

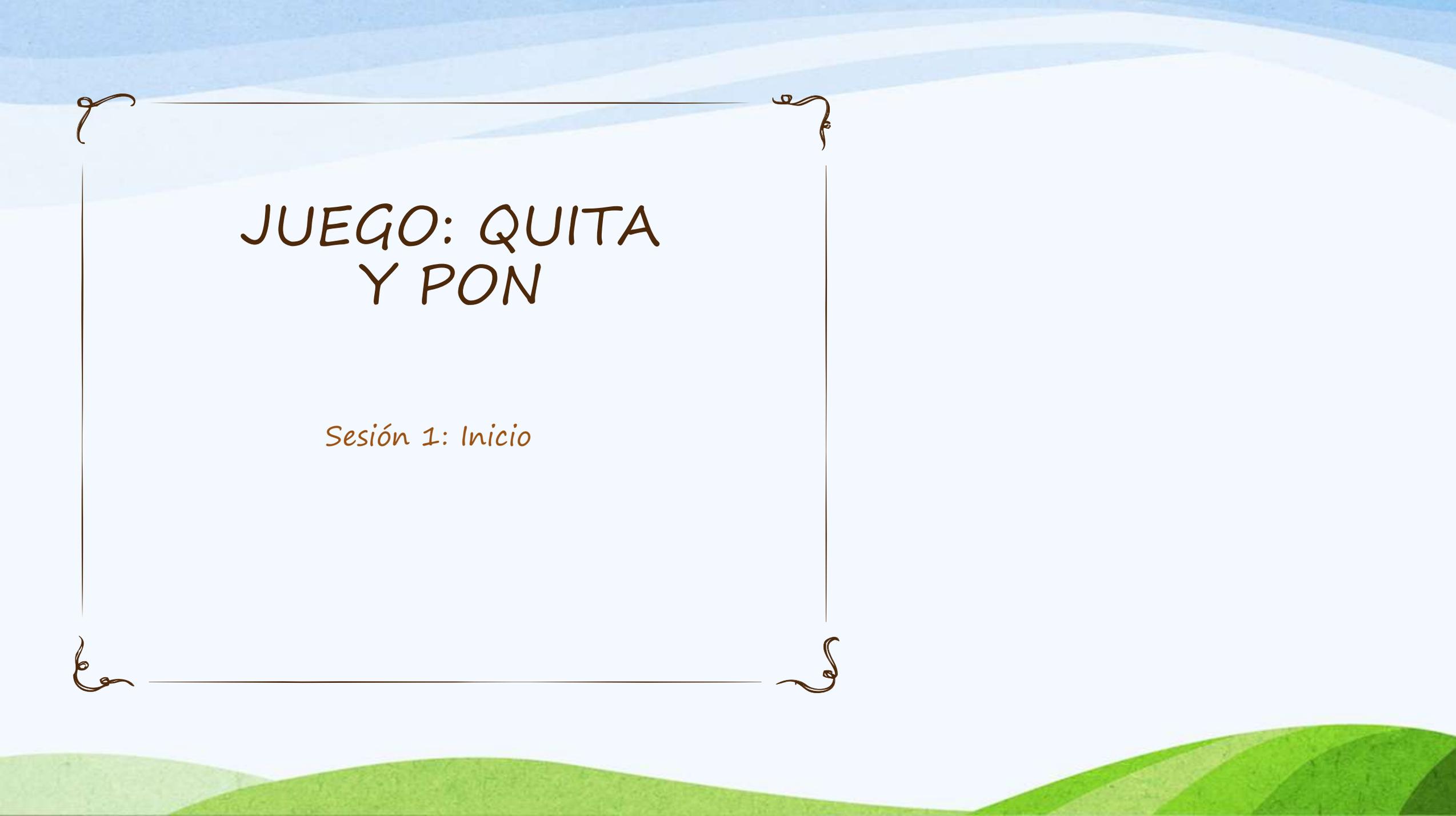
A stylized, colorful illustration of a landscape. The foreground features rolling green hills with dark brown soil patches. On the left, there is a green tree with a brown trunk, a purple flower, and an orange flower. A small red bird is flying in the sky above the tree. The background consists of light blue and white wavy bands representing the sky.

