para qué sirven? ¿En dónde han visto números? ¿Qué es contar? ¿Qué podemos contar? ¿Para qué contamos? Registrar los saberes previos de los alumnos.
* Se pedirá observen el aula y señalen dónde ven números, cuestionar lo que representa cada número que observan, por ejemplo: en el reloj ¿qué función tienen los números en el reloj?, etc.

**DESARROLLO:*** A continuación, se tendrán escritos en el pizarrón números y letras. Pasará cada alumno a encerrar un número que encuentre, diferenciando los números de las letras.
* Después, se mostrarán las **TARJETAS DE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9** se cuestionará a los alumnos acerca del valor de cada número.
* A continuación, nos acomodaremos en círculo en el piso del aula, al centro se pondrán las tarjetas de los números volteadas hacia abajo. Se jugará a la papa caliente, el alumno que le toque la papa caliente pasará y escogerá una tarjeta, la cual observará y mencionará el número que se encuentra en la tarjeta.
* Como siguiente actividad, se entregará la hoja de trabajo **“ENCUENTRA LOS NÚMEROS”** en la cual deberán colorear los números que encuentren.
* A continuación, se le repartirá a cada alumno plastilina. Ya que todos tengan su plastilina, se irá mencionando algún número y los niños moldearan los números con la plastilina y los pegaran en una hoja.

**CIERRE:*** Para finalizar, cantar la canción “La familia dedo de números” <https://www.youtube.com/watch?v=eyXsUwSXJn0>
 | GRUPALGRUPALGRUPALGRUPALINDIVIDUALINDIVIDUALGRUPAL | PIZARRÓNTARJETAS DE NÚMEROSOBJETO PARA JUGAR PAPA CALIENTEHOJA DE TRABAJOPLASTILINAVIDEO |
| **FASE 3. FORMULAMOS EL PROBLEMA****FASE 4. ORGANICEMOS LA EXPERIENCIA** |
| **08 de noviembre****SESIÓN 2: ¿QUÉ QUEREMOS APRENDER DE LOS NÚMEROS?****INICIO:*** Iniciar el día con un baile para activación.
* Para comenzar, se les explicará que estas semanas se estará trabajando con los números, aprenderán a contar, hacer colecciones, resolver problemas, etc. Se cuestionará a los alumnos ¿Qué les gustaría aprender de los números? ¿Qué actividades les gustaría hacer? ¿Les gustaría aprender lo que podemos hacer con los números? Se registrará en una lista las actividades que les gustaría hacer y lo que les gustaría aprender acerca de los números y de las matemáticas en general como figuras geométricas, medición y resolución de problemas.

**DESARROLLO:*** A continuación, se invitará a los alumnos a pasar al patio y se realizará la actividad **“PARES Y NONES”.** Para empezar, se dará la explicación sobre cuáles son los números pares y los nones y se explicará las reglas del juego: Para jugar apares y nones, se hace una ronda con un número non de jugadores. Todos cantan: “A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo, solo quedará.” Al finalizar el canto, los jugadores se abrazan de dos en dos. Quien quede solo, pierde.
* Como siguiente actividad, se realizará una **SECUENCIA NUMÉRICA**, se utilizarán las tarjetas de números. Se pondrán las tarjetas sobre una mesa o extendidas en el piso. Se cuestionará ¿Cuál es el número con el que se empieza a contar? ¿Quién quiere pasar a pegarlo al pizarrón? Por turnos cada alumno pasará a realizar la secuencia. Podrán hacerlo de manera ascendente y descendente.
* Ya estando la secuencia numérica lista, se pedirá a los alumnos que coloquen en el número la cantidad de elementos que corresponde a cada uno, por ejemplo, observar el número 1 y buscar en el aula un objeto para ponerlo sobre el número, después buscar 2 objetos para ponerlos sobre el número 2, así sucesivamente hasta completar con todos los números.
* A continuación, se entregará la hoja de trabajo **“NÚMERO- CANTIDAD”** en la cual deberán dibujar la cantidad de objetos que le corresponden a cada número.

