

CUADERNO

**APRENDIZAJES
FUNDAMENTALES
IMPRESINDIBLES**



PRIMARIA

Matemáticas

Primer grado

CUADERNO

**APRENDIZAJES
FUNDAMENTALES
IMPRESINDIBLES**



PRIMARIA

Matemáticas

Primer grado



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Matemáticas. Primer grado. Cuaderno de aprendizajes fundamentales imprescindibles. Primaria fue elaborado por la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública

Delfina Gómez Álvarez

Subsecretaría de Educación Básica

Martha Velda Hernández Moreno

Dirección General de Materiales Educativos

Marx Arriaga Navarro

Autoras

Nayeli Villatoro Maqueda, Luz Daniela Itandehui Ramos Banda,
Claudia Romero Infante

Coordinación de contenidos

Raquel Bernabe Ramos, Denisse Ossiris Hernández Carbajal

Revisión técnico-pedagógica

Benjamín Martínez Navarro, Jorge Gómez Méndez,
Juan Manuel Martínez García, Alejandro Velázquez Elizalde,
Óscar Daniel Avendaño Jaimes

Coordinación editorial

Raúl Godínez Cortés

Coordinación de iconografía y diseño

Alejandro Portilla de Buen

Supervisión editorial

Jessica Mariana Ortega Rodríguez

Coordinadora de editores

Karla Esparza Martínez

Editora

Sonia Ramírez Fortiz

Correctora

Heidi Dueñas Bastida

Asistente editorial

María del Pilar Espinoza Medrano

Diagramación

Imelda Guadalupe Quintana Martínez

Producción editorial

Martín Aguilar Gallegos

Seguimiento de producción editorial

Moisés García González

Preprensa

Citlali María del Socorro Rodríguez Merino

Iconografía

Diana Mayén Pérez, Irene León Coxtinica, Héctor Daniel Becerra López,
Fabiola Buenrostro Nava

Diseño: Alejandro Portilla de Buen

Fotografía: Martín Córdova Salinas / Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP

Primera edición digital, 2021 (ciclo escolar 2021-2022)

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2021,
Argentina 28, Centro,
06020, Ciudad de México

ISBN: 978-607-551-573-1

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Presentación

El *Cuaderno de aprendizajes fundamentales imprescindibles* para el campo formativo Matemáticas surge como una herramienta para apoyar a los alumnos de primero de primaria en la consolidación de aquellos aprendizajes que por su naturaleza son esenciales para avanzar en el trabajo cotidiano y en la construcción de aprendizajes cada vez más especializados y complejos.

El cuaderno está conformado por 17 fichas que favorecen el trabajo colaborativo. Con ellas, cuidadores, maestros, tutores, padres de familia y otras personas involucradas en el cuidado y la educación del alumno podrán ofrecerle actividades, retos, desafíos y juegos que ayuden a fortalecer y profundizar en los aprendizajes fundamentales imprescindibles con los que debería contar el alumno en esta etapa de crecimiento educativo.

Este cuaderno pretende ser una herramienta que permita apoyar, construir y continuar con el aprendizaje cotidiano del alumno tanto en la escuela como en la comunidad.

Conozca el *Cuaderno de aprendizajes fundamentales imprescindibles*



Mi álbum. Tercer grado. Preescolar

<https://libros.conaliteg.gob.mx/20/K3MAA.htm>

El *Cuaderno de aprendizajes fundamentales imprescindibles* para la asignatura **Matemáticas** está conformado por 17 fichas, organizadas de acuerdo con los diversos contextos en los que el alumno se desenvuelve y en los que participa.

Al inicio de cada ficha encontrará su título, el **aprendizaje fundamental imprescindible** que en ella se trabaja, los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades planteadas y una descripción general de los aprendizajes que el alumno obtendrá al finalizar las actividades.



Láminas didácticas. Tercer grado. Educación Preescolar

<https://libros.conaliteg.gob.mx/20/K3LAM.htm>

Las secciones **“Manos a la obra”** y **“A divertirnos”** plantean actividades que ayudarán al alumno a alcanzar el propósito de la ficha.

Asimismo, encontrará las secciones **“Abre tu libro”**, en la que revisará el material del ciclo escolar anterior para recuperar algunos de los aprendizajes del alumno, y **“A usar tu cuaderno”**, en la que los alumnos realizarán algunas actividades.

También podrá animar a los familiares, tutores o a la comunidad a que refuercen lo que aprendió el alumno en cada ficha, mediante las propuestas de la sección **“A compartir”**.

En la sección **“Para aprender más”** encontrará información o recursos que le permitirán complementar los aprendizajes del alumno.

Finalmente, en **“Qué aprendí”** y **“Evaluación”** podrá apoyar al alumno para que valore lo que aprendió con las actividades de estas fichas.



Cuaderno de actividades para el alumno. Tercer grado. Educación primaria del Programa Nacional de Convivencia Escolar

<https://bit.ly/2WDSnXa>

Índice

Gana el que lo encuentre	6
Las emociones	9
Reciclemos la basura.....	12
Resuelve problemas a través del conteo	15
Colecciones de animales.....	18
¿Cuántos alimentos saludables hay?	21
Mi lista personal.....	24
Colecciones y más colecciones	27
La galería.....	30
Identifico y clasifico lugares de riesgo.....	34
La cocina de Alma	37
La ubicación de los objetos	40
Así me puedo desplazar	43
¿Cómo le hice para llegar?	46
Cuadrados y cubos, ¿cuál es la diferencia?.....	49
La gran carrera	52
Las profesiones y los oficios	56
Bibliografía.....	61
Créditos iconográficos	62
Material recortable	63

Gana el que lo encuentre

Materiales

Hojas blancas

Lápices de colores

Servilletas de papel o tela

Vasos, platos y cubiertos de plástico o de otro material accesible

Imagen: “Gana el que lo encuentra”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

Aprendizaje fundamental imprescindible

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

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la resolución de problemas a través del conteo. También, le permitirá identificar las áreas en las que puede mejorar. ¡Éxito!

Manos a la obra

- I. Platique con los alumnos respecto a las labores del hogar, sobre la importancia de que todos participen y por qué es sustancial tomar en cuenta a todos los integrantes de la familia y otras personas que comparten un espacio físico.
 - a) Pregunte cómo acostumbran arreglar la mesa en casa para consumir los alimentos del día, qué elementos son los que se colocan de manera cotidiana y qué aspectos deben considerar para ello.

Abre tu libro

- I. Muestre la imagen: “Gana el que lo encuentra”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 14. Si no cuenta con él, puede consultarlo en el enlace de la página 4.
 - a) Pida a cada alumno dibujar un elemento que se encuentre en la lámina sin que lo enseñe a sus compañeros.
 - b) Organícelos en parejas; uno mostrará su dibujo y el otro contará el número de veces que aparece en la lámina, después escribirá la cifra junto al dibujo. Una vez completado esto, se invertirán los papeles.

