



Recrea

Educación para refundar 2040





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



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Preescolar

Resolución de problemas
mediante diversas
estrategias de conteo.

¡Cuánto cuento!

OBJETIVO

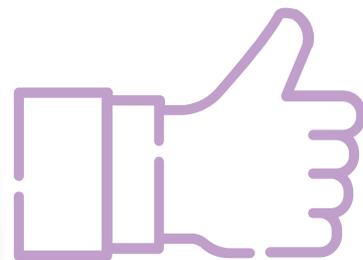
Brindar al docente herramientas que apoyen el trabajo a distancia para conocer qué saben sus alumnos respecto a la resolución de problemas relacionado con el número.





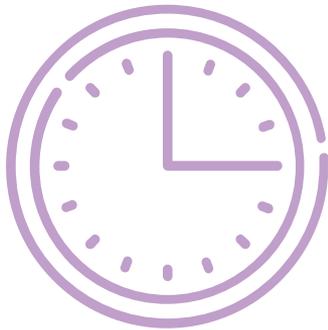
Recomendaciones generales

- Es una ficha FLEXIBLE
- El propósito es que los alumnos tengan un acercamiento a un aprendizaje relevante y significativo para la vida.
- La prioridad no es agotar el contenido del currículo, por lo que se debe priorizar aquellos que son fundamentales.



- ✓ Las actividades propuestas favorecen al logro de un ambiente armónico en familia, y a su vez permite al alumno (a) desarrollar **habilidades para la vida.**

¡Para Iniciar!



¿Sabes contar?

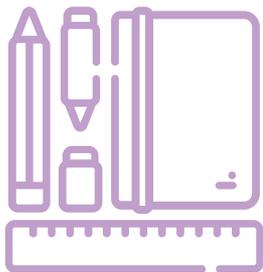
¿Para qué sirve contar?

¿Cuántas cosas crees que podemos contar?

¿Qué te parece invitar a los integrantes de tu familia a jugar?

¿Qué queremos lograr?

Identificar qué tipos de problemas de cantidad (agrega, junta, separa, quita, compara, itera y distribuye) puede resolver, el niño, niña de preescolar a través del razonamiento, mediante el juego y la interacción con su entorno.

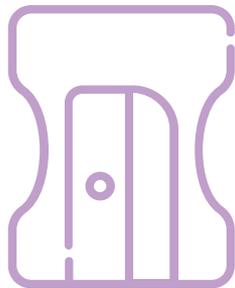


¿Qué temas conoceremos?

- Tema 1. Resuelvo problemas con mi familia.
- Tema 2. Cuento con la familia.
- Tema 3. Trabajo en equipo con mis seres queridos.
- Tema 4. Soy inteligente y tengo iniciativa.



¿Qué necesitamos?



Físicos:

- Cuerpo del niño, niña y el de los integrantes de su familia.
- Objetos disponibles en casa, y del interés del niño, niña, o de la naturaleza.
- Espacios de casa seguros y disponibles para el niño, niña.

¡A Trabajar!



Actividad: 1

- Invita a tu familia a jugar “zapatito blanco, zapatito azul, dime ¿cuántos años tienes tú? (Anexo 1). Jugar 3 rondas.
- La persona seleccionada te hará una pregunta diferente en cada ronda, de las siguientes que se muestran:
 1. ¿Cuántas personas conforman tu familia?
 2. Si juntamos los brazos de todos los que estamos en éste momento, ¿cuántos brazos son en total?.
 3. Cuenta tus dedos de una mano, si le agregas cuatro dedos de tu otra mano, ¿Cuántos dedos tienes ahora?

¡A Trabajar!



Actividad: 2

- Invita a la familia a jugar “piedra, papel o tijera” (Anexo 2)
- Prevé 5 fichas, semillas u objetos que tengas en casa, por cada participante.
- El miembro de la familia que pierda te dirá un problema de los siguientes, por ronda y tú como eres muy inteligente sabrás darle una respuesta:
 - 1.- Tienes 5 objetos, y yo te regalo 2. ¿Cuántos objetos tienes?
 - 2.- Junta tus 7 objetos con los míos, ¿cuántos objetos tienes?
 - 3.- Separa 4 objetos, y regala a uno de los integrantes de tu familia que más quieras, ¿Cuántos objetos te quedaron?
 - 4.- A cada integrante quítale 1 objeto, ¿cuántos tienes?