**CIERRE:*** Para finalizar, jugar a la **LOTERÍA DE NÚMEROS.**
 | GRUPALGRUPALGRUPALGRUPALINDIVIDUALEQUIPOS | CARTULINA, PLUMONESTARJETAS DE NÚMEROSOBJETOS DIVERSOSHOJA DE TRABAJOLOTERIA.  |
|  **FASE 5. VIVAMOS LA EXPERIENCIA** |
| **09 de noviembre****SESIÓN 3: VAMOS A AGREGAR****INICIO:*** Iniciar el día con un baile de saludo.
* El día de hoy se realizarán actividades de conteo. Para comenzar, se cuestionará a los alumnos ¿Para qué nos sirve contar? ¿Quién sabe contar? ¿Hasta qué número saben contar? ¿Les gustaría aprender más? Registrar las respuestas de los alumnos.

**DESARROLLO:*** Como primera actividad, se llevará a cabo el **JUEGO DE DADOS**, los alumnos se pondrán en plenaria en forma de círculo en el piso del salón. Se utilizarán los dadosy diversos objetos que se pondrán al centro como: fichas, palitos, juguetes, etc. Se explicará la actividad, la cual consiste en que cada alumno pasará y tirará un dado, según el número que le toque deberá ser la cantidad de objetos que agarre, después tirará el siguiente dado y volverá a agarrar los objetos según el número, después entre todos, contarán cuántos objetos se juntaron. Explicar que la suma es juntar 2 o más cosas para saber cuántas hay en total.
* A continuación, se entregará la hoja de trabajo **“VAMOS AGREGAR”** en la cual deberán contar la cantidad de elementos que hay en cada colección.
* Después, se realizará la actividad **“CUENTO MI NOMBRE”.** Por turnos pasará cada alumno al pizarrón a escribir su nombre, entre todos contarán la cantidad de letras que tiene su nombre y anotarán el número. Ya que estén todos los nombres escritos en el pizarrón, se harán comparaciones de cuáles nombres están más largos, cuáles más cortos o iguales. Se basarán en la cantidad de letras que tenga cada nombre.
* A continuación, se entregará la hoja de trabajo **“CUENTO MI NOMBRE”** en la cual deberán escribir su nombre, contar las letras y escribir la cantidad que corresponde.

**CIERRE:*** Para finalizar, se proyectará el video “Vamos a contar” <https://www.youtube.com/watch?v=e-8XSXas2e0>

**TAREA:** traer carritos de juguete. | GRUPALGRUPALINDIVIDUALGRUPALINDIVIDUALGRUPAL | DADOSDIVERSOS OBJETOSHOJA DE TRABAJOPIZARRÓN, PLUMÓNHOJA DE TRABAJOVIDEO |
| **10 de noviembre****SESIÓN 4: ¿QUÉ PODEMOS MEDIR?****INICIO:*** Iniciar el día con una canción de saludo.
* Comenzaremos cuestionando a los alumnos ¿Qué es medir? ¿Para qué se mide? ¿Cómo se mide? ¿Con qué se mide? ¿Qué se puede medir? ¿Alguna vez han medido algún objeto? Hay que explicar que podemos medir con las manos, pies, cuerpo, listones, material diverso y que también existen unos instrumentos de medición. Mostrar las **TARJETAS DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN** comentar acerca de cada una de ellas.

**DESARROLLO:*** Hay que explicar que el día de hoy realizaremos diferentes medidas utilizando las partes de nuestro cuerpo. Invitarlos a medir las cosas que los rodean por ejemplo ¿Cuántos pies caben en el salón? Los niños se colocan en un extremo del salón y avanzan poniendo un pie seguido de otro, contando los pies. Se realizan comparaciones entre los resultados de los alumnos y se analiza las diferencias, Posteriormente se mide con el codo, se escoge que pueden medir: cintas, escritorio, etc. Los objetos pequeños los miden con los dedos: libros, lápices, hojas, etc.
* Analizar diferencias entre los resultados de los niños más grandes y pequeños de tamaño y establecer, que se podría realizar para que al medir salga el mismo resultado.
* Como siguiente actividad, se les entregará la hoja de trabajo **“MIDO CON MI CUERPO”,** en la cual deberán medir con las partes de su cuerpo algunos objetos que se piden y registrar el número.
* A continuación, se jugará una **CARRERA DE CARRITOS**. Organizar al grupo en equipos de 5 o 6 integrantes, se cuestionará a los alumnos ¿les gustan las carreras? ¿han visto carreras de carros? Muestra algunos carritos de juguete y pregunta ¿cuál de estos carritos creen que correrá más? ¿Por qué? Acordar las reglas del juego y establecer con que se va a medir la distancia que recorrieron los carritos. Pueden ser listones, bloques, manos, pies, etc. Buscar en el patio un lugar para realizar las carreras y marcar los carriles con cinta. La señal de salida la dará la maestra con ayuda de un silbato, se pondrán los niños en su posición teniendo cada uno un carril, se dará la señal de inicio y cada niño impulsará de un solo movimiento al carrito. Con un gis, cada alumno deberá marcar hasta dónde llegó su carrito y medirá con el instrumento no convencional que eligieron. El ganador será el carro que llegue más lejos.
* Después, se les entregará la hoja de trabajo **INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN, en** la cual deberán mencionar y colorear los instrumentos.