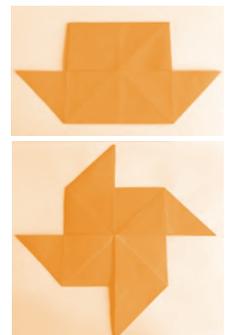
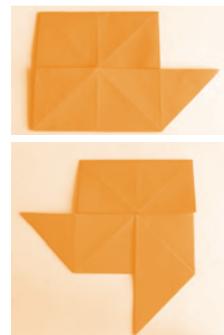
Manos a la obra

- I. Promueva el análisis del contenido de la imagen “Gana el que lo encuentra” a partir de las siguientes preguntas:
 - a) ¿Cuántas personas se sentarán a comer?
 - b) ¿Cuántos vasos hacen falta en la mesa?
 - c) ¿Hay más cucharas o tenedores?

- d) Hay tazas rosas y verdes, ¿cuántas son en total?
 - e) ¿Cuántos libros hay en el librero? ¿Cuántos en la mesa de la sala? ¿Cuántos son en total?
2. Distribuya algunas mesas para realizar la siguiente actividad, así como una mesa pequeña para colocar los materiales solicitados.
 3. Forme equipos e invite a los alumnos a jugar a “Poner la mesa para comer”.
 - a) Asigne a algunos de ellos el rol de comensales y a otros el rol de contadores.
 4. Antes de poner la mesa, pregunte a los que serán contadores lo siguiente:
 - a) ¿Cuántas personas van a comer?
 - b) ¿Cuántos cubiertos (cuchara, tenedor y cuchillo) se van a utilizar por persona? ¿Cuántos cubiertos se utilizarán en total?
 - c) ¿Cuántos platos y vasos se utilizarán en total?
 5. Una vez resueltas las preguntas, pida a un alumno colocar los vasos, cubiertos y platos necesarios para cada persona que va a comer.
 6. Pida al equipo despejar la mesa y colocar los vasos, platos y cubiertos en su lugar inicial.
 - a) Puede llevar a cabo nuevamente el juego cambiando los roles y el número de integrantes por equipo.

A divertirnos

- I. Invite a los alumnos a decorar la mesa con servilletas de papel o tela; enséñeles algunas figuras, como abanico, pino, cajita, entre otros.



Qué aprendí

- I. Solicite a los alumnos dibujar en diferentes hojas las colecciones que utilizaron en el juego “Poner la mesa para comer”.
 - a) Pida que escriban el número de elementos que hubo de cada una.

A compartir

- I. Invite a las familias a platicar con los alumnos sobre las actividades y tareas que realizan en su hogar, como recoger juguetes o colocar la ropa sucia en su lugar. Pueden preguntar a los alumnos:
 - a) ¿Cuáles tareas pueden realizar solos?
 - b) ¿Cuáles tareas realizan con ayuda?

Para aprender más

- I. Solicite a los alumnos que pregunten al maestro de Educación Física cuántos jugadores participan en un partido de fútbol, cuántos en uno de basquetbol y cuántos en uno de voleibol.
2. Pida que dibujen cada uno de los equipos y escriban el número correspondiente. Pregúnteles:
 - a) ¿Qué equipo tiene más jugadores?
 - b) ¿Cuál tiene menos?

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase?
 - b) ¿Cómo supieron cuántos utensilios debían colocar en la mesa?
 - c) En su casa, ¿realizan de manera cotidiana esta actividad?
 - d) Si un día su familia invita a dos de sus amigos a comer, ¿colocarían la misma cantidad de utensilios en la mesa que normalmente utilizan?

Las emociones

Aprendizaje fundamental imprescindible

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

La siguiente ficha permitirá al alumno analizar cómo expresa las emociones. También, le ayudará en la resolución de problemas a través del conteo. ¡Éxito!

Manos a la obra

- I. Comente con los alumnos que las emociones son reacciones de nuestro cuerpo ante situaciones específicas que se viven diariamente.
 - a) Pregúnteles qué les provoca felicidad, tristeza, enojo, sorpresa, aburrimiento o miedo y cómo lo expresan físicamente. Puede orientarlos con algunos ejemplos.
 - b) Analicen en conjunto qué pueden hacer cuando se sienten enojados, tristes, aburridos o con miedo. También, cómo pueden mantener por más tiempo la emoción de la felicidad.

Abre tu libro

- I. Muestre el *Cuaderno de actividades para el alumno. Tercer grado. Educación primaria del Programa Nacional de Convivencia Escolar*, página 22. Si no cuenta con el material, puede consultarlo en el enlace de la página 4. Las ilustraciones son ejemplos de cómo se puede expresar felicidad, tristeza, enojo, sorpresa, aburrimiento, miedo.
 - a) Pregunte a los alumnos cómo expresan con su cara las emociones.

Manos a la obra

- I. Solicite a los alumnos dibujar en tarjetas las expresiones faciales y corporales que se muestran ante las emociones felicidad, tristeza, enojo, sorpresa, aburrimiento y miedo.
2. Coloque las tarjetas en la bolsa o caja.
3. Para jugar, pida a los alumnos sacar una tarjeta por turnos y representar ante el grupo la emoción; el jugador que la identifique tratará de adivinar la situación, y si acierta se quedará con la tarjeta.

Materiales

Tarjetas

Lápices de colores

Caja de zapatos o bolsa que no sea transparente

Cuaderno de actividades para el alumno. Tercer grado. Educación primaria del Programa Nacional de Convivencia Escolar

4. Al finalizar, pida a los alumnos contar cuántas emociones dibujadas en las tarjetas lograron reconocer, para saber quién ganó.
5. Pídales que ordenen las tarjetas que obtuvieron por colecciones de emociones y que las cuenten.
6. Plantee lo siguiente:
 - a) ¿Quién obtuvo más tarjetas que expresan alegría?
 - b) Si un compañero les regala sus tarjetas de tristeza, ¿cuántas tendrían?
 - c) ¿Quién obtuvo más tarjetas que expresan tristeza?
 - d) ¿Quién obtuvo menos tarjetas que expresan enojo?
 - e) Si un compañero tiene cuatro tarjetas en las que se representa miedo, y regala dos, ¿cuántas le quedarían?
 - f) ¿De qué emoción tienen menos tarjetas?

A divertirnos

1. Prepare algunas situaciones que podrían generar una de las seis emociones. Por ejemplo, cuando van a comprar dulces.
 - a) Pida a un alumno que pase al frente a representarla con mímica y los demás deberán identificar a qué emoción corresponde. Puede incluir una tabla de registro para determinar al ganador.

Qué aprendí

1. Solicite a los alumnos que cada uno tome la tarjeta que exprese la emoción que sienten cuando es la hora de salir de clases y dirigirse a casa.
2. Pida que las reúnan todas, las organicen por colecciones para que puedan contarlas y señalar qué emoción expresa la mayoría al salir de la escuela.

A compartir

1. Invite a las familias a repetir el juego de la sección "A divertirnos". Pregunte a los alumnos cómo se sintieron al ganar o perder.

Para aprender más

- I. Solicite a los alumnos que platicuen acerca de los personajes de sus programas favoritos. Oriéntelos para que hagan énfasis en las emociones que muestran.
 - a) Pida que los dibujen con la expresión facial corporal que corresponda según la descripción que hicieron.
 - b) Ayúdeles a analizar qué emoción es la que identificaron con más frecuencia en sus programas favoritos, esto, mediante la conformación de colecciones y el conteo.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase?
 - b) ¿Cómo expresaron las emociones?
 - c) ¿Cuál fue la mejor forma para contar las tarjetas que expresan cada emoción?
 - d) ¿Cómo supieron quién tenía más tarjetas?

Reciclemos la basura

Materiales

Lápices de colores

Hojas blancas

Gises o recipientes de color amarillo, verde, azul y naranja

Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: “Colaboramos”

Basura limpia (PET, tetrapack, envolturas, latas, cajas) o imágenes de basura orgánica

Aprendizaje fundamental imprescindible

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

La siguiente ficha ayudará al alumno a formar colecciones a partir de la clasificación de la basura y resolver problemas de conteo. ¡Éxito!

Manos a la obra

- I. Comente con los alumnos acerca de la basura que se genera en la vida cotidiana, así como de la importancia de su separación. Refiera que, en muchos sitios, es posible encontrar contenedores de color amarillo para las latas y plásticos; verde, para el vidrio; azul, para el papel y el cartón; y naranja, para los desechos orgánicos.
 - a) Al explicar la clasificación, puede presentar los recipientes y, de ser posible, en cada uno coloque alguna imagen que les ayude a asociar fácilmente el color con el tipo de basura. Si no cuenta con recipientes de estos colores, puede forrar algunos con papel, o bien, realizar la actividad en el patio y trazar círculos con gises de los colores correspondientes.

Abre tu libro

- I. Muestre la lámina: “Colaboramos”, y pida a los alumnos observar el cuadrante superior derecho en donde aparecen dos niños recogiendo basura. Si no cuenta con la lámina, puede consultarla en el enlace de la página 4.
 - a) Platique con ellos acerca de qué sucede si dejan la basura en cualquier lugar como se muestra en la imagen. Haga énfasis en cómo eso afecta el medio ambiente.

Manos a la obra

- I. Distribuya en el espacio donde trabajarán los alumnos la basura limpia que tenga, como en la imagen “Colaboramos”. Si no tiene posibilidad de recolectarla, puede utilizar dibujos.

2. Pida a los alumnos que separen la basura en los recipientes o círculos correspondientes.

3. Solicíteles contar los elementos de cada colección y registrar los de cada una, lo pueden realizar en hojas blancas, con tarjetas o marcar los números en el patio. Esta información les servirá para responder los siguientes planteamientos, los cuales puede adaptar en función de los elementos con los que cuente:
 - a) ¿Qué contenedor tiene más elementos?
 - b) ¿Qué contenedor tiene menos elementos?
 - c) ¿Qué pasaría con el total de elementos del contenedor amarillo si se evitara el consumo de 4 refrescos?
 - d) Si agregas 2 cajas de zapatos, ¿cuántos elementos tendría en el contenedor azul?
 - e) Un frasco de vidrio, ¿en qué contenedor va? Si se agrega el frasco, ¿cuántos elementos tendría en total?
 - f) ¿Cuántos elementos tendrían que agregar a cada colección para que todas tengan la misma cantidad?

A divertirnos

- I. Proponga a los alumnos que, en equipo, organicen la recolección de PET por una semana. Al término de ese tiempo, deberán contar los envases y definir al equipo ganador.
 - a) Si es posible, solicite a las autoridades escolares o los padres de familia que hagan un reconocimiento a los ganadores y lleven los residuos al lugar correspondiente para su reciclado.

Qué aprendí

- I. Pida a los alumnos dibujar algún contenedor con los elementos que registraron en la actividad del apartado "Manos a la obra", luego agregar dos elementos y explicar cómo pueden determinar el total de la colección.

A compartir

- I. Invite a las familias a separar la basura de casa según el código de colores: amarillo, verde, azul y naranja.
 - a) Si es posible, que indaguen dónde pueden llevar a reciclar los desechos inorgánicos.

Para aprender más

- I. Invite a los alumnos a contestar los siguientes problemas:
 - a) Si Joaquín tiene 5 botellas de plástico y su primo le regala 6 botellas más, ¿cuántas botellas de plástico podrá reciclar Joaquín?
 - b) Si Emanuela tiene 14 cajas de cartón y le regala 5 a su mamá, ¿cuántas cajas de cartón tiene ahora Emanuela?
 - c) Si Joaquín y Emanuela juntaran las 9 botellas y las 8 cajas de cartón, ¿cuántos objetos tendrían?
 - d) Si Amelia tenía 16 envolturas de papel y ahora le quedan 4, ¿cuántas envolturas recicló?
 - e) Si Francisco tenía 8 latas y ahora tiene 19, ¿cuántas latas juntó para llegar a 19?

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿En qué se fijaron para poder seleccionar la basura?
 - c) Si una persona consume algún producto enlatado, ¿en qué contenedor tendría que colocarlo?
 - d) ¿En cuál deberán colocar sus cuadernos al final del año escolar?

Resuelve problemas a través del conteo

Aprendizaje fundamental imprescindible

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

La siguiente ficha ayudará al alumno a resolver problemas a través del conteo. También, le permitirá buscar diferentes formas de contar hasta 10, así como a buscar diversas estrategias para sumar o restar con números hasta 10. ¡Éxito!

Manos a la obra

- I. Comente con los alumnos que en nuestra vida diaria nos enfrentamos con diversas situaciones que nos llevan a buscar soluciones distintas. Explique que, para resolver algunos problemas escolares, una estrategia eficiente es contar los elementos que el planteamiento propone. Por ejemplo: Si tengo 5 manzanas y quiero compartirlas con 10 de mis amigos, ¿me alcanzarán o no? ¿Cómo podría saber si son suficientes? ¿Qué debo hacer primero?
 - a) Pida a 10 alumnos ponerse de pie; tenga preparadas 5 manzanas o algún dibujo que las represente.
 - b) Oriéntelos para contar tanto los elementos (manzanas) como a los alumnos que se encuentran de pie.
 - c) Asigne las manzanas y pida al grupo contar a los alumnos que no tienen fruta.

Abre tu libro

- I. Muestre a los alumnos la lámina “La carrera de autos”. Si no cuenta con ésta, puede consultar el enlace de la página 4.
 - a) Pregúnteles cuántos cuadros ha avanzado cada uno de los carros desde la salida.
 - b) Pídales que indiquen cuántos cuadros le falta a cada uno de los carros para llegar a la meta.

Materiales

Un dado

20 bolitas de papel reciclado

Tablero con 10 celdas
(2 columnas y 5 filas)

Carro de juguete o cualquier objeto que lo represente

Gis

Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: “La carrera de autos”

Manos a la obra

1. Proporcione a cada alumno un tablero de 10 celdas (2 columnas y 5 filas). También puede orientarlos para que construyan sus propios tableros.
 - a) Solicíteles contar las celdas.
 - b) Pídales que coloquen sus bolitas cerca del tablero.

2. El juego comienza al lanzar el dado, el número que caiga corresponderá al número de bolitas que tendrá que colocar el alumno en el tablero (uno por cada celda).
 - a) Pídales que respondan las siguientes preguntas:
 - ¿Cuántas casillas tiene el tablero?
 - ¿Cuántas bolitas pusieron después de lanzar el dado?
 - ¿Cuántas bolitas tendrían que poner para completar el tablero?

Tablero



3. Los alumnos deberán repetir la acción, pero sin quitar las bolitas de la primera jugada, de tal manera que puedan responder lo siguiente:
 - a) ¿Ahora cuántas bolitas tienen?
 - b) ¿Aún les faltan bolitas para completar el tablero? ¿Les sobraron? ¿Cuántas?

A divertirnos

- I. En un lugar abierto, dibuje con gis un tablero como el de la lámina “La carrera de autos”. Cada alumno deberá tener un carrito o cualquier otro objeto con el que pueda avanzar. Deberán tirar el dado los turnos que sean necesarios para llegar a la meta. Gana quien llegue primero.

Qué aprendí

- I. Pida a los alumnos que expliquen la manera más fácil de contar hasta el número 10.

A compartir

- I. Invite a las familias a jugar para ver quién es el más rápido en responder: deberán tirar un dado, gana quien conteste más rápido cuántos puntos faltan para tener 10. Pueden hacerlo más complejo haciendo dos tiradas de dados para juntar 15 puntos.

Para aprender más

- I. Solicite a los alumnos que en parejas respondan los siguientes problemas:
 - a) Si tienen 4 colores y encuentran 6 más, ¿cuántos colores tienen en total?
 - b) Si Juan tiene 3 peces, ¿cuántos peces le harían falta para tener 10 en total?
 - c) Si Karla compró 5 donas y Mariana 3, ¿cuántas donas tienen en total?
 - d) Si tienen 6 listones y necesitan 10 para la escuela, ¿cuántos listones más necesitan?

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Cuántos objetos necesitan para juntar 10 si sólo tienen 5?
 - c) ¿Cómo supieron cuántas casillas iban avanzando rumbo a la meta cuando tiraban el dado?

Colecciones de animales

Materiales

Hojas de registro

Tarjetas en blanco

Lápices de colores

Tarjetas con números del 1 al 10

Imagen: “Veterinaria”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

Aprendizaje fundamental imprescindible

Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

La siguiente ficha ayudará al alumno a contar colecciones no mayores a 20 elementos. Le permitirá registrar conteos, que lo llevará a identificar si conoce el orden de los números naturales hasta el 20. ¡Éxito!

Manos a la obra

- I. Promueva una conversación con los alumnos acerca de los animales domésticos que conocen, ya sea porque son mascotas o porque los pueden encontrar en la granja.
 - a) Pregúnteles qué hay que hacer si los animales se enferman, ¿con quién los llevan?

Abre tu libro

- I. Muestre la imagen: “Veterinaria”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 20. Si no cuenta con él, puede consultar el enlace de la página 4.
 - a) Pida que observen los elementos que se encuentran en la lámina y que comenten cómo están agrupados los animales.

Manos a la obra

- I. Proporcione a cada alumno tarjetas con los números del 1 al 10 y pida que las ordenen conforme a la sucesión numérica.
2. Solicíteles observar nuevamente la lámina “Veterinaria” donde se muestran diferentes animales a partir de los cuales podrán identificar colecciones.
 - a) Pida a diferentes alumnos que cuenten en voz alta cada una de las colecciones de animales; cada uno deberá comprobar en su lugar la numeración. Al terminar, deberán levantar la tarjeta del número que corresponde a cada colección.
 - b) Al término de cada conteo, pídeles que los registren. Puede proporcionarles una tabla con 11 columnas y 10 filas, cada columna corresponderá a cada colección de la imagen y las filas al número de elementos que las conforman. Otra forma de realizar el registro es que dibujen el número de elementos de cada colección en tarjetas.

3. Finalice la actividad con los siguientes planteamientos:
 - a) ¿Cuántos animales de dos patas hay?
 - b) ¿Cuántos animales que no tienen patas observan?
 - c) ¿Cuántos animales tienen alas?
 - d) ¿Cuántas personas hay en la veterinaria?
 - e) ¿Cuántas bolsas de alimentos observan? ¿Las pueden organizar en colecciones? ¿Qué características considerarían para determinar las colecciones?

A divertirnos

- I. Invite a los alumnos a elaborar un juego de memoria, para ello pueden utilizar las tarjetas de números y las que elaboraron en el registro de los animales. Un par se conformará de una tarjeta con un número y de otra con esa cantidad de elementos.

Qué aprendí

- I. Solicite a los alumnos que identifiquen tres colecciones en el salón de clases.
 - a) Pídales explicar qué características consideraron para determinarlas y mencionar el número de elementos que las conforman.

A compartir

- I. Invite a las familias a que ayuden a los alumnos a practicar los conteos; por ejemplo, que cuenten los pájaros, los autos estacionados, las ventanas de las casas, entre otros.
 - a) Solicite que realicen un registro de las colecciones; también pida que distingan rasgos entre ellas; por ejemplo, de los autos contados, cuántos son rojos, azules o blancos.

Para aprender más

- I. Solicite a los alumnos que pregunten a sus compañeros si tienen mascotas y qué tipo de mascotas son. Con la información recabada pida que clasifiquen las mascotas por colección y respondan lo siguiente:
 - a) ¿Cuál es el animal preferido como mascota?
 - b) ¿Cuál es el menos preferido?
 - c) ¿Cuántas de las mascotas tienen alas? ¿Cuántas tienen pelo?

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Qué características tuvieron las colecciones que contaron?
 - c) ¿Qué colección fue más fácil contar? ¿Por qué?
 - d) ¿Qué otros elementos pudieron contar además de los animales?

¿Cuántos alimentos saludables hay?

Aprendizaje fundamental imprescindible

Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

La siguiente ficha permitirá al alumno ejercitar la comunicación oral y escrita de los números del 1 a 10 a partir del análisis de alimentos saludables. ¡Éxito!

Materiales

Hojas blancas

Lápices de colores o crayones

Lámina didáctica. Tercer grado.

Educación preescolar: “¿Con qué monedas pagamos?”

Manos a la obra

1. Comente con los alumnos que el buen funcionamiento de sus cuerpos está relacionado con los alimentos que consumen diariamente. Mencione que pueden encontrar alimentos saludables y otros que no contribuyen para que puedan crecer y desarrollarse sanamente.
2. Pregúnteles si conocen cuáles son los alimentos saludables que deben consumir diariamente; puede orientarlos señalando ciertos grupos, por ejemplo, al decir frutas y verduras, ellos pueden mencionar algunas, como zanahoria, manzana, jitomate, entre otras. También pida que mencionen ejemplos de alimentos que no son saludables; puede orientarlos mencionando aquellos que son procesados como pastelillos, refrescos u otros, como la comida rápida.

Abre tu libro

1. Use la lámina: “¿Con qué monedas pagamos?”. Si no cuenta con ella, puede consultar el enlace de la página 4.
2. Pida a los alumnos que observen el menú de La cocina de Alma y ayúdelos a determinar cuáles son alimentos saludables y cuáles no lo son.

Manos a la obra

1. Pida a los alumnos que observen el Plato del Bien Comer de la página 59. Si es posible, proporcione a cada alumno una imagen. Solicítele que cuenten en voz alta cuántos grupos de alimentos hay. Después, pídale que cuenten los alimentos de cada grupo; asegúrese de que no superen los 10. Si cada uno tiene la imagen del Plato del Bien Comer, que escriban el número que corresponde en cada segmento. Si no, pida que lo dibujen con el número de elementos que tiene cada segmento y que escriban el número correspondiente.
2. Platique con los alumnos sobre los alimentos que comieron durante la semana y pídale que en una hoja peguen recortes o dibujen alimentos saludables y en otra hoja aquellos que no son saludables.
3. Pídale observar las siguientes imágenes:
 - a) Busque la tabla de comida saludable o no saludable que se encuentra en la página 60.
 - b) Pregunte el número de elementos que se presentan y solicite que lo escriban en la primera columna. En la tercera columna deberán poner ✓ si corresponde a un alimento saludable o un ✗ si no es saludable.

A divertirnos

1. Si es posible, imprima las tarjetas y tarjetones de la “Lotería de la salud” y juegue con los alumnos. El material se encuentra disponible en el enlace de la página 4.

Qué aprendí

1. Asigne a cada alumno un número del 1 al 10.
 - a) Pida que lo escriban en su cuaderno y explique gráficamente su significado.

A compartir

1. Invite a las familias de los alumnos a que los lleven a comprar el mandado al mercado. Al regresar a casa, que cuenten los alimentos comprados para que respondan, por ejemplo: ¿cuántos jitomates se compraron? ¿Cuántos plátanos tiene la penca?

Para aprender más

- I. Pida a los alumnos observar su alimentación del día para que cuenten los alimentos saludables incluidos en su menú.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Cómo supieron cuántos alimentos había en cada sección del Plato del Bien Comer?
 - c) ¿Pueden ahora identificar qué alimentos son saludables para su desarrollo?

Mi lista personal

Materiales

Lámina didáctica. Tercer grado.

Educación preescolar:

“La carrera de autos”

Hojas blancas

Lápices de colores o crayones

Aprendizaje fundamental imprescindible

Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

La siguiente ficha ayudará al alumno a comunicar de manera oral y escrita números del 1 al 10 al contar elementos que le gustan o le disgustan, promoviendo de esta manera el desarrollo de la imagen y percepción de ellos mismos. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Comente con los alumnos que sus características físicas los hacen personas únicas, pero también sus gustos o preferencias por ciertos objetos o formas de vida, por ejemplo, cómo se visten, qué comen, cuál es su juguete o color favorito, qué juegos quieren repetir constantemente o qué música les pone alegres.
2. Pida a los alumnos que piensen en un juego y luego por turnos pasen al frente a representarlo mímicamente.
 - a) Anote en el pizarrón si lograron o no identificar cada uno de los juegos representados. Puede usar los símbolos ✓ o ✗, de manera que vaya formando dos colecciones.
 - b) Solicíteles que copien los resultados en su cuaderno y que escriban el número que corresponde a cada uno, por ejemplo:

$$\begin{array}{l} \checkmark \checkmark \checkmark \checkmark = 4 \\ \times \times \times \times \times \times \times = 7 \end{array}$$

Abre tu libro

1. Muestre la lámina: “La carrera de autos”. Si no cuenta con ella, puede consultar el enlace de la página 4.
 - a) Solicite a los alumnos que observen a qué juegan los niños que aparecen ahí.
 - b) Pregúnteles cuántos juegos identifican.

Manos a la obra

1. Solicite a algunos alumnos que mencionen dos cosas que les gusta hacer y dos cosas que no les guste. Luego anótelas en una tabla como la siguiente:

Me gusta		No me gusta	
Ayudar en casa	Sacar al perro a pasear	Jugar futbol	Mascar goma

2. Pregunte a cada uno si les agradan las actividades que anotaron, por ejemplo:
 - a) ¿A quiénes les gusta ayudar en los quehaceres de la casa?
 - b) ¿A quiénes les gusta sacar a su perro a pasear?
 - c) ¿A quiénes no les gusta jugar futbol?
 - d) ¿A quiénes no les gusta la goma de mascar?
3. Conforme vayan respondiendo, anote en la celda correspondiente alguna marca que indique la elección de los alumnos.
4. Solicite a los alumnos que cuenten las marcas de agrado y desagrado por cada actividad. Pida que lo registren en su cuaderno con el número que corresponde.

A divertirnos

1. Invite a los alumnos a separar sus lápices de colores o crayones en “colores que me gustan” y “colores que no me gustan”. Pida que cuenten cada colección y que registren en su cuaderno los elementos de cada una.

Qué aprendí

1. Solicite a los alumnos que expliquen cómo supieron a cuántos niños les gusta lo mismo que a ellos.

A compartir

1. Invite a las familias a elaborar y jugar memorama. Para que puedan diseñarlo, deben preguntar a la familia extensa, amigos o vecinos qué parte de su cuerpo les gusta más.

- a) En una tarjeta deberán escribir el nombre de la persona o dibujar su imagen; en la otra tarjeta, que será su par, deberán dibujar la parte del cuerpo que más les gusta.
- b) Cuando hayan elaborado el par de cada uno, podrán iniciar el juego.

Para aprender más

- I. Solicite a los alumnos que mencionen y registren qué juguetes les gustan. Pida que los cuenten y escriban el número correspondiente.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) Cuando contaron sus colores, ¿observaron si les gustan más de los que les desagradan?
 - c) ¿Fue fácil decidir qué les gusta? ¿Hay algún otro alumno que tenga los mismos gustos que ustedes?

Colecciones y más colecciones

Aprendizaje fundamental imprescindible

Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la comparación, igualación y clasificación de colecciones en función de más de una característica de un mismo objeto. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Comience mencionando a los alumnos que para poder contar diversos objetos es conveniente que los clasifiquen por colecciones, según las características que cada uno tiene, por ejemplo, la forma, el tamaño o los colores. A veces, es necesario comparar colecciones para saber si éstas tienen más, menos o igual cantidad de elementos.

2. Platique con ellos acerca de alguna visita que hayan hecho a un zoológico o una granja. Pregúnteles si los animales están todos juntos; oriéntelos a explicar que se encuentran en lugares distintos dependiendo de su especie, el tipo de alimentación que tienen o el lugar donde viven, y lleguen a conclusiones como: ¿por qué no puede estar un león con un oso polar o una gacela con un cocodrilo?

Abre tu libro

1. Muestre la lámina “Diferentes pero semejantes”. Si no cuenta con este material, puede consultarlo en el enlace de la página 4.
 - a) Ayude a los alumnos a analizar la lámina, que cuenten cuántas colecciones diferentes hay, cuáles tienen el mismo número y qué pueden hacer para igualar la cantidad de elementos en cada una.

Manos a la obra

1. Organice a los alumnos en equipos y proporcíóneles, por equipo, 30 objetos que correspondan a diferentes colecciones, por ejemplo, pueden ser 12 botones chicos, 10 medianos y 8 grandes o que tengan diferentes colores.

Materiales

Hojas blancas

Plastilina

Lápices de colores o crayones

30 objetos por equipo que correspondan a diferentes colecciones (botones, pinzas de ropa, juguetes, entre otros)

Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: “Diferentes pero semejantes”

2. Pida a los alumnos que los observen y mencionen sus características, para que después los organicen.
 - a) Primero, orientelos para que los clasifiquen por la característica que sea más evidente, por ejemplo, por colores.
 - b) Pregúnteles cuántos elementos tiene cada colección; pida que lo registren en su cuaderno con dibujos y con el número correspondiente.

3. Plantee algunas preguntas que permitan a los alumnos comparar e igualar el número de elementos de las colecciones. Por ejemplo:
 - a) ¿Qué colección tiene más elementos?
 - b) ¿Cuántos elementos tendrían que agregar a la colección menor para que tenga el mismo número de elementos que la colección mayor?

4. Realice la misma acción ahora con otra característica de los objetos, por ejemplo, el tamaño.
 - a) Comente con los alumnos cómo un objeto puede ser parte de varias colecciones, dependiendo de los fines que se busquen.

A divertirnos

- I. Invite a los alumnos a moldear con plastilina los animales que se encuentran en la lámina.
 - a) Pida que consideren los tamaños reales en proporción, por ejemplo, los elefantes que están lejanos en la lámina no son más pequeños que un suricato.
 - b) En un primer momento, pídale que moldeen el mismo número que se encuentra en la lámina y, en un segundo momento, que moldeen los que hacen falta para igualar el número de elementos en las colecciones.
 - c) Pida que realicen colecciones de animales por tamaño.

Qué aprendí

- I. Solicite a los alumnos que dibujen colecciones que contengan diferentes cantidades de elementos; pida que expliquen cuáles son las características de los elementos de cada colección.

A compartir

- I. Invite a las familias a comparar colecciones con otros objetos en casa: por ejemplo, ropa, objetos de cocina o juguetes.
 - a) Anímelas a orientar a los alumnos a comparar la cantidad de elementos de las colecciones, para observar en qué colecciones hay más, menos o igual cantidad.

Para aprender más

- I. Solicite a los alumnos recordar el tipo de flores que pudieron observar en su visita al zoológico, o en algún jardín botánico, invernadero, parque o incluso en una florería.
 - a) Pida que formen colecciones con las flores considerando dos características; por ejemplo, color y tamaño.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Pueden comparar colecciones con diferente cantidad de elementos?
 - c) Al comparar colecciones, ¿éstas pueden tener más, menos o igual número de elementos?
 - d) ¿Ustedes han comparado colecciones en su casa o aquí en el salón? ¿Cuáles?

La galería

Materiales

Hojas blancas

20 tarjetas de cartulina
de 7 × 10 cm

Fichas, plumones, taparrosas,
figuras de fomi, crayones, juguetes

Imagen: "Autorretrato", en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

Aprendizaje fundamental imprescindible

Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la comparación, igualación y clasificación de colecciones. También, le permitirá identificar las áreas en las que puede mejorar. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Mencione a los alumnos que en la vida diaria se pueden comparar dos o más grupos de objetos para saber si contienen menor, mayor o igual cantidad de elementos. Proponga varios ejemplos:
 - a) Comparar el número de vasos o de cucharas con el número de personas que los usarán.
 - b) Comparar el número de espacios de estacionamiento con el número de autos que se estacionarán.
 - c) Comparar el número de pasajeros con el número de asientos disponibles.
2. Explique también que para comparar colecciones, se deben fijar en la clasificación y la cantidad de elementos. Por ejemplo: los animales se pueden clasificar por especie, donde se formarían colecciones de perros, gatos, conejos, pájaros o peces. O bien, se pueden clasificar por colores, formas o texturas, para después contar en qué colección hay más cantidad de perros, pájaros o peces. Explique a los alumnos que una colección es un conjunto de objetos que tienen alguna similitud entre ellos, pero que pueden variar en cantidad.

Abre tu libro

1. Muestre la imagen: "Autorretrato" del material educativo *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 22. Si no cuenta con éste, puede consultarlo en el enlace de la página 4. En la imagen se observa a un grupo de niños recorriendo un museo. Algunos observan las pinturas, otros pintan y un tercero observa a alguien realizando un autorretrato.
 - a) Comente con los alumnos cuál de esas actividades les gustaría realizar.

Manos a la obra

1. Pregunte a los alumnos si alguna vez han ido a un museo. Coménteles que hay museos dedicados a exhibir y proteger obras de arte en diversas expresiones, como la pintura, escultura, fotografías, entre otras producciones. Las obras de arte pueden representar sentimientos, emociones y percepciones acerca de las vivencias del artista. Una galería de arte también es un espacio para exhibir y promocionar arte, la diferencia está en que en este espacio se puede comprar la obra.

2. Solicite a los alumnos observar nuevamente la imagen: “Autorretrato” del material educativo *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar* y pida responder las siguientes preguntas en plenaria:
 - a) ¿Hay más niños que adultos? ¿Cómo lo saben?
 - b) ¿Cuántos objetos de la imagen son azules?
 - c) Si se agregaran 6 adultos, ¿cuántas personas adultas habría en la imagen?
 - d) Si se quitaran dos niños de la imagen, ¿cuántos niños quedarían?

3. Solicite a los alumnos poner atención en los elementos que están representados en las obras de arte. Pregunte:
 - a) ¿Qué elementos pueden ver en las pinturas: rostros, gente, paisajes, figuras?
 - b) ¿Cuántos rostros se ven en los cuadros?
 - c) ¿Qué piensan que esté pintando la niña de playera azul?
 - d) ¿Piensan que pueden formar colecciones con estas obras de arte? ¿En qué deben fijarse para poder formarlas? Oriente la reflexión hacia las distintas temáticas de las obras: rostros, paisajes, figuras.
 - e) ¿Cuántas colecciones formaron? ¿Cuántos elementos tiene cada colección?

A divertirnos

1. Invite a los alumnos a crear sus propias obras de arte. Coménteles que pueden dibujar lo que les guste, pero que intenten que se relacione con alguna de las colecciones que ya formaron en el apartado anterior.

2. Una vez que hayan terminado, coloque en un lugar visible, a modo de exposición, los dibujos. Permita que los alumnos los observen como si estuvieran en un museo. Al terminar, pregunte:
 - a) ¿Quiénes dibujaron un rostro?
 - b) Si juntan sus dibujos de rostros con los de la imagen Autorretrato, ¿cuántos tendrán?
 - c) ¿Cuántos dibujaron paisajes?
 - d) Si juntan sus paisajes con los de la imagen, ¿cuántos tendrán?
 - e) ¿Identifican otra colección que puedan hacer a partir de sus obras de arte? ¿Cuál?

A compartir

1. Invite a las familias a contar elementos de una colección para compararlos, igualarlos y clasificarlos; por ejemplo, juguetes, utensilios de cocina, herramientas o cualquier otro objeto que se tenga en casa.
2. Anímelas a incentivar a los alumnos a formar colecciones por color, función o forma de los objetos, para después comparar la cantidad en cada colección y finalmente igualarlas.

Qué aprendí

1. Pida a los alumnos que se reúnan en equipos.
 - a) Reparta entre ellos materiales de diferentes tipos: fichas, plumones, taparrosas, figuras de fomi, crayones, juguetes.
 - b) Solicite que hagan tantas colecciones como puedan, contando siempre cuántos elementos hay en cada una.

Para aprender más

1. Elabore un memorama de colecciones. En una cartulina recorte 20 tarjetas de 7×10 cm.
2. Solicite a los alumnos dibujar en 10 tarjetas distintas colecciones con elementos, como estrellas, corazones o caras sonrientes. Una colección debe tener un elemento, otra dos, y así sucesivamente, hasta llegar a 10 elementos.

3. En las 10 fichas restantes, pida que dibujen la secuencia numérica del 1 al 10. Una vez que se tengan todas las tarjetas, ¡a jugar! Para ganar, deben obtener la mayor cantidad de pares de tarjetas correspondientes.
4. Al finalizar, ayude a los alumnos a aumentar, disminuir o igualar los elementos que se compararon en las colecciones elaboradas.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la colección, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Encontraron pinturas que no pertenecieran a las colecciones de rostros, paisajes o figuras?
 - c) ¿Qué estrategia utilizaron para comparar colecciones?
 - d) Al comparar colecciones, ¿todas tuvieron el mismo número de pinturas?
 - e) ¿Han comparado colecciones en su casa o aquí en el salón? ¿Cuáles?

Identifico y clasifico lugares de riesgo

Materiales

Latas o cajas

Cinta adhesiva

Tira numérica

Círculos de papel color rojo

Objetos diversos (fichas,
colores, pelotas)

Aprendizaje fundamental imprescindible

Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la relación que puede establecerse entre el número de elementos de una colección y la sucesión numérica escrita. También, le permitirá identificar las áreas en las que puede mejorar. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Pregunte a los alumnos si han visto (en su casa, en el mercado o en la escuela) bolsas, paquetes o cajas con algún número al frente que señale la cantidad de elementos que hay dentro del empaque. Por ejemplo, una caja de galletas puede indicar que contiene 15 piezas. Si se abre el paquete de galletas y las cuentan, verán dentro de la caja 15 galletas.
 - a) Proponga otros ejemplos en los que se haga énfasis en el contenido que se señala en los empaques.

2. Explique también que, para relacionar objetos con la sucesión numérica, deben contar los elementos y después compararlos con la sucesión de números para saber cuál representa la cantidad de objetos. Por ejemplo, si observa siete perros y compara esa cantidad con la secuencia, se dará cuenta de que el número que representa la cantidad es 7.
 - a) Ofrezca otros ejemplos de representaciones numéricas escritas, como:
 - Si cuentan las casas de una calle, pueden observar que quince casas es igual a 15 casas.
 - Si cuentan las flores de un ramo, verán que doce flores es igual a 12 flores.
 - € Si cuentan sus dedos, verán que diez dedos es igual a 10 dedos.

Manos a la obra

1. Invite a los alumnos a realizar un recorrido por todo el salón, donde el objetivo será identificar lugares de riesgo. Dialogue con ellos sobre lo que significa un sitio de riesgo, qué características tiene y qué lugares podrían representar un peligro para ellos.
 - a) Pídales que señalen claramente cuáles son estos sitios.

2. Coloque en una mesa los círculos rojos. Indique a los alumnos que deben colocar un círculo rojo en cada lugar que consideren de riesgo, pero sólo pueden ir una vez a la mesa en cada intento, de tal modo que deben desarrollar una estrategia para llevar el conteo o registro de cuántos círculos necesitan.
 - a) Señáleles que pueden auxiliarse con la tira numérica, esto los hará caer en cuenta de la importancia de relacionar la cantidad con su representación escrita. Permita todos los intentos posibles.

3. Una vez que se hayan colocado los círculos rojos en todas las áreas, pregunte a los alumnos cuántos sitios de riesgo tiene el salón y cómo supieron cuántos círculos debían llevar.

4. Realice las siguientes preguntas en plenaria y oriente las respuestas para que relacionen la cantidad con la sucesión numérica escrita:
 - a) ¿Cuántos círculos rojos se colocaron en el salón?
 - b) ¿Piensan que si realizaran la actividad en su casa el número de círculos rojos aumentaría? ¿Por qué? ¿Aproximadamente cuántos círculos pondrían?
 - c) ¿Piensan que si realizaran la actividad en su dormitorio el número de círculos aumentaría o disminuiría? ¿Por qué? ¿Aproximadamente cuántos círculos pondrían?

A divertirnos

1. Pida a los alumnos realizar la actividad anterior en el patio de la escuela, para comparar el número de elementos de riesgo que identifiquen con números escritos.
 - a) Pregúnteles cuántos círculos más o menos utilizaron en comparación con los del salón.

Qué aprendí

- I. Solicite a los alumnos dibujar en una hoja blanca colecciones de distintos objetos, para después identificar qué número escrito le corresponde de la sucesión numérica. Pueden ayudarse con la tira numérica.

A compartir

- I. Invite a las familias a buscar lugares y objetos de riesgo en su hogar y a marcarlos con un círculo rojo: agujas, la plancha, los enchufes o tijeras, etcétera.
 - a) Invite a los familiares a incentivar a los alumnos para que relacionen la cantidad de sitios de riesgo con la sucesión numérica.

Para aprender más

- I. Llene latas y cajas con diferentes cantidades de objetos, con una etiqueta en blanco adherida al frente. Repártalas entre los alumnos y pídale que cuenten los elementos que están dentro.
 - a) Cuando sepan dicha cantidad, deberán escribirla en la etiqueta con un plumón. Pueden usar la tira numérica.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Cuántos lugares de riesgo detectaron en el salón? ¿Y en el patio?
 - c) ¿Cómo supieron cuántos círculos rojos necesitaban para marcar los sitios de riesgo?
 - d) ¿Para qué consideran que ayuda relacionar la cantidad de elementos con la sucesión numérica? ¿Pueden dar un ejemplo?

