



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

**Recrea**  
Educación para refundar 2040



Educación



# Recrea

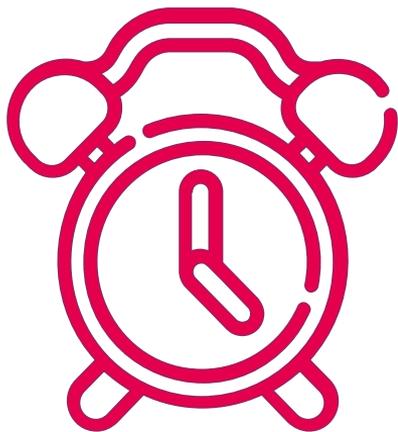
Educación para refundar 2040



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?

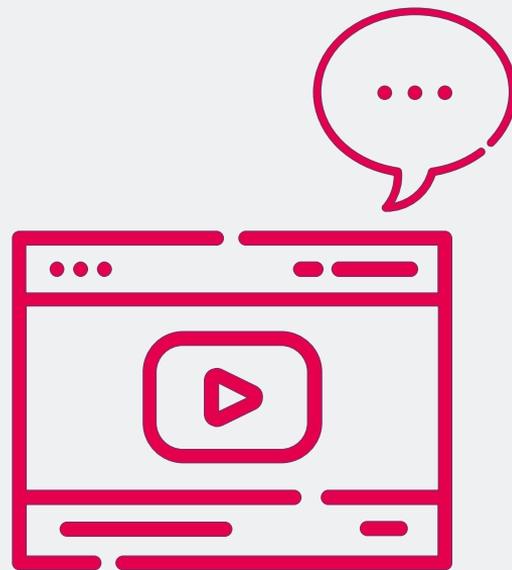
¿Cuánto medirá tu papá o mamá o hermano?

¿Cuánto mide tu mano?

¿Cuánto mide tu juguete favorito?...

## Objetivo

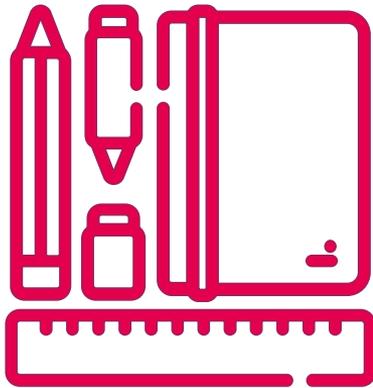
Resolver problemas sencillos que impliquen medición y tener la capacidad para comprender y explicar los pasos del procedimiento seguidos para llegar a resultados correctos.



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!

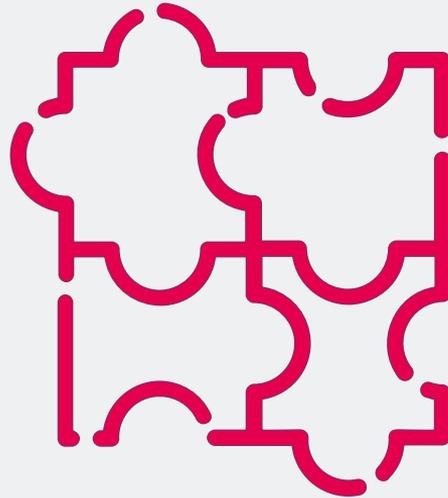


- 1. Selecciona un objeto para medir.
- 2. Con una tira de cartón, un lápiz, un cordón y con tu mano mide el objeto seleccionado.
- 3. Cuestiona a la niña o niño:  
¿Con qué otro objeto se puede medir?
- 4. Elaboren un registro de los datos encontrados.

Tiempo: variable

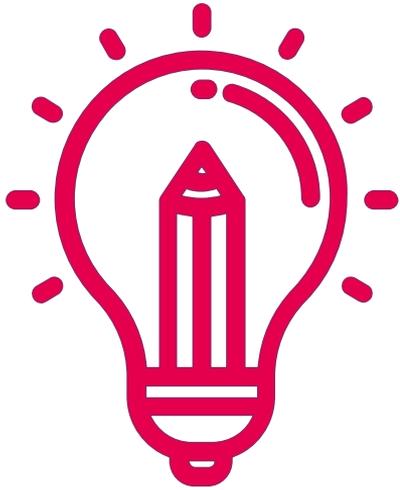
# Recursos o materiales a utilizar

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



2. Hojas de papel, crayolas o colores

¿Qué nos gustó de lo que aprendí hoy?

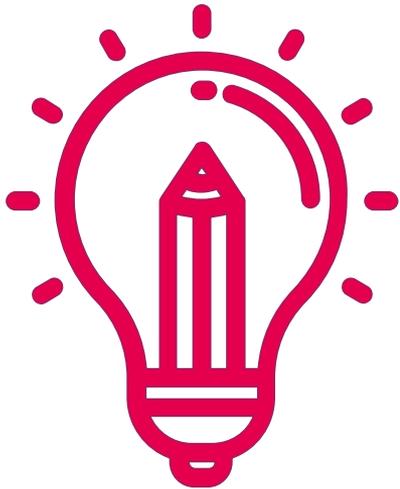


Llevar a la reflexión en relación a su experiencia de medir todo lo seleccionado.

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.