**CIERRE:*** Para finalizar, observar el video <https://www.youtube.com/watch?v=gpFMZPF29pA> conversar acerca de lo que vieron en el video y lo que lograron aprender el día de hoy.
* Comenzar a explicar el tema de la revolución mexicana, con un cuento, después de manera libre conversar sobre lo más importante o significativo para ellos.
* Tarea: Jugar en familia lotería mexicana
* Preparar un platillo tradicional de la fecha y enviar fotografía mediante whaths app
* Escuchar música mexicana (la raspa, la cucaracha) y bailar en familia.
 | GRUPALGRUPALINDIVIDUALGRUPALINDIVIDUALGRUPAL | TARJETAS DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓNHOJA DE TRABAJOCARRITOS DE JUGUETES, SILBATOHOJA DE TRABAJOVIDEO |
| **16 de noviembre****SESIÓN 5: LAS COLECCIONES****INICIO:*** Iniciar el día con una canción de saludo.
* Para comenzar se dará un pequeño repaso de los números, se mostrarán las tarjetas de números y los niños y niñas mencionarán el número que corresponde. Después, se les cuestionara ¿Saben que es una colección ¿Alguna vez han coleccionado algo? Hay que explicar que una colección es un conjunto de objetos que guardan una semejanza entre sí.

**DESARROLLO:*** A continuación, se mostrarán diferentes colecciones que estarán en diferentes mesas del aula, por ejemplo, en una mesa se pondrán útiles escolares, en otra mesa instrumentos musicales, en otra mesa libros, etc. Se cuestionará ¿Saben cuántos objetos hay? ¿Cuántas colecciones hay? ¿Saben cuántos objetos hay en cada colección? Empezaremos a contar cada una de las colecciones y mencionarán si hay algún objeto que no pertenezca a la colección. (Colocar un objeto diferente en una colección)
* Como siguiente actividad, se entregará la hoja de trabajo “**A CONTAR COLECCIONES**”, la cual trata de contar colecciones y anotar el número que corresponda.
* Después, se realizará un **DICTADO DE NÚMEROS**, se entregará una hoja a cada alumno y un lápiz o color. Se dictará un número, el cual los alumnos deberán de escribir y se pedirá dibujen la cantidad de elementos de acuerdo al número que corresponde.
* A continuación, se llevará a cabo el juego **¿CUÁNTOS CABEN?** Para realizar el juego se necesitará una canasta y pelotas u objetos que puedan aventar sin que se rompan. Se invitará a los alumnos a pasar al patio. Se formarán 2 equipos y las canastas se acomodarán en un extremo del patio. Cada equipo hará una fila. Cada alumno tomará una pelota y a una distancia marcada aventará la pelota a la canasta, con la finalidad de encestarla, sea cual sea el resultado pasará el siguiente alumno, repetirán la acción hasta que se termine la fila. Se cuestionará ¿Cuántas pelotas lograron entrar en la canasta? ¿Cuántas quedaron afuera? ¿Cuál canasta tiene más pelotas? El equipo que tenga más pelotas en la canasta será el ganador.

**CIERRE:** * Para finalizar, bailar y cantar la canción “Los números bailarines” <https://www.youtube.com/watch?v=zSnhk8O3CAQ>
* Tarea: investigar como celebran en casa la revolución mexicana.
 | GRUPALGRUPALINDIVIDUALINDIVIDUALEQUIPOSGRUPAL | TARJETAS DE NÚMEROSOBJETOS PARA COLECCIONESHOJA DE TRABAJOHOA DE MÁQUINA Y COLORES O LÁPIZCANASTA Y PELOTASVIDEO |
| **Contenido:** interacción con personas de diversos contextos, que contribuyen al establecimiento de relaciones positivas y de una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.**PDA:** 2.- Interactúa con diversas personas en situaciones diversas y establecen acuerdos para la participación la organización y la convivencia. **17 de noviembre****Inicio:** Se dará la bienvenida a los asistentes a la kermes**Desarrollo:** Recordar el tema sobre la revolución mexicana y exponer sus tareas**Cierre:** Bailable de popurrí mexicano (mamá e hijo) y venta de tacos dorados con refresco.  | COMUNIDAD ESCOLAR | BOCINAMICROFONOTAREASPARRILLA |
| **21 de noviembre****SESIÓN 6: JUEGOS MATEMÁTICOS** **INICIO:*** Iniciar el día con una canción de saludo.
* Para comenzar, se explicará que el día de hoy estaremos jugando con juegos matemáticos. Se cuestionará los alumnos acerca de qué juegos les gustaría realizar que sean matemáticos. Realizar una lista con los juegos que ellos propongan y de ser posible aplicarlos.

