



# Recrea

Educación para refundar 2040





¡Así como la vida educa  
la educación da vida!



**Recrea**  
Educación para refundar 2040



Educación





Preescolar

PENSAMIENTO  
MATEMÁTICO.

Juguemos a la feria.

- Julieta Elizabeth Gutiérrez Ruesga; Karla Cecilia Jiménez Montes; Lizbeth Ofelín Cuan Crespo.

## OBJETIVO

Ofrecer a las y los docente una estrategia metodológica que apoye a su planeación en el desarrollo de las habilidades del razonamiento matemático en los alumnos de preescolar.



# Recomendaciones Generales

- Las actividades de esta ficha pueden adecuarse al proceso de desarrollo y aprendizaje que llevan los alumnos del grupo en el que se decida implementar.
- Presenta un secuencia de 5 juegos que permitirán a los alumnos poner en práctica la resolución de problemas a través del uso del conteo, registro e interpretación de la información.
- Su duración es de 2 semanas aproximadamente
- Para su implementación, se sugiere elaborar los materiales de manera previa y podrá realizarse con ayuda de los niños , así como un cronograma en el que se especifiquen los días asignados para cada juego.

# Recomendaciones específicas.

- Para el desarrollo de cada juego, se sugiere que como educadora, realices una videollamada, audio, o conviertas las actividades de estos, en un cuadernillo de trabajo, que te permita según las características de tu contexto trabajar con todos los alumnos de tu grupo; al inicio de cada juego, explica e indica a los niños cómo se va a realizar y lo que se espera que logren en cada uno de ellos.
- Posterior al término de cada juego, se deberá realizar un ejercicio de retroalimentación, de manera sincrónica, con alguna herramienta de tu elección que el contexto te permita, pero de no ser posible podrás realizarlo como se indica al final de cada uno, a través de los cuestionamientos incluidos y pedirle al padre de familia te apoye al llenado de la tabla del ( anexo 7) el cual te dará insumos para el registrar e ubicar al alumno en la rúbrica (anexo 8)
- Se sugiere hacer uso de un formulario para la recuperación los logros o dificultades del alumno,
- Se proporciona una tabla que pueden apoyar para recuperar los logros de los alumnos con relación a la finalidad central del proyecto, así como los otros Campos de Formación que se articulan. ( anexo 8)
- Se espera que las herramientas de evaluación que se proporcionan en esta ficha didáctica, se utilicen como medio de reflexión de su práctica, y está apoye en la toma de decisiones, y sea detonante para el diseño de otros proyectos integradores y con ello dar continuidad al trabajo con sus alumnos.



## APRENDIZAJE SUSTANTIVO

Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

### Articulación con otros aprendizajes

- Menciona características de objetos y personas que conoce y observa. **Lenguaje y comunicación.**
- Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas. **Pensamiento matemático.**
- Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta. **Exploración y comprensión del mundo natural y social.**
- Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. **Educación física.**

## ¿Qué queremos lograr?

Invitar al alumno a participar activamente en el desarrollo de habilidades como: contar, registrar e interpretar datos para resolver problemas a través del conteo, narrar, describir y compartir procedimientos, así como favorecer su locomoción y destreza a través del desarrollo de un proyecto integrador “Juguemos a la feria”.

## ¿Qué temas conoceremos?

- Tema 1. Recolectando puntos con canicas.
- Tema 2. Juego de Aros.
- Tema 3. Vámonos de pesca.
- Tema 4. Tragabolas.
- Tema 5. La tiendita de Snacks.





# ¿Qué necesitamos?



## Materiales previos a los juegos. Recolectando puntos con canicas.

- Caja de cereal o zapatos para la elaboración del tablero.
- Tijeras y marcadores.
- Canicas o pelotas pequeñas.
- 20 Fichas amarillas de cualquier material.

## Juego de aros.

- ❖ 9 botellas de envases de refrescos.
- ❖ 9 cuadros de cartoncillos de 15 x 15 cm al cual se asigna un valor de 1 a 3 de acuerdo a la posición.
- ❖ 3 bastidores o aros.
- ❖ 20 Fichas azules de cualquier material.

