



EDOMÉX
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Estrategias para el conteo

Autor(a): Hernández González Hidania Esmeralda
Escuela Primaria Rafael Favila 15EPR2018K
Atlacomulco, México
30 de noviembre de 2023



PRESENTACIÓN

Estimados compañeros docentes:

El escenario actual nos ofrece un panorama de esperanza y positividad; en nuestro horizonte se observa claridad y solución. La vacuna contra la Covid-19 ha venido a calmar la angustia y el miedo que atormenta a la humanidad. En este ciclo escolar, seguimos adelante con el proceso formativo presencial que en ciclos anteriores se vio debilitado por la contingencia.

La educación es un proceso de socialización de saberes y experiencias que se puede desarrollar utilizando diferentes medios y metodologías. En este momento de reincorporación a la educación presencial regresamos con todas las herramientas TIC 's que aprehendimos durante la educación a distancia, y que en su momento ofrecieron oportunidades para continuar desarrollando la competencia para aprender a aprender y para el autoaprendizaje. El proceso formativo que orientas, conduces y promueves marca el rumbo de la vida de tus estudiantes, desarrollando en ellos competencias que les harán más sabios, inteligentes y capaces; dejando tus huellas como un buen maestr@.

La familia es nuestra primera aliada y quisiera que confiemos en que continuará colaborando para el desarrollo exitoso de este año escolar 2022-2023. Nuestro gran reto es con la vida y la educación, la segunda es imposible sin la primera. Por ello, todos debemos trabajar para que ambas sean posibles, recordando que con la educación podemos cambiar el presente, el futuro y el mundo.

Un saludo fraterno y mi deseo de éxito.

INTRODUCCIÓN

En esta presentación encontrará algunas estrategias para el desarrollo del conteo en alumnos de primer grado de educación primaria, mismas que se orientan por el aprendizaje Lee, escribe, y ordena números naturales hasta 100 que se aparece en el Programa de estudios 2019, Aprendizajes clave, para la asignatura de Matemáticas. Cada una fue desarrollada en una sesión, pero dependiendo del nivel en el que se encuentren los alumnos puede extenderse.

Las situaciones de aprendizaje que ofrece:

- Ayudan a poner en práctica las competencias y permiten aplicar conocimientos, habilidades y actitudes. En específico, las del campo de Pensamiento matemático.
- Son un medio de intervención para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.
- Promueven la interacción del y la estudiante con su medio social y natural, y posibilitan socializar con otros y otras.
- Vinculan la temática con otras asignaturas, con el propósito de evitar la excesiva fragmentación de los contenidos.
- Ubican al contenido como mediador de aprendizajes significativos.

Imagen 1. Libro



Datos programáticos de 1er grado

- **Asignatura:**
Matemáticas
- **Tema:**
El Conteo
- **Aprendizaje Esperado:**
Lee, escribe, y ordena números naturales hasta 100.

Fuente: tomado de

<https://images.app.goo.gl/REhrS2UCDGmtk3rc7>

SESIÓN 1: CONTEOS SIMPLES CON PINZAS

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO:

- [*Invitara los alumnos a conocer una nueva forma de contar los números.
- [*Pedir a los alumnos que cuenten los números del 1 al 10.

DESARROLLO:

- [*Comentar que los conteos que se hacen de manera oral no tienen un significado o no representan nada.
- [*Proporcionar a los alumnos pinzas para ropa.
- [*Comentar de manera grupal para que utilizan sus mamás las pinzas.
- [*Pedir a los alumnos que representen con las pinzas el número que sumaestra les indique.

CIERRE:

- [*Pedir a los alumnos que ellos indiquen un número para representarlo con las pinzas.

Imagen 2. Conteo con pinzas para ropa



Fuente: autoría propia.

SESIÓN 2: ERIZOS MÁGICOS

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO:

- [*Proporcionar a los alumnos la figura de unos erizos.
- [*Platicar sobre las características de los erizos, enfatizar sobre sus púas.

DESARROLLO:

- [*Dictar a los alumnos un número para que lo escriban en el erizo y colocarle en el lomo del erizo formando sus púas el número de pinzas.

CIERRE:

- [*Repetir el juego tantas veces los alumnos se vean interesados.
- [*Dictar por alumno un número para que lo represente.

Imagen 3. El erizo mágico



EVIDENCIAS

Fuente: autoría propia.

SESIÓN 3: LOSPELONES

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO:

- [*Comentar a los alumnos que en esta ocasión le daré unos pelones a los cuales les colocarán el pelo con pinzas de acuerdo al número que tenga cada pelón.

DESARROLLO:

- [*Cada alumno tendrá cinco pelones para ponerles pinzas.
- [*Dictar números y que ellos representen.

CIERRE:

- [*Dictar cantidades a los alumnos e intercambiar con sus compañeros los pelones con pinzas para verificar si están correctos y corregir en caso de ser necesario.

Imagen 4. Los pelones



Fuente: Autoría propia.

SESIÓN 4: EL TENDEDERO DE MAMÁ

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO:

- [*Comentar que hoy ayudaremos a nuestra mamá a lavar las playeras de futbol de papá, solo que tienen una característica, usarán el número de pinzas que tenga marcada la playera para poder tenderla en el tendedero de mamá.

DESARROLLO:

- [*Tomar del cesto de ropa el número de playeras que gusten.
- [*Repetir el juego cuantas veces sea del interés de los alumnos.

CIERRE:

- [*Pedir que seleccionen una playera y le coloquen el número de pinzas que indica.
- [*Formar equipos en filas, dar playeras con el mismo número y hacer carreras.

Imagen 5. conteo en el tendedero



Fuente: autoría propia.

SESIÓN 5: LOS CALCETINES DE PAPÁ

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO:

- [*Comentar la situación: Hoy jugaremos con los calcetines de papá.
- [*Organizar al grupo en equipos de cuatro integrantes con el juego "El barco se hunde"

DESARROLLO:

- [*Ya organizado el equipo cada integrante jugarán un papel diferente como se menciona a continuación:
 - [Un integrante será el encargado de lanzar los dados.
 - [El segundo integrante contará el número de puntos.
 - [El tercer integrante tomara el por número de calcetines que marcaron los dados.
 - [Todos los integrantes lavaran el número de veces que marcaron los puntos del dado.
 - [El cuarto integrante colgara en el tendedero los calcetines limpios.
- [*El juego se repite tantas veces sea del interés de los alumnos.

CIERRE:

- [*Comentar como les parecieron los juegos de conteos.

- [*Escribir en su cuaderno los números que su maestra les dicte y buscar en una revista dibujos o elementos que representen a esos números.
- [*Comparar su trabajo con sus compañeros.

Imagen 6. Los calcetines numéricos de papá



Fuente: autoría propia.

CONCLUSIONES

Con la implementación de las estrategias y el uso de los diferentes materiales los alumnos y alumnas:

- [Logran hacer conteos y agrupaciones de colecciones.
- [Llegan a comunicar de manera oral y escrita una cantidad menor a 10.
- [Comparan, igualan y clasifican colecciones.
- [Relacionan el número de elementos de una colección.
- [Logran hacer series numéricas.
- [Forman patrones por colores.
- [Logran una estimulación fina y gruesa.
- [Identifica susemociones
- [Realizan un trabajo colaborativo, empático y solidario.

REFERENCIAS

Aprendizajes clave para la educación integral, 2017. Plan y programas de estudio para la educación básica. Primer grado. SEP.676 p.p.