**DESARROLLO:*** El primer juego que se aplicará será el **JUEGO DE MESA DE MI ALBUM LA GRAN CARRERA** Se formarán equipos de 4 integrantes, se pondrá el juego en la mesa y se entregarán 1 o 2 dados. Cada alumno escogerá el personaje con el que quiere transitar el camino del juego de mesa. Explicar que por turnos lanzarán el dado y según el número que les toque es la cantidad de casillas que debe recorrer. Gana el que llega primero a la meta.
* A continuación, se llevará a cabo el juego **“DADOS Y SEMILLAS”** cada alumno tendrá una bolsita de semillas o pueden ser fichas. Aprovechando que están en equipos y que tienen dados se quedarán con la misma organización que la actividad anterior. Explicar que cada uno tendrá que lanzar el dado, según el número que toque, deberá sacar esa cantidad de semillas y ponerlas sobre la mesa. Al finalizar la ronda, se cuestionará ¿Quién tiene más semillas? ¿Quién tiene menos? ¿algunos tienen igual número de semillas?
* Cómo siguiente actividad, se entregará la hoja de trabajo **“¿DÓNDE HAY MÁS?** en la cual deberán contar y colorear la colección en dónde hay más elementos.

**CIERRE:*** Para finalizar, realizar el juego **“EL REY PIDE”,** la maestra indicará que deben traer y la cantidad, ejemplo: El rey pide que me traigan 4 lápices. Contar la cantidad de objetos que traigan para corroborar que es correcto.

  | GRUPALEQUIPOSEQUIPOSINDIVIDUALGRUPAL | JUEGO DE MESA MARIO BROSDADOS Y SEMILLASHOJA DE TRABAJOOBJETOS |
| **24 de noviembre****SESIÓN 7: ¿DÓNDE HAY NÚMEROS?****INICIO:*** Iniciar el día con una canción de saludo.
* Para comenzar, se cuestionará a los alumnos ¿Dónde hay números? Enlistar las respuestas que den los alumnos. Conversar la función de los números en un calendario, en el reloj, en una regla, en los precios de los productos, en el dinero, etc.

**DESARROLLO:*** Se preguntará que día fue ayer y como estuvo el clima; luego, preguntar por el día de anteayer y el anterior, invitar a los niños a elaborar un calendario: ¿Quién sabe que es un calendario?, ¿para qué sirve? Vamos a hacer nuestro calendario. ¿Qué debe tener un calendario? ¿Cuáles son los días de la semana? Registrar los nombres de la semana en el pizarrón para que sea visible para los alumnos. Después preguntar ¿Para qué sirven los números en el calendario? Registrar y explicar.
* Se entregará la hoja de trabajo **“EL CALENDARIO”** en la cual deberán junto con la maestra enumerar cada día del mes, y registrar algunas actividades que tienen planeadas, con el fin de que logren comprender que el calendario también sirve para organizar sus actividades.
* Como siguiente actividad, conversaremos acerca del reloj. Cuestionar ¿Para qué nos sirve el reloj? ¿Qué nos marcan los números? ¿Saben usar un reloj? Mostrar un reloj y explicar la función de los números y de las manecillas.
* Para poner en práctica el conocimiento de la función del reloj, se realizarán unas competencias. Invitar a los alumnos a pasar al patio. Se llevará a cabo las **COMPETENCIAS**. Se formarán a los alumnos en una sola fila y al otro extremo se pondrá una meta. Explicar que se medirá el tiempo que van a tardar al correr de un extremo a otro y se va a registrar en una cartulina. El reloj se podrá poner a la vista de los alumnos para que vean como se mide el tiempo. Al finalizar, comparar los tiempos y determinar quién se tardó más y quien menos.
* A continuación, se entregará la hoja de trabajo **“EL RELOJ”** en la cual deberán recortar escribir los números en la posición que les corresponde.

