

Situación didáctica de pensamiento matemático

Nombre del Jardín de Niños: PROFRA. EUDOXIA CALDERON Nombre de la Educadora Titular: BLONDY LIZBETH HERNANDEZ
 Niños 13 _____ Niñas 14 _____ Total 27 Edad Promedio: 5 años Grado: 3° Grupo: A
 GOMEZ
 CARDOSO

Agosto 2020.

Propósito: Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.		Campo formativo: Pensamiento Matemático Aspecto: Número
Competencia: Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.		Aprendizaje esperado: Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.
		Título: “Máquina de agregar”
Momento	SITUACIÓN DIDÁCTICA	Materiales/ recursos Tiempo y lugar
Inicio Desarrollo Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Se pedirá a los niños que formen dos equipos. Cada equipo tendrá un rota folio y un plumón, en ese tendrán que hacer una tabla de registro con las siguientes columnas: problema, resultado, resultado de la máquina. Después se cuestionará ¿saben que es una maquina? ¿para qué nos pueden servir las maquinas? ¿Quién ha jugado alguna vez con una máquina? ¿Qué entienden por máquina de agregar? ¿les gustaría jugar con la máquina de agregar? Empezaremos a jugar con la máquina de agregar, pasarán un integrante de cada equipo, a cada uno se le planteara un problema (ej. Tengo 3 paletas y le agrego 3 ¿Cuántas paletas tengo?) tendrán primero que registrarlo en su rota folio, después anotar su resultado y por ultimo le verificaremos con el cereal en la máquina de agregar. Así pasará con cada integrante de los equipos, el equipo que tenga más aciertos será el ganador. No se pueden ayudar entre los mismos integrantes. ¿Qué les pareció jugar con la máquina de agregar? ¿a quién se le hizo más fácil saber el resultado con la máquina? 	<ul style="list-style-type: none"> Máquina de agregar Cereal de colores Dos rota folios Marcadores Dos recipientes Salón de clases 1 sesión

Nombre del Jardín de Niños: PROFRA. EUDOXIA CALDERON Nombre de la Educadora Titular: BLONDY LIZBETH HERNANDEZ
 Niños 13 Niñas 14 Total 27 Edad Promedio: 5 años Grado: 3° Grupo: A
GOMEZ
CARDOSO

Propósito: Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.

Campo formativo: Pensamiento Matemático
Aspecto: Número

Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo

Aprendizaje esperado:

- Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.
- Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”.
- Ordena colecciones teniendo en cuenta su numerosidad: en orden ascendente o descendente.

Título:
“Atrapa abejas”

Momento	SITUACIÓN DIDÁCTICA	Materiales/ recursos Tiempo y lugar
----------------	----------------------------	--

<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se cuestionará a los niños ¿ustedes han jugado “atrapa abejas”? ¿Cómo creen que se juegue? ¿Qué podemos utilizar para atrapar abejas? • Se escogerán a 4 niños quienes serán los representantes de los equipos y ellos se encargarán de formar sus propios equipos. • Tendremos que salir al patio y ahí nos sentaremos como si fuéramos al cine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pellón grande • Abejas de foamy con números • 4 matamoscas • 4 recipientes • Tarjetas con números <p>Patio de la escuela</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se mostrará a los niños el pellón donde están las abejas, se cuestionará ¿Qué es lo que ven? • Se explicará a los niños el juego: tendrán que formarse en filas, el primer integrante de cada equipo tendrá que salir corriendo y tendrá que atrapar abejas que tengan el número que la educadora grite. Tendrán que atrapar abejas como puedan en el tiempo establecido y colocarlas en el recipiente de su equipo. • Ya que todos los integrantes hayan pasado a atrapar abejas, se sentarán en círculos por equipos, primero tendrán que acomodar las abejas en una serie numérica empezando por el uno, después 	

Cierre	tendrán que colocar las abejas por colecciones de números y por ultimo acomodar las abejas en serie del número más grande al más pequeño. <ul style="list-style-type: none">• Cuando los niños estén acomodando sus abejas se cuestionara ¿Qué número es el más pequeño? ¿Cuál es el más grande? ¿Qué colección tiene más objetos? ¿Qué colección tiene menos?	1 sesión
---------------	--	-----------------

Nombre del Jardín de Niños: PROFRA. EUDOXIA CALDERON Nombre de la Educadora Titular: BLONDY LIZBETH HERNANDEZ
 Niños 13 Niñas 14 Total 27 Edad Promedio: 5 años Grado: 3° Grupo: A
 GOMEZ
 CARDOSO

<p>Propósito: Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.</p>		<p>Campo formativo: Pensamiento Matemático Aspecto: Número</p>
<p>Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo</p>		<p>Aprendizaje esperado: Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana.</p>
		<p>Título: “twister numérico”</p>
Momento	SITUACIÓN DIDÁCTICA	<p>Materiales/ recursos Tiempo y lugar</p>
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Se cuestionará a los niños ¿saben jugar twister? ¿Cómo se juega? Se mostrará a los niños el twister numérico y el reloj, se cuestionará ¿Qué diferencias tiene al twister que conocen? ¿Cómo creen que se juegue este twister? 	<ul style="list-style-type: none"> 2 twister grandes Reloj para jugar
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Se explicará las reglas del juego: nos sentaremos alrededor de los twister, por equipos irán pasando a jugar, girare el reloj y dependiendo el número que salga ustedes tendrán que colocar su mano o pie (ej. Pie derecho número 5, mano izquierda número 7) y así sucesivamente, el niño que se equivoque en alguna ejecución de la indicación tendrá que salirse del juego. Después algunos niños serán los que giren el reloj y darán las indicaciones a sus compañeros. 	<p>Salón de clases. 1 sesión</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Se cuestionará a los niños ¿creyeron jugar el twister con los números? ¿con que otra cosa creen que podamos modificar el twister? ¿Quién duro más tiempo en el juego? ¿a quién se le dificulto colocarse en algún número? 	