

# PROYECTO DE APRENDIZAJE

**DISEÑADO POR: JESSICA BENITEZ VAZQUEZ**

**MODALIDAD:** SITUACIÓN DIDÁCTICA

**“ME LAS INGENIO PARA CONTAR”**

**TIEMPO:** 5 DIAS, EN 5 SESIONES DE 60 MINUTOS

**Grado:** MULTIGRADO (1° Y 2°)

**N. de alumnos:** 10



**COMPETENCIAS PARA LA VIDA:**

- COMPETENCIAS PARA EL APRENDIZAJE PERMANENTE
- COMPETENCIAS PARA EL MANEJO DE INFORMACION
- COMPETENCIAS PARA EL MANEJO DE SITUACIONES
- COMPETENCIAS PARA LA CONVIVENCIA

**CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:**

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

**ENFOQUE:** Resolución de problemas mediante actividades de juego que propicien el razonamiento matemático.

**PROPÓSITO:** Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.

**ORGANIZADOR CURRICULAR 1:**  
NUMERO, ALGEBRA Y VARIACION

**ORGANIZADOR CURRICULAR 2:**  
Número

**Aprendizajes esperados:**

- ♥ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
- ♥ Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

## SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### Sesión 1

#### INICIO

**Lluvia de ideas para indagar conocimientos previos:** organizar al grupo en equipos, mencionar el título de la situación de aprendizaje y dar un tiempo para que expresen que se imaginan que vamos aprender.

Posteriormente pedir que por equipos expresen gráficamente en una cartulina para ellos ¿Qué es contar?, al terminar se le da la palabra a cada niño motivando la participación de todos, se registran las opiniones clave para identificar los conocimientos previos de manera individual.

**Organización:** Por **equipos** de tres integrantes o parejas, dependiendo la asistencia, con la técnica "a pares y nones".

**Espacio:** Dentro del aula.

## **DESARROLLO**

**"Cajas numéricas":** Formar equipos para presentar 3 cajas numéricas que contiene tarjetas con números del 1 al 3, del 1 al 5 y del 1 al 10. Cuestionar que creen que contengan las cajas. Pedir a un niño que participe sacando una tarjeta y que la muestre, cuestionar ¿Qué tiene la tarjeta? Para identificar si todos los niños conocen los números, de no ser así, incitar a los alumnos a que los identifiquen. Después llevar a cabo el juego: cada equipo al sonar el pandero debe correr a su caja, el líder saca una tarjeta y la muestra a sus compañeros de equipo, los otros integrantes forman una colección con cilindros de madera según el número que aparece en su tarjeta. Todos cuentan la colección y mediante la estrategia de preguntas directas se propicia que identifiquen si esta correcta su colección.

**Organización:** Se forman tres **equipos** seleccionando los integrantes según el rango de conteo que manejan y se reparten las cajas. Ubicar tres mesas donde se coloca cada caja y señalar el punto de partida donde saldrá el líder.

**Espacio:** En la cancha.

## **CIERRE**

Lanzar un dado numérico con ciertas colecciones, escribir en el pizarrón el número que indica la cara del dado, los niños toman los objetos que prefiera para contar y forman la colección del número que se indica, registrar la estrategia que utilizó cada niño para contar (organización en fila, señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados).

**Organización:** Individual.

**Espacio:** Dentro del aula.

**Recursos:** 3 cartulinas, crayolas, lápices o colores, 3 cajas, tarjetas con números, cilindros de madera, pandero, dado numérico, materiales del salón.

**EVALUACIÓN:** Mediante la técnica de observación con el instrumento de **lista de cotejo**.

## **Sesión 2**

### **INICIO**

Salir a la cancha para formar círculo, mediante la estrategia de "la pelotita va la pelotita viene" lanzar una pelota grande y el niño que la toque al final del coro, debe contestar un cuestionamiento: ¿Cómo podemos contar? ¿Qué podemos contar? ¿Qué necesitamos para contar? Hasta terminar con la participación de todos los alumnos.

**Organización:** Se utiliza el espacio fuera del aula para participar de manera **grupal** en el juego e **individual** al responder los cuestionamientos.

### **DESARROLLO**

**"La pizzería":** jugar a la pizzería imaginando que somos chef, pero nuestros clientes son muy especiales porque nos piden ciertas cantidades de rodajas de pepperoni en cada rebanada de pizza. Formar parejas para atender todos los pedidos que nos han hecho. Elaborar de manera improvisada los gorros de chef con material que sea de su agrado, distribuir las parejas en cada mesa de trabajo, proporcionarles las órdenes en moldes circulares divididos en rebanadas con un número en el centro que indique la cantidad de rodajas de pepperoni de que deben poner a cada pedazo de pizza. Revisar de manera grupal todas las pizzas para que los niños que se les dificultó el conteo puedan tener oportunidad de corregir a través de cuestionamientos. Poner a exposición todas las pizzas.

**Organización:** Formar **parejas** con la estrategia de papelitos de colores para procurar distribuir a los niños que manejan un rango de conteo mayor con los niños que necesitan apoyo.

**Espacio:** Dentro del aula.

### **CIERRE**

Dar a cada niño un globo, pedir que lo inflen para escribirle un número distinto a cada niño, cuestionarlos que número les toco, si aún no identifican el número pedir ayuda con algún compañero para que les ayude a identificarlo. Presentar de manera general cada número. Colocar un listón a cada globo para colgarle pinzas según el número que está indicado. Ganan su globo los niños que logren colgar la colección de pinzas correctamente.

**Organización:** **individual.**

**Espacio:** Dentro del aula.

**Recursos:** Pelota grande, moldes de pizzas, rodajas de pepperoni prediseñadas, resistol, pinzas, globos y listón.

**EVALUACIÓN:** Mediante la técnica de observación y **evidencia** de trabajo sustentada.

## Sesión 3

### INICIO

Jugar a la papa caliente: formar un círculo con las sillitas y simular una papa pasando una pelota mientras se canta. Colocar ciertos objetos en cajas o recipientes en el centro del círculo. El niño que se quede con la pelota debe realizar una de las siguientes consignas:

- ✓ Cuenta los lápices.
- ✓ Reparte una pelota a cada niño.
- ✓ Forma una torre con 6 materiales de construcción.
- ✓ Dibuja 5 manzanas al árbol.
- ✓ Reparte dos crayolas a cada niña.

**Organización:** Se trabaja de manera **grupal** para formar el círculo e **individual** para llevar a cabo las consignas.

**Espacio:** Dentro del aula.

### DESARROLLO

**“Huevitos de gallina”:** Formar parejas por afinidad pero procurando que decidan unirse con un compañero con el que no trabajen comúnmente. Pintar una gallina por pareja. Pegar las gallinas en una pared del salón con su respectivo casillero. Se muestra una tarjeta de un número específico y cada pareja debe correr hacia su gallina, con plastilina moldea los huevitos que necesita y los colocan en el casillero según el número que se le indicó ordenándolos en fila. Gana la pareja que logre representar todas las cantidades.

**Organización:** Se forman **parejas** por afinidad.

**Espacio:** Dentro del aula.

### CIERRE

Contestar una hoja prediseñada representando la actividad que hicieron con sus gallinas pero ahora cada uno deberá pegar las imágenes de huevitos que hacen falta para lograr representar el número que indica la gallina que le toque.

Responder los cuestionamientos comentando sus opiniones: ¿Cómo te sentiste?  
¿Te gusta contar? ¿Qué has aprendido? ¿Para qué te sirve aprender a contar?  
¿Qué estrategias usas para contar?

**Organización: individual.**

**Espacio:** Dentro del aula.

**Recursos:** Lápices, pelotas, materiales de construcción, crayolas, pinzas, figuras de gallinas, huevitos de papel, papel bond, Resistol, pinturas.

**EVALUACIÓN:** Mediante la técnica de observación con el instrumento de **lista de cotejo**.

## Sesión 4

“EXATLON MATEMÁTICO”

### INICIO

Mencionar que participaran en un “Exatlón Matemático” donde por medio de una competencia tendrán que dar solución a ciertos retos. Formar dos equipos para que se identifiquen con un color y un nombre específico. Elaborar un gafete para reconocer a cada equipo en la competencia.

**Organización:** Por **equipos** con la técnica de dulces de colores.

**Espacio:** Dentro del aula

### DESARROLLO

“Exatlón matemático” Organizar en la cancha los materiales y los obstáculos que conformaran el circuito:

1. **La tortuga comelona:** Es una tortuga hecha con la parte superior de una botella de refresco grande que en la tapa tiene un número, dependiendo de lo indicado será la cantidad de pompones que debe introducir en la tortuga por la tapa.
2. **Gusanito de huellitas:** Dibujar dos gusanitos, uno pintando con las huellas de los dedos según la cantidad que se indica en su cabeza; y el otro a partir de las que ya tiene pintadas identificar cuantas le hacen falta para formar el número que indica.
3. **Tapete numérico:** Armar un tapete ordenando los números del 1 al 5 y colocar fichas en cada tapete dependiendo la cantidad que muestra cada número.
4. **Torre de vasos:** Elaborar una torre con vasos según el número que indica una tarjeta. Derribar la torre lanzando pelotas. Coevaluación

**Organización:** Por **equipos** pasará cada uno de los integrantes a resolver los retos, al culminar con el circuito deberá regresar con su equipo para que salga el siguiente integrante. Gana el equipo que culmine su participación manera exitosa.

**Espacio:** En la cancha.

## **CIERRE**

Premiar a los ganadores haciendo un balance de lo realizado para identificar las estrategias de conteo que les resultaron más óptimas para superar los retos de la competencia.

Cuestionar: ¿Te gustaron las actividades? ¿Cómo consideras que fue tu participación? ¿Qué aprendiste? ¿Qué te resultó útil? ¿Quiénes consideras que realizaron un buen trabajo? ¿Quién podría necesitar apoyo? ¿Cómo te sentiste?. Realizar un texto de manera general sobre las respuestas que dan y leerlo en plenaria.

**Organización:** De manera **grupal** formando un círculo en el piso, poniéndonos cómodos usando las almohadas del rincón de lectura.

**Espacio:** Dentro del aula.

**Recursos:** Dulces, tapetes de números, fichas de colores, hojas prediseñadas, pintura, tortugas con material reciclado, pompones, vasos, pelotas, mesas, sillas, aros.

**EVALUACIÓN:** Mediante la técnica de observación con el instrumento de **Rúbrica y lista de cotejo**.

**ADECUACIONES CURRICULARES:** En cada una de las actividades se considera el rango de conteo que maneja cada alumno para establecer el grado de dificultad de cada material que es utilizado. Y se conforman los equipos de tal manera que se apoye a los que más necesitan para logro del aprendizaje.

## **PARTICIPACIÓN DE PADRES DE FAMILIA:**

Apoyo en tareas extra clase que favorezcan el aprendizaje esperado que se está trabajando y cumplimiento de material que este a su alcance.



# 1. Organización



## SESIÓN 1

Trabajando en parejas para expresar gráficamente conocimientos previos  
¿Qué es contar?



Juego "Cajas numéricas" usando cilindros de madera para contar mediante la organización en fila.



## SESIÓN 2

Juego "la pelotita va la pelotita viene" act. de inicio.

Juego "la pizzería" elaborando en parejas una pizza con determinadas rebanadas de pepperoni.





### SESIÓN 3

Juego "papa caliente" para llevar a cabo consignas de conteo.



Juego "huevitos de gallina" por pareja utilizan estrategias de conteo según una cantidad dada.



### SESIÓN 4

Juego "Exatlón Matemático" en equipo superando varios retos.