**CIERRE:*** Conversar acerca de lo aprendido el día de hoy.
 | GRUPALGRUPALINDIVIDUAL Y GRUPALGRUPAL Y EQUIPOSINDIVIDUAL | HOJA DE TRABAJORELOJHOJA DE TRABAJO |
| **27 de noviembre****SESIÓN 8: FIGURAS GEOMÉTRICAS****INICIO:*** Iniciar el día con un baile para activación**.**
* Para comenzar, se pondrán las **IMÁGENES DE FIGURAS GEOMÉTRICAS** en una mesa, pedir a los niños que los observen y cuestionar ¿Qué creen que son? ¿Saben cuál es el círculo? ¿Cuál es el cuadrado? Pedir que describan las características de cada figura geométrica: cantidad de lados, forma, cuáles se parecen entre sí, etc.

**DESARROLLO:*** A continuación, se proyectará el video “Figuras geométricas para niños” <https://www.youtube.com/watch?v=8EooNSe0oA4> , al finalizar se cuestionará acerca de las diferentes figuras que observaron.
* Después, se les pedirá que observen alrededor del aula y mencionen que objetos se parecen a alguna figura, por ejemplo: el pizarrón al rectángulo, el reloj al círculo, etc.
* A continuación, se entregará la hoja de trabajo **A CONTAR FIGURAS en** la cual deberán contar las figuras y registrar el número.
* Después, realizaremos la actividad **CONSTRUIMOS CON FIGURAS**. Se les proporcionará a los alumnos, hojas blancas donde tendrá dibujado las figuras geométricas de diferentes tamaños, (grandes, medianas y pequeñas) o puede usar la hoja de trabajo **FIGURAS PARA RECORTAR** Se le pedirá que coloreen cada figura de diferentes colores, por ejemplo: todos los círculos de rosado, los triángulos de amarillo etc. Después que terminen de colorear, se le pedirá que recorten cada figura. Usando su imaginación y creatividad, dejar que trabajen libremente construyendo (objetos, animales, medios de transporte etc.) con las figuras geométricas. Pedir que muestren sus creaciones y que digan con que figura lo construyeron. Se le podrá pedir al niño/a que peguen sus creaciones en hojas blancas.

**CIERRE:*** Para finalizar, cantar y bailar la canción “Las formas” <https://www.youtube.com/watch?v=bcatDhOtuMg>
 | GRUPALGRUPALINDIVIDUALINDIVIDUALGRUPAL | IMÁGENES DE FIGURAS GEOMÉTRICASVIDEOHOJA DE TRABAJOHOJA DE TRABAJOVIDEO |
| **28 de noviembre****SESIÓN 9: PREPAREMOS NUESTRA FERIA MATEMÁTICA****INICIO:*** Iniciar el día con una canción de saludo.
* El día de hoy se platicará con los alumnos sobre los materiales que vamos a hacer. Se explicará que el día de mañana para el cierre del proyecto realizaremos una feria matemática y para ello debemos preparar diferentes juegos. Cuestionar ¿Qué juegos les gustaría tener en la feria matemática? Registrar en una lista los juegos que menciones y que les gustaría tener en la feria.

**DESARROLLO:*** Para comenzar, formaremos equipos de 5 integrantes cada uno. A cada equipo se le dará los materiales necesarios para que hagan los juegos para la feria.
* A un equipo se les darán los **ROMPECABEZAS** Se entregarán los moldes, los alumnos deberán pegar en cartoncillo y recortar.
* A otro equipo preparará el **JUEGO DE LA PESCA. Deberán** colorear y recortar los pescados y pegarlos en cartoncillo o fomi para hacerlos más resistentes. También deberán elaborar cañas de pescar.
* Otro equipo se encargará de hacer el **BOLICHE NUMÉRICO**. Se entregarán botellas las cuales deberán de rellenar con frijoles o piedras para que tengan peso y no caigan tan fácil. A cada botella deberán ponerle un número que represente el valor de la misma.
* El otro equipo, se encargará de hacer el juego **MÁQUINA DE SUMAS**. En el cual deberán junto con la maestra escribir diferentes sumas en unos cartoncillos. Para realizar el juego se utilizarán horquillas u objetos para representar el resultado final de la suma.
* Incluir el **MEMORAMA DE NÚMEROS, EL JUEGO DE MESA DE LA GRAN CARRERA** y los juegos que tengan a su disposición.