SECUENCIA DIDÁCTICA ¿CUÁNTOS TENGO?

MTRA. LAURA MATA MALDONADO

ELEMENTOS QUE SUSTENTAN LA SECUENCIA:

- **Campo de formación:** Pensamiento Matemático
- **Propósito general:** 3. Desarrollar habilidades que les permitan plantear y resolver problemas usando herramientas matemáticas, tomar decisiones y enfrentar situaciones no rutinarias.
- **Propósito específico:** Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
- **Aprendizaje esperado:** Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
- **Organizador curricular 1:** Número, álgebra y variación
- **Organizador curricular 2:** Número
- **Técnicas de evaluación:** Observación, Registro
- **Instrumentos de evaluación:** Diario de la educadora (durante toda la secuencia), Registro de desempeño (inicio), Guión de observación y Evidencias gráficas (desarrollo y cierre)



JUEGO: QUITA Y PON

Sesión 1: Inicio

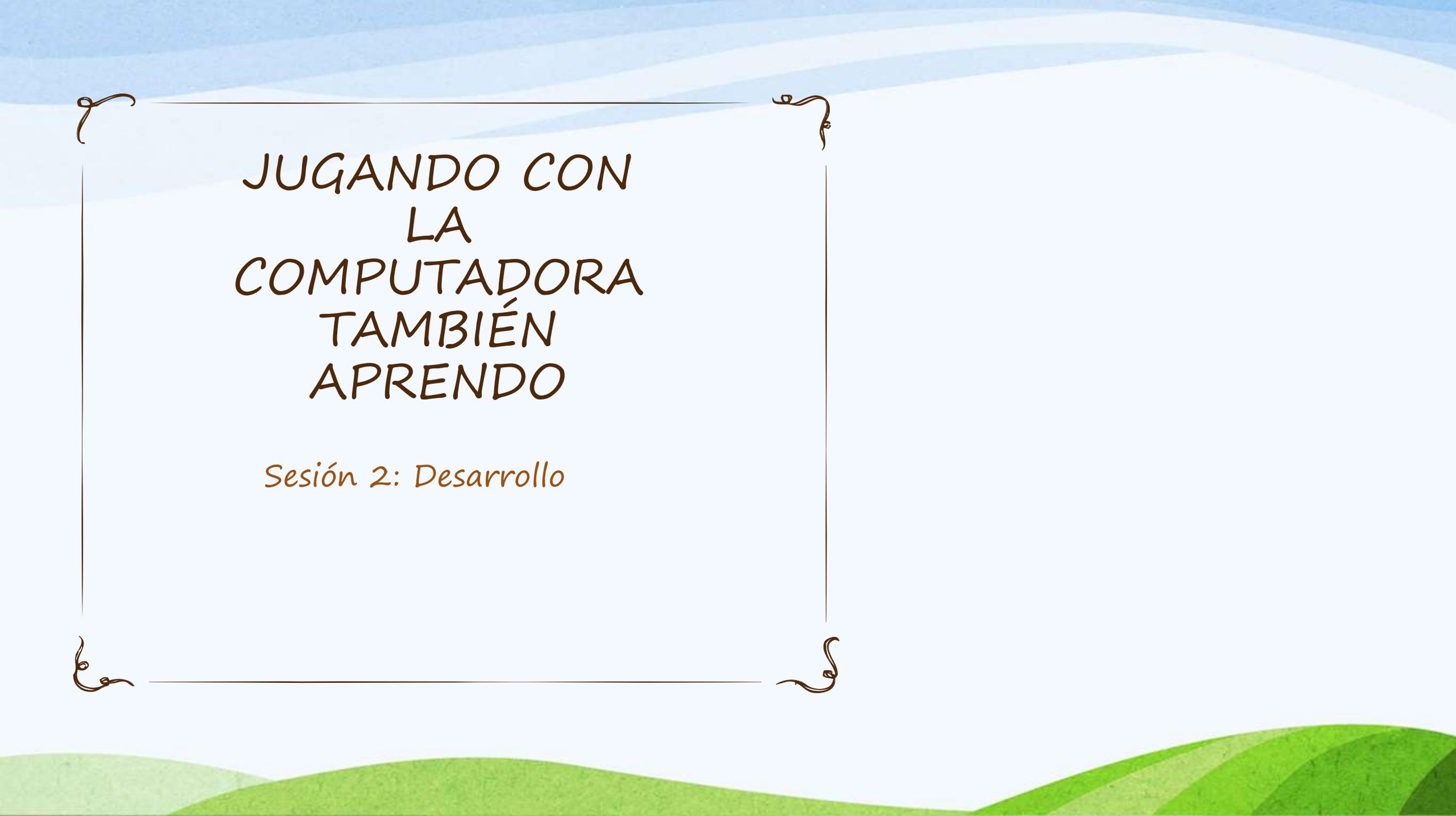
Descripción de la actividad

- **Materiales:** pirinolas, fichas de colores, hojas blancas, crayolas
- **Tiempo:** 30 min aproximadamente
- **Organización:** Equipos y grupal
- **Desarrollo:**
 - ✓ La actividad se llevará a cabo en el salón. Previamente al inicio de la actividad se colocan por mesa, los materiales para favorecer la manipulación libre de los mismos, con los niños y que expresen al interior de sus equipos, cómo son, para qué los han usado o los pueden usar, de qué color son, cuántos son.
 - ✓ Posteriormente, se sentarán al centro del salón para presentar el juego, y dar la consigna “Por turnos, van a girar la pirinola y según lo que caiga, van a tomar o poner la cantidad señalada de fichas”, ganará el compañero que primero obtenga 15 fichas, y al hacerlo todos regresarán las fichas al centro de la mesa y volverá a iniciar el juego.
 - ✓ **Observar** en cada equipo, las estrategias de conteo y los principios que utiliza cada niño, y registrar el nivel de desempeño que muestran, además al interior de cada equipo **resolver** problemas de agregar, quitar, o igualar luego de la primera ronda, mismo que ayudará también a tener claro el rango de conteo y cardinalidad que tiene cada niño.
 - ✓ Luego de dos rondas de juego en cada mesa, **resolver** un problema en forma grupal, usando una pirinola modificada en el que un representante de cada equipo, será el que lance la misma y al finalizar, **identificar** las cantidades obtenidas y se plantearán los siguientes problemas “¿cuántas fichas le faltan al equipo 1 para tener la misma cantidad que el equipo 2?; si agregamos la cantidad del equipo 3 y la del 4, ¿tienen mayor cantidad que el equipo 1?”
 - ✓ **Registrar** las cantidades en el pizarrón para que las tengan presentes, con ayuda de los niños, y apoyen la resolución de los dos últimos planteamientos. Al finalizar, cada equipo recogerá los materiales que utilizó y los colocará en el lugar correspondiente.

Evaluación:

Se llevará a cabo durante la actividad, mediante un registro para conocer el nivel de desempeño, como el siguiente:

REGISTRO DE DESEMPEÑO					
NOMBRE: _____		FECHA: _____		GRADO Y GRUPO: _____	
CAMPO DE FORMACIÓN: PENSAMIENTO MATEMÁTICO			APRENDIZAJES ESPERADOS:		
ORGANIZADOR CURRICULAR 2:			. Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.		
NÚMERO					
PRINCIPIOS DE CONTEO			ESTRATEGIAS DE CONTEO	TIPO DE PROBLEMAS	
Correspondencia 1-1		Organización en fila		Agregar	
Irrelevancia del orden		Señalamiento de cada elemento		Juntar	
Orden estable		Desplazamiento de los ya contados		Separar	
Cardinalidad		Añadir objetos		Quitar	
Abstracción		Repartir 1 a 1 los elementos a contar		Iterar	
				Distribuir	

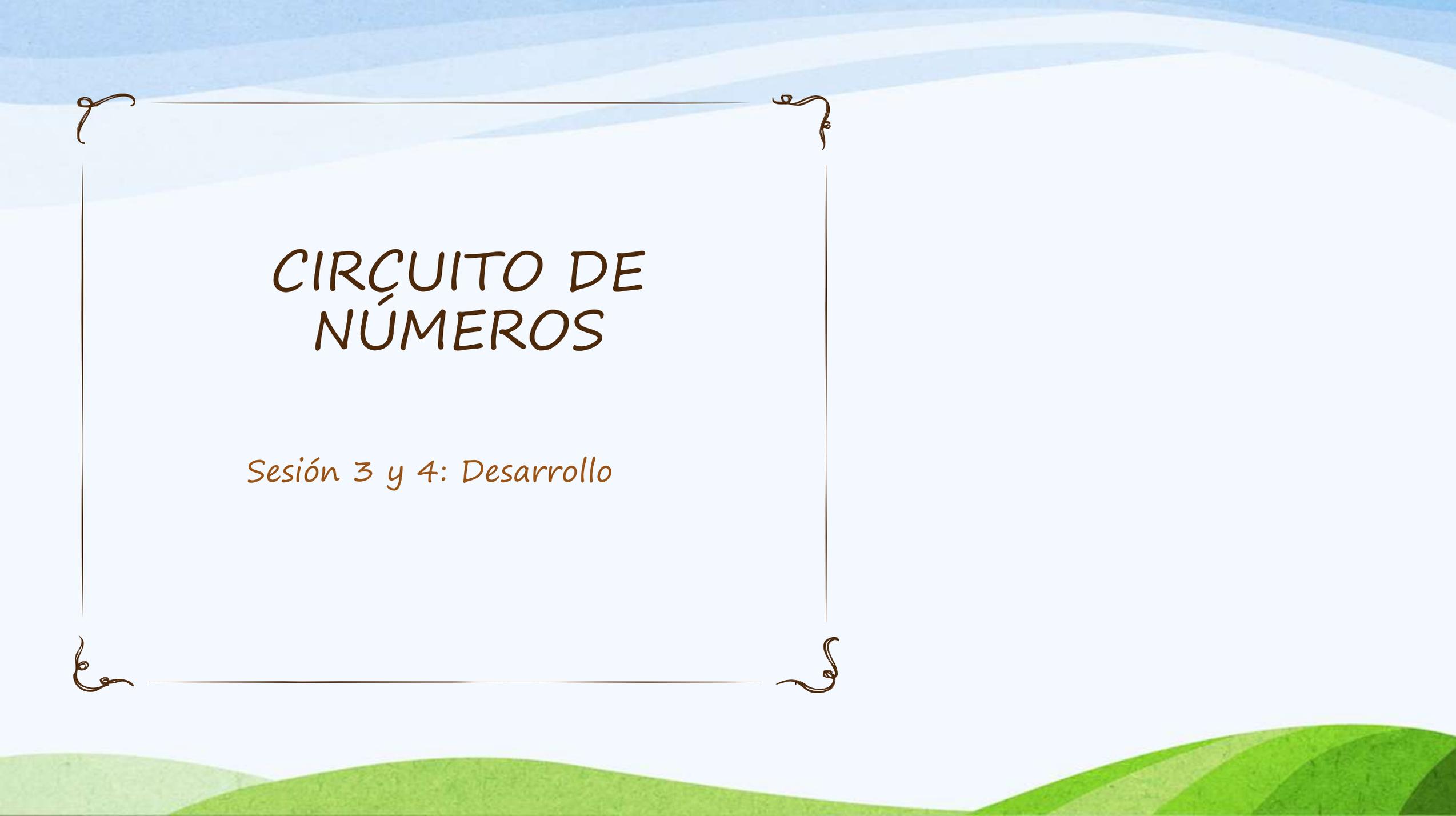


JUGANDO CON
LA
COMPUTADORA
TAMBIÉN
APRENDO

Sesión 2: Desarrollo

Descripción de la actividad

- **Materiales:** sala de cómputo, juego de “Cuántos tengo” en la plataforma Sebran (programas educativos)
- **Tiempo:** 30 min
- **Organización:** individual
- **Desarrollo:**
 - ✓ Recordar de manera breve lo que hicimos la sesión anterior, poniendo énfasis en la resolución de problemas. Posteriormente, asistir a la sala de cómputo, con todos los niños, la ingresar ubicarse frente a una computadora, misma que ya estará encendida, y ellos habrán de acceder al juego, siguiendo las indicaciones.
 - ✓ Una vez ahí, resolver los problemas que les pide el juego en específico, usando los principios de conteo y las estrategia de conteo que conocen para la resolución de problemas (agregar, quitar) luego elaborar su registro en hojas blancas. Al concluir la actividad, apagar el equipo y regresar al aula.
- **Evaluación:** En plenaria, compartir un registro por equipo que hayan elaborado, según el juego y la cantidad de objetos que se les presentaron, resolviendo el planteamiento: ¿cuántos objetos requieren para llegar a 10, 15 o más, según sea el caso?
 - ✓ Rescatar evidencias gráficas.



CIRCUITO DE NÚMEROS

Sesión 3 y 4: Desarrollo

Descripción de la actividad

- **Materiales:** fichas de colores, dados (de números y de puntos), tarjetas de números, tableros de números, plumones, hojas blancas, changuitos, boliche, charolas, tarjetas de cocodrilos de colores, dulces, hueveras de colores, huevos de unicel
- **Tiempo:** 1 hora
- **Organización:** Equipos
- **Desarrollo:** El circuito se realizará en el salón de danza de la escuela, para optimizar el espacio y que los niños puedan desplazarse libremente en el mismo, además de colocar adecuadamente cada puesto del circuito. Con apoyo de 5 madres de familia y la chica de servicio social, se montarán cada puesto quedando organizados de la siguiente manera, cada uno se colocará a la derecha del anterior en el salón de danza, frente a la puerta:
 - ✓ Llenar el tablero
 - ✓ El dado dice
 - ✓ Boliche
 - ✓ Cocodrilos comelones
 - ✓ Dulcería
 - ✓ Huevos de colores

- Cada puesto, contará con su letrero, espacio específico y acuerdos, mismos que se tomarán previamente en el aula para que todos los conozcan, de igual manera al momento de la participación cada representante (mamá o chica de servicio social), los mencionará. De manera general se rescatarán:
 - ✓ Compartir los materiales,
 - ✓ Respetar a los compañeros
 - ✓ Colocar los materiales en su lugar al concluir la actividad
 - ✓ En la 1ª ronda solo pasarán a 3 puestos y al día siguiente los otros 3, para tener tiempo suficiente en cada uno.
 - ✓ Respetar el tiempo para participar en cada puesto (20 min), se darán dos cambios de música (1º aviso para recoger los materiales, y 2º para cambiar de puesto).

Los juegos para cada puesto consisten en:

- ✓ **Juego de llenar el tablero**, los niños trabajarán con dos dados de números (1-6) y un tablero con 20 o 30 espacios, para ello lanzarán los dados por turnos y quitarán ambas cantidades y tomarán la cantidad resultante, en fichas de colores del centro de la mesa, y las colocarán en su tablero. Ganará el primero que llene su tablero; al hacerlo todos regresan el material al centro de la mesa y comenzarán el juego nuevamente.
- ✓ **Dado dice**, por turnos cada niño lanza el dado, cuenta u observa la cantidad de puntos que le salió y elabora su registro en la hoja de papel que tiene, (puede ser que su registro sea con puntos, numerales o incluso con imágenes) luego de dos o tres rondas, **agregarán** todas las cantidades y **determinarán** quién obtuvo más puntos, y por tanto será el ganador.
- ✓ **Boliche** por turnos cada niño lanza la pelota del boliche tratando de tirar la mayor cantidad de bolos, misma que habrá de registrar en una hoja y al finalizar dos rondas, hará el conteo e identificarán en equipo quien es el niño que tenga mayor cantidad y menor, y resolverán el problema ¿cuántos puntos le falta al que tiene menos para tener la **misma cantidad** que el que tiene más?

✓ **Dulcería**, se colocarán los productos reales sobre las mesas y con tarjetas que indiquen su valor, pero no mayores a 8 fichas, se emplearán fichas de colores para hacer sus compras. Se elegirá a un vendedor y el resto de integrantes del equipo, serán los compradores, ellos habrán de **comprar** productos de diferente cantidad, que no rebasen un máximo de 15 fichas. Luego de sus compras, darán respuesta al planteamiento “**distribuye** los dulces que compraste, entre un grupo de 3 niños ¿cuántos dulces le tocan a niño?”

✓ **Huevos de colores** cada niño tendrá un cartón de huevo (huevera con 12 espacios) en la que irá colocando la cantidad de huevos que el dado le indique luego de lanzarlo, por turnos, ganará el niño que llene primero su huevera. Usarán dos dados con numerales y no con puntos, a los que por acuerdo **agregarán** (ambas cantidades) o **quitarán** (la cantidad menor a la mayor), y tomarán esa misma cantidad de huevitos del centro del equipo.

• Al concluir el tiempo (20 min por puesto y luego de haber pasado a 3 de ellos) ayudarán a colocar los materiales en el lugar correspondiente para usarlos de nueva cuenta en la segunda ronda al día siguiente.

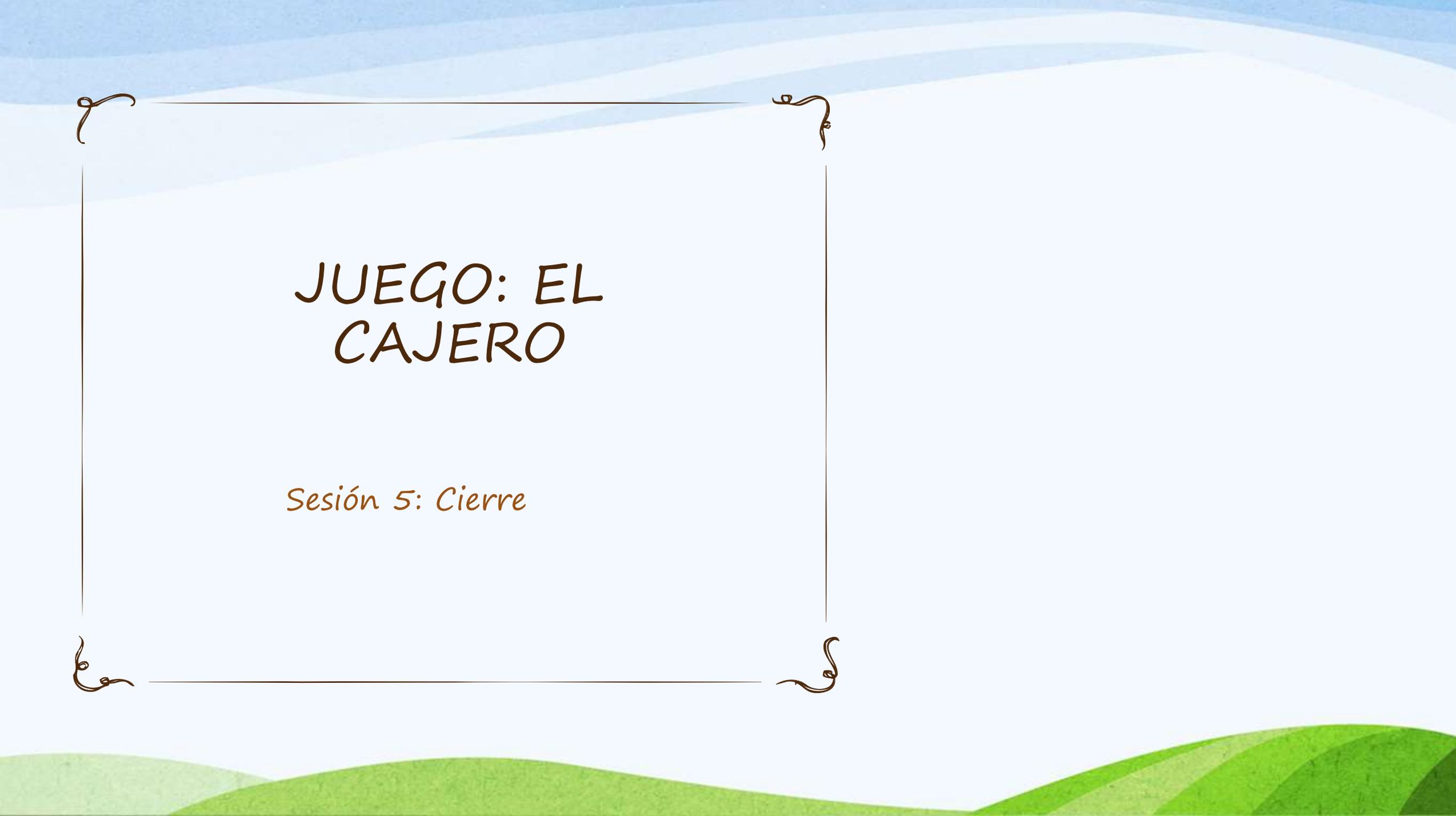
• **Evaluación:** En el aula en plenaria **valorar** la actividad con los niños, mediante preguntas:

- ✓ Qué necesitaste para participar en cada puesto
- ✓ Cómo te sentiste al participar en el circuito de números
- ✓Cuál fue el puesto que más te agrado, por qué

Evaluación:

Medir y registrar el desempeño de cada alumno mediante un guión de observación, como el siguiente:

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
NOMBRE: _____ FECHA: _____ GRADO Y GRUPO: _____	
CAMPO DE FORMACIÓN: PENSAMIENTO MATEMÁTICO	APRENDIZAJES ESPERADOS: <i>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.</i>
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: NÚMERO	
INDICADORES	OBSERVACIONES (DESEMPEÑO DEL ALUMNO)
1. Resuelve problemas ¿qué tipo?	
2. Emplea los principios de conteo ¿cuáles?	
3. Utiliza estrategias de conteo	
4. Comprende los problemas (lo hace solo o requiere ayuda)	
5. Explica cómo obtuvo la respuesta	
6. Comunica los resultados	
7. Elige recursos para resolverlos	
8. Evidencia de forma gráfica el planteamiento y su resolución	



JUEGO: EL CAJERO

Sesión 5: Cierre

Descripción de la actividad

- **Materiales:** fichas de colores, dados de números (1) y de puntos (1), gafete del cajero, por equipo
- **Tiempo:** 30 min
- **Organización:** por equipos
- **Desarrollo:**
 - ✓ Se formarán 4 equipos mediante la canción de A pares y nones, tratando de que queden de la misma cantidad. Y se ubicarán en cada una de las mesas del aula.
 - ✓ La docente preguntará a los alumnos, ¿qué es un cajero?, ¿dónde los han visto? Y luego les presentará los materiales. En el centro de cada mesa, se colocarán los materiales mismos que podrán manipular. Luego de un par de minutos, elegirán a un compañero que será el cajero (puede ser mediante votación, algún coro o por común acuerdo de todo el equipo); quién se pondrá el gafete y tomará el resto de los materiales, colocándolos frente a él.
 - ✓ El cajero le dará los dados al compañero que esté sentado a su derecha, y éste habrá de lanzarlos suavemente sobre la mesa, **agregará** ambas cantidades y solicitará esa cantidad de fichas al cajero. El cajero le dará las fichas y el resto del equipo habrá de verificar que sea la cantidad correcta, en caso de no serlo, se realizará nuevamente el conteo.
 - ✓ Ganará y se convertirá en el nuevo cajero, el niño (a) que primero obtenga 15 fichas o más.
- **Evaluación:**

Registrar el desempeño de cada alumno, reconociendo los principios y estrategias de conteo que emplea, la resolución y explicación de problemas matemáticos que impliquen (agregar, quitar, juntar, distribuir, separar).

Recuerda que es importante que durante toda la secuencia didáctica, vayamos realizando la autoevaluación y coevaluación con los niños, y reconocer de manera puntual a aquellos pequeños que requieren de una atención individual, además de solicitar el apoyo de los papás en casa para reforzar las actividades.