# ¿Qué necesitamos?

Tragabolas.

*“Tragabolas” (Una caja de cartón, galón de plástico o un bote o canasto con un orificio circular en el frente).*

*Tijeras, pintura o papel crepé y pegamento.*

*20 fichas verdes de cualquier material.*

## Vámonos de pesca.

- Un bote de leche o jugo de plástico o tetrabrik u hojas de fomi.
- Un palo redondo y largo.
- Un trozo estambre o hilaza y una tina o recipiente amplio con agua.
- 20 fichas rojas de cualquier material.

## Productos.

- Hoja de cronograma (días de la semana anexo 1)
- Hoja de registro para recabar datos. (anexo 2).

¡Para Iniciar!



## Fase 1. Saberes previos.

- Conversar con los estudiantes sobre la feria, preguntar si han ido en alguna ocasión, con quiénes asisten, qué se hace en dicho lugar. Puede mostrar una imagen para contextualizar.
- Pedir a los alumnos que describan cómo son las ferias de su localidad (pueden investigar en la red en caso de ser necesario).
- Después de compartir la información, comentar la situación actual de la feria con respecto a la pandemia por COVID-19 y Preguntar:

¿Se puede ir a la feria en esta temporada?

¿Cómo se puede hacer una feria en casa?

¿Qué juegos se podrían incluir? Guiar la conversación centrándose en enlistar juegos de destreza donde se pueden obtener premios.

¡Vamos jugando a la feria!

## ¡A Trabajar!



## Fase 2. ¡A jugar!

- Mostrar al alumno el listado de juegos para la feria en casa. Invitar a seleccionar el orden de cada uno de ellos.
- Pedir al estudiante que organice el orden de los juegos y los registre en su cronograma (anexo 1)
- Indicar a los alumnos lo que se espera que aprendan en cada juego “Resolver problemas a través del conteo”.
- Mostrar e indicar a el alumno que al final del juego tendrán que registrar en su tabla los puntos obtenidos (anexo 2) que ganó en cada uno de ellos.
- Indicar que por cada juego realizado, tendrá la posibilidad de ganar fichas las cuales podrá acumular y usar en la actividad final del proyecto.

Una vez establecido el cronograma:

- Comenzar a desarrollar cada uno de los juegos.

# Recolectando puntos con canicas.

## ¡Juguemos!

- Solicitar al jugador se ponga frente al tablero y explicar en que consiste el juego, deslizar de una en una las canicas desde el extremo inferior del tablero (el más cercano al alumno), hasta que entren en alguna de las casillas.
- Solicitar al alumno observe en cada tiro, en qué casilla entro su canica y registre en su tabla el numero correspondiente en cada tiro que realizo.
- (Si el niño no reconoce el numero escrito de la casilla apóyelo e indíquele que número es).



## Recolectando puntos con canicas.

Para cerrar:

- Al termino del juego solicitar al jugador (a) tome su tabla de registro de puntos ganados e indique: ya terminamos de jugar ahora, y preguntar, ¿Qué hacer para saber cuantos puntos ganaste en este juego?, permita que el niño ponga en practica su respuesta y siga cuestionando, ¿Cómo hiciste para saber cuántas fichas amarillas ganaste? ¿Qué datos necesitaste para resolver el problema?,
- Indicar que registre el total de fichas amarillas que ganó en su tabla.

(Nota: De la libertad a los niños para que registren la cantidad de puntos con sus propios recursos, símbolos propios o pictogramas).



# Juego de Aros.

¡Juguemos!

1. Acomodar las botellas en 3 filas de tres con un espacio de 15 cm entre cada una, debajo de ellas se pondrá una tarjeta de cartoncillo según el valor asignado.
2. La primera fila tendrá el valor de 1 punto las 3 botellas, en la 2da fila 2 puntos las tres botellas, y en la tercera fila 3 puntos las tres botellas.
3. Entregar a cada jugador 3 aros e indique que tendrán que intentar insertar un aro por cada tiro en las botellas.
4. Al finalizar de insertar los aros, indicar al jugador tomar su tabla de registro de puntos y solicite registrar en ella los puntos obtenidos.
5. Se darán mínimo 2 turnos por cada jugador.

5. Al finalizar se le preguntará a el jugador (a).

¿Qué hiciste para saber cuántas fichas ganaste en total? ¿Cuáles tiros fueron más difíciles? ¿Cómo te sentiste cuando ganaste las fichas? ¿Cómo le puedes hacer para tener más fichas azules?

- Indicar que registre el total de fichas azules que ganó en su tabla.

de 7 a 9 puntos = 3 fichas color azul

de 6 a 4 puntos = 2 fichas color azul

de 3 a 1 Punto = 1 ficha color azul



# Vámonos de pesca.

## Antes de iniciar el juego

- Darle un número a cada pez según su tamaño.
- Explique a los alumnos(as) el significado del número de cada pez; según el número es la cantidad de fichas rojas a ganar, decidir si el premio se toma cada vez que atrapen un pez o si al final se cuantifican (esto dependiendo del grado de dificultad que requiera el alumno/a).
- Preparar el bote con las fichas de color rojo para los premios del juego
- Establecer las reglas del juego: tiempo de turnos, si juega uno o dos participantes a la vez.





# Vámonos de pesca.

¡Juguemos!

- Indicar al jugador (a) que sostenga la caña con las dos manos, e introduzca el gancho a la tina de agua y comience a pescar y cuando tenga un pez en el gancho cada vez, lo saque, observe el numero que tiene el pez, tome su tabla y registre el numero marcado .
- Realizar el juego hasta que ya no haya peces que pescar o si aun hay fichas rojas sobrantes, podrán iniciar de nuevo.

5. Al finalizar solicitar al jugador (a) tomar su tabla de registro de puntos.

Indicar haga el conteo de los puntos que obtuvo y registren en su tabla el total de fichas rojas que gano.

6. Preguntar: ¿Qué fue lo más difícil del juego?

¿Cómo te sentías cuando no lograste atraparlos?

¿Qué hiciste para saber cuántas fichas ganaste?

si quieres tener más fichas ¿qué podrías hacer?



# Tragabolas.

Para iniciar el juego:

1. Establecer las reglas del juego (turnos, marca de lugar del que se lanzará, cuantos tiros se realizarán por turnos).
2. Colocar las fichas de color verde en un bote del que tomarán una cada vez que el participante logre insertar la pelota dentro del orificio del tragabolas (si no cuenta con una pelota puede hacerla con calcetines de manera provisional).

Durante el juego:

3. Solicitar a los jugadores, que vaya registrando en su tabla el numero de veces que encestaron la pelota en el tragabolas.

Para cerrar:

- Pedir a los jugadores que cuente la cantidad de veces que encestaron la pelota en el tragabolas y registren en la tabla el número de fichas verdes que ganaron.
- Solicitar que tome del bote la cantidad de fichas verdes que ganó.



# Tragabolas.

Para Cerra los juegos.

- Solicitar los jugadores observen su tabla de registro de puntos y compartan entre ellos la cantidad de fichas que ganaron en cada juego, y contesten la siguientes preguntas:
- ¿Quién tiene más fichas? ¿de que color? ¿En cual juego ganaron más fichas? ¿En cual juego ganaron menos fichas? ¿En cuál juego tienen la misma cantidad de fichas? ¿Cómo fue posible que alguien tenga más fichas que los demás? ¿Qué dificultades tuvieron en los juegos? ¿Cómo lograron superarlas?
- Finalmente pedir que explique todo lo que tuvieron que hacer para hacer posible la visita a la feria.
- Invite a los niños a hacer visita a la tiendita de los Snack para intercambiar las fichas ganadas y explique como se realizará el canje de ellas por lo alimentos.



¡A Trabajar!



## Fase 3 Culminación del proyecto.

*Visitemos la tiendita de Snacks.*

*Para esta actividad deberá indicar al padre de familia que es necesario :*

1. Preparar diferentes alimentos como sugerencia: palomitas, hot dog, agua fresca, arroz con leche, dulces, etc.
2. Establecer el valor en cantidad de fichas y color de cada alimento y realizar los letreros.
3. Montar el puesto de canje donde en un primer momento jugarán el papá o la mamá el rol de vendedor del puesto y el alumno/a el rol de comprador. Después pueden intercambiar los roles.

**Recomendaciones:** Se debe permitir que el alumno solucione el problema respecto al manejo de sus fichas y cuente las que necesite de cada color para canjear los productos.

¡A Trabajar!



## Fase 3

### Culminación del proyecto.

#### La tiendita de Snacks.

Al finalizar el juego se deberán realizar los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué hiciste para saber cuántas fichas necesitaste para canjear cada producto?
- ¿Que se te dificultó hacer para seleccionar la cantidad de fichas y los colores que necesitaste?

## Productos/ Retroalimentación



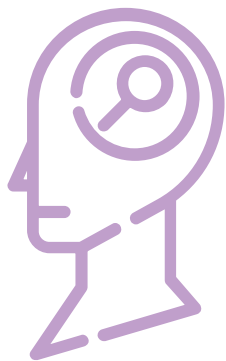
### Indicar al alumno :

- Nos relate:
- ¿Cómo fue su experiencia de crear una feria en casa?
- ¿En qué momento de los juegos que visitó en la feria requirió hacer uso del conteo?

#### Nos describa:

- ¿Cómo se llevó el registro de puntos en cada uno de los juegos para saber cuántas fichas ganó?
- ¿Qué hizo para canjear sus fichas en la tienda de snacks?

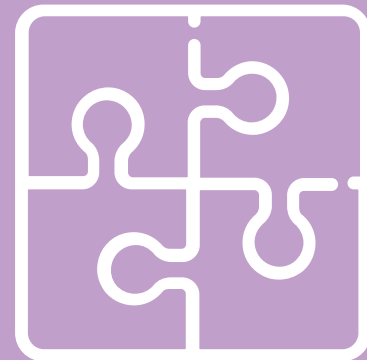
¿Para saber más?



Se sugiere remitirse al programa de aprendizajes claves de la educación preescolar, en el apartado de orientaciones didácticas del campo de formación de pensamiento matemático referentes a “Número” (pg. 233-240).

# ANEXOS

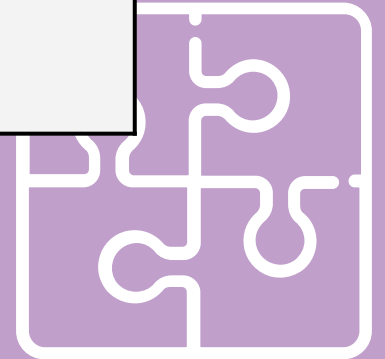
1. Hoja de cronograma para jugar los juegos.
2. Hoja de registro para recabar datos.
3. Instrucciones para elaborar el tablero del juego “Recolectando puntos con canicas”
4. Elaboración del “juego de aros”
5. Elaboración del juego “vámonos de pesca”
6. Elaboración del juego “De tragabolas”.
7. Cuadro de Registro de Actividades
8. Rubricas de evaluación.





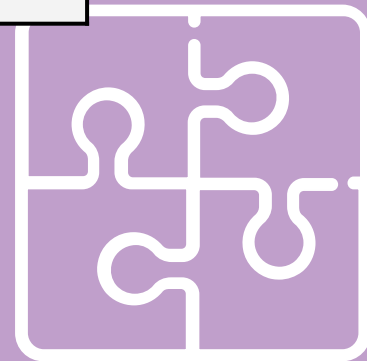
# ANEXO 1 Cronograma

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes



## ANEXO 2 Hoja de registro para recabar datos.

Puntos	Canicas	Aros	Peces	Tragabolas
1er Turno				
2do Turno				
3er Turno				
TOTAL				



## ANEXO 3

Instrucciones para elaborar el tablero del juego “Recolectando puntos con canicas”

Paso 1. **Selección.** Tomar una caja de cereal o zapatos vacía. cereal, cortar la cara frontal, si es de zapatos utilizar la tapa.



Paso 2. **Preparación.** Con ayuda de una tapa pequeña, trazar círculos y recortarlos con cuidado.



Paso 3. **Terminado.** Colocar bajo cada círculo un número, estos pueden variar dependiendo del nivel y proceso de cada estudiante.

Se pueden pegar en la mitad de los lados más largos pequeños palos de madera si es necesario para dar soporte a la tapa.

Paso 4. **Detallado.** Decorar el tablero como el estudiante prefiera, colocar la tapa de manera que el tablero quede inclinado, recortar el sobrante y ¡Listo!

## ANEXO 4

### Elaboración del “juego de aros”



Conseguir 9 botellas de refresco de 600 ml. y ponerle piedras dentro o arena (si desean se pueden decorar)

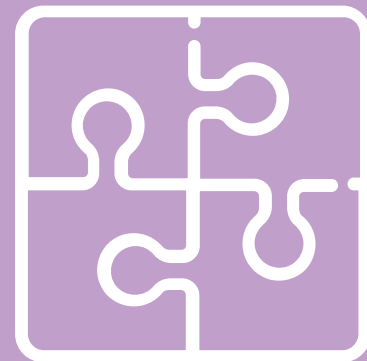
Recortar 9 de las cartulinas cuadros de 15 x 15 para ubicarlos debajo de cada botella

3 con el número 1,

3 con el número 2

3 con el número 3

Elaborar los aros con cartón grueso o usar bastidores de 15 cm. aproximadamente (pueden pintarse de colores para que le sean más atractivos).

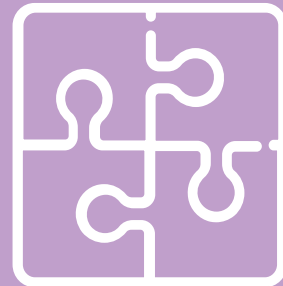
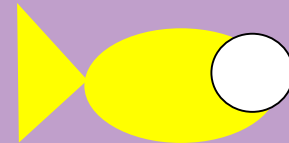


## ANEXO 5

### Elaboración del juego “Vámonos de pesca”

Para realizar el material de esta actividad es necesario tener un bote de leche o jugo, puede ser de plástico o tetrabrik; hojas de fomi, un palo redondo y largo, un trozo estambre o hilaza y una tina o recipiente amplio con agua.

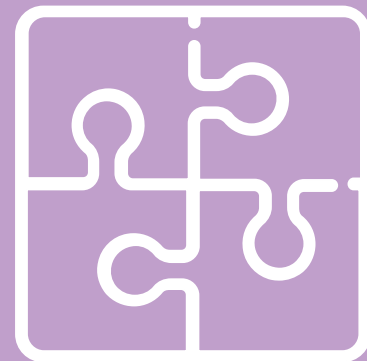
- 1. Primero se trazara la forma de los peces de diferentes tamaños en el plástico, el cartón o el fomi. Recortar los peces y hacerles un orificio cerca de la punta.**
- 2.- Elaborar la caña de pescar. por un extremo del palo amarrar el trozo de hilo y en la punta colgante del hilo amarrar el gancho que se puede hacer con un alambre, un gancho de ropa. podrá hacer una o varias cañas según lo decidan.**
- 3 .Colocar los peces en la tina con agua.**



# ANEXO 6

## Elaboración del juego “Del Tragabolas”

- Platicar y ponerse de acuerdo sobre la decoración o motivo que tendrá el tragabolas.
- De manera conjunta, el niño(a), con su mamá o papá buscarán los materiales que se requieran para realizar el tragabolas (se sugiere realizarlo en una caja de cartón, galón de plástico o un bote o canasto).
- Hacer un agujero a la caja o bote del tamaño adecuado para que entre la pelota.
- Si no cuenta con una pelota, puede elaborar una provisional con calcetines.
- Organizar qué realizará cada uno para elaborarlo.
- En el cuaderno elaborar una tabla de dos columnas donde se podrán registrar los resultados de cada participante.