**CIERRE:*** Para finalizar, conversar acerca de que otros juegos quisieran incluir en la feria de las matemáticas. Cuestionar, de los juegos elaborados ¿Cuál es el que más les gustó?
 | GRUPALEQUIPOSGRUPAL | ROMPECABEZASJUEGO DE PESCABOLICHE NUMÉRICOHOJAS DE MÁQUINA, CARTONCILLO O FOMI HORQUILLASMAMORAMA Y JUEGO DE MESA |
| **FASE 6. RESULTADOS Y ANÁLISIS** |
| **29 de noviembre****SESIÓN 10: ¿QUÉ APRENDÍ? FERIA MATEMÁTICA****INICIO:*** Inicial el día con un baile de activación.
* El día de hoy, se llevará a cabo el cierre del proyecto con una Feria Matemática. Se utilizarán los juegos elaborados anteriormente por los alumnos.

**DESARROLLO:*** Se organizará la feria en el aula o en el patio, según sea el espacio más adecuado. Acomodar por separado cada uno de los juegos. Hacer cartelones para que los identifiquen.
* Para poder asistir a la feria, primero se les entregará la hoja de trabajo **BOLETOS, los** cuales los alumnos deberán recortar y colorear y poner en una bolsita personal. Explicar que los boletos les servirán para poder jugar en cada uno de los juegos. Lo tendrán que entregar al encargado de cada juego para poder participar.
* Después, ya que esté todo organizado, se invitará a los alumnos a ir a la feria. Cada alumno decidirá a que juego quiere ir.

**CIERRE:*** Para finalizar, se conversará con los alumnos sobre lo que lograron aprender de las matemáticas en estas dos semanas, qué fue lo que más les gustó, las dificultades que tuvieron, sus aprendizajes, lo nuevo que descubrieron, etc.
* Se entregará la hoja de trabajo **¿QUÉ APRENDÍ?** en la cual deberán dibujar o escribir que fue lo que aprendieron del proyecto. Exponer ante sus compañeros y maestra.
 | GRUPALGRUPALINDIVIDUALGRUPALGRUPALINDIVIDUAL | JUEGOS PARA LA FERIAHOJA DE TRABAJOHOJA DE TRABAJO |

EVALUACION

LENGUAJES

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NIVEL ALCANZADO** | **NIVEL 1** | **NIVEL 2** | **NIVEL 3** | **NIVEL 4** | Observación extra |
| Comunica sus necesidades, gustos y saberes a través del lenguaje.  | Con ayuda de la educadora comunica sus necesidades, gustos y saberes a través del lenguaje.  | Menciona y describe detalles generales sobre lo que necesita, gusta y sabe.  | Logra comunicar sus necesidades,emociones, gustos y saberes a través de diversos lenguajes.  |
|  | PDA. Comunicación de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria. |
| **NOMBRE DEL ALUMNO** |
| 1 | Oliver |  | X |  |  |  |
| 2 | Julio |  | X |  |  |  |
| 3 | Mauro |  | X |  |  |  |
| 4 | Ángel |  |  | X |  |  |
| 5 | Andrea |  |  |  | X |  |
| 6 | Mauricio |  |  | X |  |  |
| 7 | Yohaan  |  |  |  | X |  |
| 8 | Brayan  |  |  |  | X |  |
| 9 | Bernabé |  |  |  | X |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |

SABERES Y PENSAMIENTO CIENTIFICO

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NIVEL ALCANZADO** | **NIVEL 1** | **NIVEL 2** | **NIVEL 3** | **NIVEL 4** | Observación extra |
| Observa los números en diversas partes de su contexto. | Intenta describir como resolver situaciones de su entorno.  | Describe problemas de su contexto y con apoyo de la educadora usa herramientas para resolverlos.  | Representa y resuelve situaciones de su contexto mediante los saberes numéricos.  |
|  | PDA. Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. |
| **NOMBRE DEL ALUMNO** |
|  | Oliver |  | X |  |  |  |
|  | Julio |  | X |  |  |  |
|  | Alberto | X |  |  |  |  |
|  | Ángel |  |  | X |  |  |
|  | Andrea |  |  |  | X |  |
|  | Mauricio |  |  | X |  |  |
|  | Yohaan  |  |  |  | X |  |
|  | Brayan  |  |  | X |  |  |
|  | Bernabé |  |  |  | X |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |