



LA LIEBRE Y LA TORTUGA

Acervo Digital Educativo

Autor(a): Patricia Ramírez Rosas

Jardín de Niños: Benito Juárez García C.C.T.15EJN4451L

Tlalmanalco

20 de febrero de 2023.



JUSTIFICACIÓN

Que los alumnos y alumnas por medio de juegos didácticos como “La carrera de la liebre y la tortuga” adquieran conocimientos, habilidades y experiencias diversas que fortalezcan sus capacidades cognitivas.

Que por medio de esta actividad los niños y niñas jueguen con distintos materiales, manipulen, exploren, interactúen con sus compañeros así mismo se familiaricen con los números, el conteo, usen el razonamiento matemático en situaciones variadas que demanden utilizar el conteo y los números de igual forma usen procedimientos propios.



PROPÓSITOS

- ❖ Lograr que los alumnos y alumnas, mediante el juego de la liebre y la tortuga pongan en práctica los principios del conteo y utilicen diferentes técnicas de conteo para la resolución de problemas.
- ❖ Razonar y usar sus habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos.
- ❖ Desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones. Se integren y participen con sus compañeros.
- ❖ Manipular materiales que fomenten el interés y el razonamiento de las alumnas y alumnos para que alcancen los aprendizajes esperados acordes a su edad.



APRENDIZAJES ESPERADOS

- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones
- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.
- Comunica de manera oral y escrita los primeros números del 1-10 en diversas situaciones de aprendizajes.
- Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.
- Relaciona el número de una colección con la sucesión numérica escrita del 1-30.¹

¹ SEP, *Aprendizajes Clave*, Ciudad de México, 2017. P 230

CONTENIDO

SITUACIÓN DIDÁCTICA

LA TORTUGA Y LA LIEBRE

Campo o área de desarrollo PENSAMIENTO MATEMÁTICO		Duración Una jornada
Organizador curricular 1	Organizador Curricular 2	APRENDIZAJES ESPERADOS
Número, álgebra y Variación.	Número	•Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones
SITUACIÓN DIDÁCTICA LA LIEBRE Y LA TORTUGA		
INICIO:	<p>- Saludar al grupo con la canción “la pelota” para esto solicitar a los alumnos y alumnas que formen un círculo y cuando estén listos ir realizando los movimientos que se piden la canción.</p> <p>-Saberes previos, cuestionar al grupo ¿Recuerdan para qué sirve contar? ¿Qué pueden contar? ¿Por qué creen que es importante conocer bien contar? ¿En qué actividades utilizan el conteo? ¿Para qué contamos?</p> <p>-Explicar que el día de hoy vamos a contar colecciones y a realizar algunas comparaciones, incorporando nuevos elementos y nuevas reglas por medio de diversos juegos.</p>	
DESARROLLO:	<p>-Jugar con el tablero “la carrera la liebre y la tortuga, formar binas, cantar la canción “a pares y nones” hasta que el grupo quede en grupos de 2 alumnos.</p> <p>-Repartir a cada equipo el material, un dado, fichas de la tortuga y la liebre y por último el casillero, el ganador será aquel que llegue a la meta.</p> <p>-Explicar a los alumnos y alumnas las reglas del juego; Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje se coloca en el tablero de la liebre y comienza el juego. Por turnos, cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido en el dado.</p> <p>-Invitar a los alumnos a que formen un semicírculo para escuchar la lectura de la fábula “la liebre y la tortuga” al finalizar realizar los siguientes cuestionamientos Quién era la más veloz del bosque, ¿la tortuga o la liebre? ¿Por qué la liebre se burlaba de la tortuga? ¿Quién se ha quedado dormida debajo de un árbol? ¿Por qué crees que gana la tortuga si ella era más lenta?</p> <p>-Plantear problemas. A un alumno le faltaban diez casilleros para ganar. ¿Pueden ganar tirando una sola vez el dado? Un alumno dijo que le faltaban siete casilleros y que para ganar le tenía que salir el 6 y el 1. ¿A ustedes qué les parece? ¿Hay otras maneras posibles?</p> <p>-Proporcionar hoja de trabajo en la cual deberán colocar la cantidad de tortugas que indica el dado.</p>	

CIERRE:	<p>-Reflexionar sobre los actos de la liebre y la tortuga, así mismo que las fábulas, son relatos cortos y ficticios (no reales) que nos transmiten alguna enseñanza a la que llamamos moraleja. Sus protagonistas, son animales que actúan, hablan y piensan como humanos.</p> <p>-Preguntar ¿qué fue lo que más les gustó? ¿Qué fue lo que más se les dificultó? Etc.</p>
----------------	---

Tabla 1. Autoría Propia

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

PENSAMIENTO MATEMÁTICO				
ASPECTOS A EVALUAR	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Realiza conteo del 1- 10 de forma consecutiva e identifica números de forma escrita.				
Resuelve problemas a través del conteo.				
Ubica objetos a través de la interpretación de indicaciones de relaciones espaciales y puntos de referencia (arriba, abajo, adelante, afuera, a lado de, adentro de, etc.)				
Reconoce dónde hay muchos o pocos objetos en una colección. Forma colecciones				
Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10.				
Participa en distintos juegos matemáticos y juegos de mesa.				



EVIDENCIAS




CONCLUSIÓN

Con la actividad “la carrera de la tortuga y la liebre” logre que los alumnos y alumnas se integraran a dicha actividad, estuvieran atentos, se sintieron motivados por participar e interactuar con los personajes, así mismo que realizaran conteo uno a uno, relacionaran la cantidad de elementos de una colección con el número de forma escrita, al igual identificaran por percepción total de puntos por percepción, que reconocieran quien tenía mayor puntaje, menor o igual que resolvieran problemas sencillos (quien iba ganando, por cuantos puntos o los que le hacían falta para superar a su contrincante etc), así mismo que pusieran atención a la lectura de la fábula, reconocieran acciones negativas y positivas e identificaran características de los personajes.

“El centro de la actividad y el contexto del aprendizaje son la construcción y reconstrucción de conocimientos que se da a partir de actividades (individuales, en parejas, en pequeños equipos y con todo el grupo).” (SEP, Aprendizajes Clave, Pág. 221)

¹ SEP, *Aprendizajes Clave*, Ciudad de México, 2017. P 221



BIBLIOGRAFÍA

Fuenlabrada, Irma, ¿Hasta el 100?...¡No! ¿Y las cuentas?... Tampoco. Entonces... ¿Qué?, México, SEP, 2009

Aprendizajes clave para la educación integral. Educación Preescolar, Ciudad de México, 2017, Secretaria de Educación Pública.

Cuentos y canciones infantiles 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=KDfI0dnUfjM&t=61s>