¡A Trabajar!



Actividad: 3

- Invita a la familia a jugar “Tierra, Mar y Aire”. (Ver anexo 3)
- Jueguen 7 rondas, al finalizar cada ronda, un integrante de la familia le hace un planteamiento de problema al niño (a), de los siguientes:

1.- Te doy 8 cartas, fichas u objetos de la naturaleza, y tú le agregas 3. ¿Cuántas tienes?

2.- Junta tus 8 objetos, fichas o cartas con 2 más, ¿cuántos tienes?

3.- Junten todo, separa 4 objetos, fichas o cartas, ¿Cuántos objetos te quedaron?

4.- De todos los objetos, fichas o cartas quita 6, ¿cuántos tienes?

¡A Trabajar!



5.- Reparte 5 fichas, tarjetas u objetos a cada jugador.

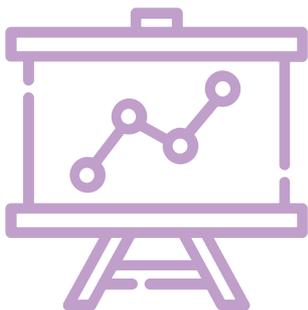
6.- Toma 2 fichas, tarjetas u objetos y ponlos al frente de 2 integrantes de tu familia, observa, ¿cuántos objetos, fichas o tarjetas acabas de dar?

7.- ¿Quién tiene más objetos, fichas o tarjetas?, ¿quién menos? ¿quién igual?

NOTA:

Para realizar en 1 día. Con esta actividad puedes evaluar los tres procesos de desempeño.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

¿Cómo te sentiste jugando y contando con tu familia?

¿Para qué crees que sirva resolver problemas?

¿Sabes para qué se utiliza contar?

¿Los adultos para qué cuentan?

¿Qué aprendiste hoy?

¿Cómo lo aprendiste?

Recuerden al final del día darse un abrazo y dar gracias por estar juntos y sanos.

Instrumento de evaluación

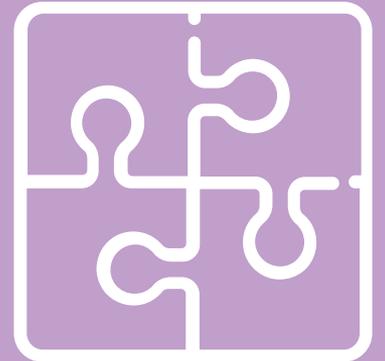
I	Excelente	Satisfactorio	Básico	Requiere apoyo
	Resuelve problemas de agregar y juntar, y reconoce su logro.	Resuelve problemas de agregar y juntar	Resuelve problemas de agregar y juntar, con ayuda	A pesar de la ayuda muestra dificultad para resolver problemas de agregar y juntar.

II	Excelente	Satisfactorio	Básico	Requiere apoyo
	Resuelve problemas de agregar, juntar, separar y quitar en colecciones y explica su estrategia .	Resuelve problemas de agregar, juntar, separar y quitar en colecciones.	Resuelve problemas de agregar, juntar, separar y quitar, con ayuda.	A pesar de la ayuda muestra dificultad para resolver problemas de agregar, juntar, separar y quitar en colecciones.

III	Excelente	Satisfactorio	Básico	Requiere apoyo
	Resuelve problemas de agregar, juntar, separar, quitar, comparar, iterar y distribuir objetos, y explica la estrategia empleada.	Resuelve problemas de agregar, juntar, separar, quitar, comparar, iterar y distribuir objetos.	Resuelve problemas de agregar, juntar, separar, quitar, comparar, iterar y distribuir objetos, con ayuda.	A pesar de la ayuda muestra dificultad para resolver problemas de agregar, juntar, separar, quitar, comparar, iterar y distribuir objetos.

ANEXOS

- Anexo 1.- Juego “Zapatito blanco...”
- Anexo 2.- Juego “Piedra, papel o tijera”
- Anexo 3.- Juego “Tierra, Mar y Aire”.
- Anexo 4.- Registro de observación (Padre de familia).
- Anexo 5.- Información para la familia.



Anexo 1

“Zapatito Blanco...”

