



¡Así como la **vida educa**
la **educación da vida!**

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación



Recrea

Educación para refundar 2040



60
minutos

“Conozcamos
cuánto medimos”

¡Para Iniciar!



- Iniciamos con algunas preguntas..

¿Sabes lo que es medir?

¿Qué cosas podemos medir?

¿Para qué las medimos?

¿Con qué las podemos medir?

Y seguimos con más preguntas...

¿Sabes cuánto mides?

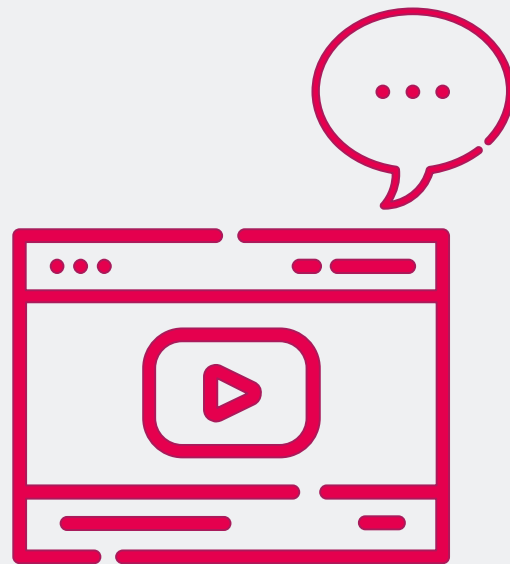
¿Cuánto medirá tu papá o mamá o hermano?

¿Cuánto mide tu mano?

¿Cuánto mide tu juguete favorito?...

Objetivo

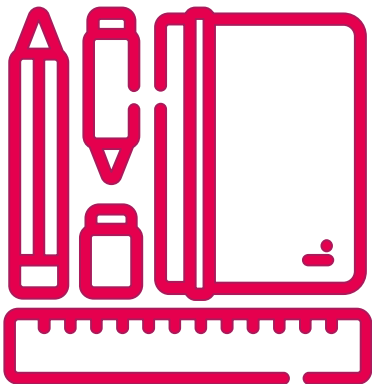
Resolver problemas sencillos que impliquen medición y tener la capacidad para comprender y explicar los pasos del procedimiento seguidos para llegar a resultados correctos.



Habilidades o aprendizajes que se favorecen en tercer grado de preescolar

- Uso de instrumentos de medición.
- Desarrollen la capacidad en el manejo de diversas formas de registro gráfico sobre datos encontrados utilizando marcas, símbolos y números convencionales.

¡A Trabajar!

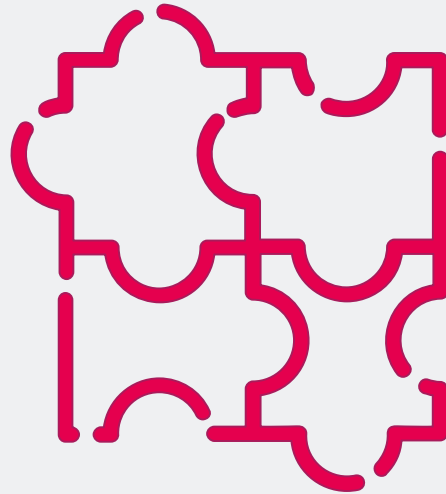


- 1. Selecciona un objeto para medir.
- 2. Con una tira de cartón, un lápiz, un cordón y con tu mano mide el objeto seleccionado.
- 3. Cuestiona a la niña o niño:
¿Con qué otro objeto se puede medir?
- 4. Elaboren un registro de los datos encontrados.

Tiempo: variable

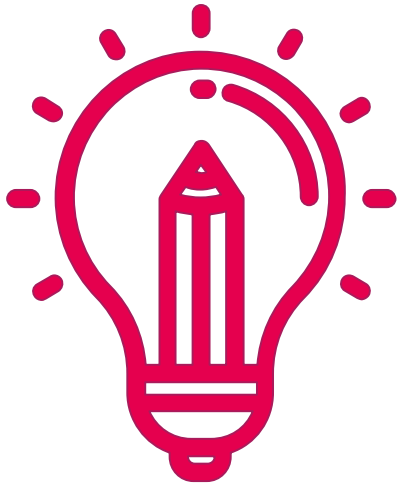
Recursos o materiales a utilizar

1. Instrumentos de medida, tiras de papel, listones, lápices



2. Hojas de papel, crayolas o colores

¿Qué nos gustó de lo que aprendí hoy?

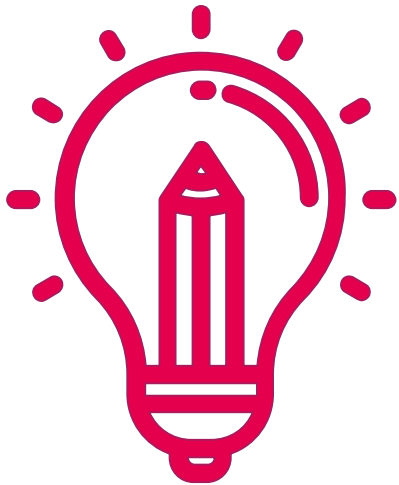


Llevar a la reflexión en relación a su experiencia de medir todo lo seleccionado.

Identificar con que objeto o material le fue más fácil medir los objetos.

Conversar con la familia para darle a conocer el registro de los datos encontrados al medir con diferentes objetos.

Algo más..



Esta actividad admite variantes en cuanto a la selección de objetos o materiales para ser utilizados como unidad de medición y a su vez en la selección de objetos a medir: muebles, juguetes, personas, mascotas, ropa, etc.

Así mismo en cuanto a las diversas formas de registro gráfico sobre datos encontrados utilizando marcas, símbolos y números convencionales.