## Cuadro de registro de las actividades

	Con facilidad	Con apoyo	No lo logro
Enuncia la cantidad correcta de fichas después de contarlas			
Expresa ¿cómo es que se puede obtener la mayor cantidad de fichas?			
Comenta sobre sus logros y aciertos en los diferentes juegos			
Utiliza el conteo para tomar decisiones o resolver situaciones de conflicto que se le presentaron			
Asocia el número de la tarjeta con cantidad de fichas			
Reconoce que el número 3 le da más fichas y el 1 menos fichas			
Identifica lo que se le dificultó y lo comenta			
Explica cómo solucionó sus dificultades			
Propone como lograr obtener más fichas			
Cuando se dificultó el conteo de las fichas encontraba la solución			

	Con facilidad	Con apoyo	No lo logró
Desplazar las canicas hacia una trayectoria			
Lanzó las pelotas hacia la dirección del objetivo indicado			
Ensarto con los peces con la caña			
Canjeo productos llevando sus cuentas de cantidad y conteo en la tienda de snack			

## Estrategia de conteo que utilizó

	Con solo visualizarlas	Apoyándose del señalamiento	Separando cada ficha que contaba	se saltaba números o los decía en desorden
Contó las fichas en cantidades menores de 6				
Contó las fichas en cantidades mayores de 6 pero menores de 12				
Contó las fichas en cantidades mayores de 12 pero menor de 20				



## Anexo 8

## Rúbrica

INDICADORES/ NIVELES DE DOMINIO	ALTO	MEDIO	BAJO
<b>UTILIZA ESTRATEGIAS DE CONTEO</b>	Sobre conteo, memoria de cantidad, irrelevancia del orden	Separación de objetos, señalamiento, orden estable	. Correspondencia uno a uno
<b>RESUELVE PROBLEMAS A TRAVÉS DEL CONTEO.</b>	Realiza hipótesis y las pone en práctica basado en ensayo y error haciéndose consciente de las fallas y aciertos	Realiza varios intentos hasta que lo logra, pero no identifica que lo llevó a la solución	Se limita a repetir una y otra vez el mismo procedimiento sin éxito. y requiere que se le apoye para lograr resolver el problema
<b>HACE USO DEL REGISTRO PARA DAR RESPUESTA A PLANTEAMIENTOS</b>	Hace uso del registro de datos de manera ordenada como tablas, pictogramas, por iniciativa propia como herramienta para dar solución	Realiza registro de datos en tablas y pictogramas que se le presentan y logra interpretar la información para dar respuesta asertiva	Sigue indicaciones para hacer el registro y requiere apoyo para lograr interpretar resultados y dar respuesta al planeamiento
<b>NOMBRA Y DESCRIBE OBJETOS, IMÁGENES O SUCESOS QUE OBSERVA</b>	Nombra y describe detalladamente en forma narrativa partiendo de un tema, indicación o cuestionamiento	Nombra y describe en forma de enunciados partiendo de una indicación o cuestionamiento	Nombra y describe características en palabras aisladas e independientes, normalmente como respuesta a cuestionamientos apoyados por constantes cuestionamientos
<b>COMENTA O EXPLICA COMO SUCEDIÓ ALGO EN BASE A SU EXPERIENCIA O UN SUCESO</b>	Comenta y/o explica cómo sucedieron las cosas haciendo uso adecuado de temporalidad, con secuencia y coherencia y dando detalles y características de lo sucedido	Comenta y /o explica cómo sucedieron las cosas sin un orden en los sucesos	Habla acerca del suceso mezclando otros temas que ajenos a los sucesos
<b>LANZA OBJETOS SIGUIENDO UNA DIRECCIÓN Y/O OBJETIVO</b>	Lanza los objetos siguiendo la dirección establecida y logrando el objetivo preciso	Lanza objetos logrando direccionarlos pero con dificultad para llegar al objetivo	Lanza los objetos con dificultad sin lograr direccionarlos a un objetivo



Educación