Organización:

1. Se colocan los integrantes de la familia en círculo con sus pies hacia adentro.
2. El alumno dirigirá el juego con apoyo de un adulto.
3. Se canta “Zapatito blanco, zapatito azul, ¿dime cuántos años tienes tú?, a la vez que se van tocando las puntas de cada pie en el sentido de las agujas del reloj. Al que le toque el TU, dice su edad, y se cuenta pies a partir del que esta sentado a su lado, al que le toque quita el pie señalado.

Reglas:

El alumno no puede quedar eliminado, por lo tanto cuando le toque elegirá qué integrante de la familia le hace una pregunta.

El último pie que se toque lo tienen que sacar del círculo y así sucesivamente hasta que quede 1.



Anexo 2

“Piedra, papel o tijera”

El juego consiste en sacar la mano de la espalda formando una de las tres figuras, como se explica a continuación:

- Con el puño cerrado se forma la piedra.
- Con la mano extendida se forma el papel.
- Con el índice y medio extendidos, y el resto doblados se forma la tijera.

Desarrollo:

1. Los integrantes de la familia se reúnen y se ponen en un lugar cómodo.
2. Los jugadores dicen en voz alta “1, 2, 3 ... piedra, papel, tijera” y sacan las manos.
3. En función de la figura elegida anteriormente, se considera que: El papel envuelve a la piedra. Gana el papel. La piedra dobla la punta de las tijeras. Gana la piedra. Las tijeras cortan el papel. Ganan las tijeras. Si los jugadores sacan la misma figura, se produce un empate y se repite el juego.

Reglas:

1. Si el alumno pierde, elegirá quién de la familia le hace el planteamiento del problema.
2. Quien pierda le hace el planteamiento del problema.
3. Dejar que el niño razone, busque y de su propia respuesta.



Anexo 3

“Juego Tierra, mar y aire”

Organización:

- 1.Un jugador hace de conductor del juego y traza una raya en el suelo con una tiza o, si se juega dentro de casa se elige la juntura entre dos filas de mosaico, vitropiso ó tomar una sogá, listón, cable, etc. para hacer de raya.
- 2.Los jugadores se ponen a una lado de la raya de forma que ésta quede frente a ellos para empezar el juego.
- 3.El participante que dirige el juego irá diciendo en voz alta las palabras: "agua", "tierra" y "aire" en el orden que él prefiera.
- 4.cuando el conductor diga en alto "agua", los participantes saltarán con los pies juntos al otro lado de la raya; si dice "aire", darán un salto y permanecerán donde están; y en caso de que diga "tierra", volverán a la posición inicial.
- 5.El conductor intentará liar a los jugadores diciendo el sitio donde ya están o con rápida serie de cambios. Si un jugador se mueve cuando no toca o no reacciona con rapidez queda eliminado.

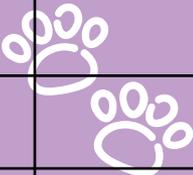
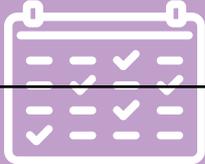
Reglas:

- 1.Máximo 2 segundos de reacción.
- 2.No se puede perder el equilibrio.
- 3.No engañar al conductor del juego.
- 4.Cada que pierda un integrante, se continuará con otra ronda.



Anexo 4

Registro de observación (padre de familia)

Nombre del alumno (a)		Grado y Grupo:		
Fecha o tiempo (ejemplo 24 de Agosto o 24 de Agosto al 26 de Agosto de 2020)				
Marque con un \checkmark (si) o una X (no) la opción que corresponda a lo observado durante el desempeño de la actividad.				
Actividad	¿Participó activamente y con entusiasmo?	¿Mostró habilidad?	¿Requirió apoyo?	Sí cree necesario, describa brevemente una observación destacada.
1				
2				
3				



Anexo 5. Información para la familia



Los espacios compartidos en familia con un clima de respeto, armonía y paz, contribuyen a desarrollar la inteligencia emocional, y está a su vez permite fortalecer los áreas del conocimiento.

Por lo tanto, los invitamos a generar espacios de armonía, a través del juego y la resolución de problemas, permitiendo que el niño(a) reflexione, busque y encuentre su propia resolución.

¡Brindemos calidad de tiempo con los hijos, pues son los futuros formadores de la sociedad!



Educación