La cocina de Alma

Aprendizaje fundamental imprescindible

Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la identificación de relaciones de equivalencia de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de venta y compra. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Comience mencionando a los alumnos que en el mercado o alguna tienda necesitan relacionar la equivalencia entre el precio de un producto y el dinero que pagan. Por ejemplo, comparar el precio de unas galletas con el valor de las monedas que se tienen para saber si alcanza, falta o sobra dinero. Proponga varios ejemplos:
 - a) Si quieren comprar un jugo que cuesta \$8 y tienen 3 monedas de \$2, ¿cuánto dinero tienen? ¿Les alcanza para un jugo? ¿Cuánto les falta?
 - b) Si quieren comprar una manzana que cuesta \$6 y tienen una moneda de \$5 y una de \$2, ¿cuánto dinero tienen? ¿Les alcanza para comprarla? ¿Les sobra dinero? ¿Cuánto?
 - c) Si quieren comprar un pan que cuesta \$7 y tienen una moneda de \$10, ¿les alcanza para comprarlo? ¿Les sobra dinero? ¿Cuánto?

2. Explique también que, para relacionar los precios con el dinero disponible, necesitan fijarse en el valor de sus monedas. Algunas valen \$1, \$2, \$5 y \$10. Use el siguiente ejemplo: Imaginen que van al mercado y ven una manzana enchilada en \$15. Si tuvieran dos monedas de \$10, ¿les alcanzaría para comprarla? Sí, y les sobran \$5, debido a que al sumar las dos monedas de \$10 dan \$20.
 - a) Explique a los alumnos que la relación de equivalencia es la relación de igualdad entre un objeto y su precio.

Abre tu libro

1. Muestre la lámina “¿Con qué monedas pagamos?”. En ella se observa la imagen de una cocina, con los precios incluidos en el menú. Si no cuenta con el material, puede consultarlo en el enlace de la página 4.

Materiales

Lápices de colores

Cartulinas blancas

Monedas de papel de \$1, \$2, \$5 y \$10

Folleto de ofertas de tiendas

Lámina didáctica. Tercer grado.

Educación preescolar: “¿Con qué monedas pagamos?”

Manos a la obra

1. Revise con los alumnos los precios que se muestran en “La cocina de Alma”. Oriente el diálogo con las siguientes preguntas:
 - a) ¿Cuánto cuesta un bolillo?
 - b) ¿Cuánto cuesta un plato de arroz?
 - c) ¿Cuáles son los platillos más caros?
 - d) ¿Cuáles son los platillos más baratos?
 - e) Lupita quiere un plato de tacos dorados y un agua de frutas, ¿cuánto va a pagar?
 - f) Héctor comió un plato de pozole y pagó con una moneda de \$10, ¿le sobró dinero? ¿Cuánto?

2. Proponga al su grupo que ahora ellos jueguen a atender una cocina.
 - a) Ayude a los alumnos a decidir los platillos que venderán y pida que los dibujen en una cartulina blanca, en tamaño grande.
 - b) Ayúdelos a indicar los precios de los platillos que venderán. Los precios pueden ir de \$1 a \$10.

3. Asigne el rol de vendedores a cuatro alumnos y el rol de comprador a los demás. Solicite a todos reunir sus monedas para empezar a comprar. El comprador sólo puede comprar un platillo.

4. Inicien el juego; ayude a los alumnos a realizar sus compras (cuide que el vendedor cobre el dinero exacto y que el comprador elija su platillo según el dinero que tenga disponible, si no, debe decir cuánto dinero le falta).

5. Al terminar el juego, realice las siguientes preguntas en plenaria:
 - a) ¿Cuál fue el platillo más caro? ¿Cuánto costaba? ¿Qué monedas utilizaron para comprarlo?
 - b) ¿Cuál fue el platillo más barato? ¿Cuánto costaba? ¿Qué monedas utilizaron para comprarlo?
 - c) ¿Quiénes compraron más de un platillo? ¿Cómo le hicieron para saber cuánto pagar?
 - d) ¿A quiénes no les alcanzó para comprar lo que querían? ¿Cuánto dinero les faltó?

A divertirnos

1. Juegue con los alumnos a montar un bazar con diferentes objetos, como libros, útiles escolares o mochilas.
 - a) Apóyelos al momento de asignar los precios y determine los roles de comprador y vendedor.

Qué aprendí

- I. Solicite a los alumnos retomar algunos de los platillos u objetos con los que trabajaron en las actividades de las secciones anteriores. La elección que realicen deberán dibujarla en una hoja, escribirán el precio que fue establecido y deberán dibujar las monedas que representen ese precio en dos equivalencias. Por ejemplo, si eligen el helado que cuesta \$7, pueden dibujar un grupo de dos monedas de \$1 con una de \$5 y en otro grupo dos de \$2 y tres de \$1.
 - a) Pida que expliquen por qué pueden pagar de una u otra forma.

A compartir

- I. Invite a los familiares a organizar con los alumnos una simulación de ventas con otros objetos en su casa, por ejemplo: ropa, juguetes o zapatos.
 - a) Anímelos a incentivar a los alumnos a relacionar los precios con el dinero disponible. Pueden cambiar los precios de los productos para que los alumnos practiquen las sumas y las restas.

Para aprender más

- I. Revise con los alumnos folletos de mueblerías, farmacias o supermercados que muestren los precios u ofertas de los productos.
 - a) Dialogue con los alumnos sobre qué precios reconocen (en el rango del 1 al 30) y cuáles no. Sobre los que sí reconozcan, solicite que le muestren con sus monedas la forma en la que pagarían esos productos.
2. Diseñe junto con ellos el folleto de su bazar, usando recortes de productos y asignando los precios a cada uno.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿De qué manera identificaron la relación entre el precio del objeto y el dinero que tenían disponible?
 - c) ¿Hubieran podido gastar su dinero de manera diferente? ¿Qué hubieran comprado? ¿Les habría sobrado dinero?

La ubicación de los objetos

Materiales

Objetos diversos, como peines, frutas, calcetines, lápices, plumones

Imagen: “Gana el que lo encuentra”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

Aprendizaje fundamental imprescindible

Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la ubicación de objetos y lugares a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. También, le permitirá identificar las áreas en las que puede mejorar. ¡Éxito!

Manos a la obra

- I. Comience dialogando con los alumnos acerca de que, en ocasiones, necesitan conocer la ubicación de lugares y objetos, como saber dónde están los baños dentro de una escuela o dónde pueden encontrar la salida en un lugar. También necesitan encontrar objetos, por ejemplo, sus zapatos o suéter.
 - a) Pregúnteles qué pasa cuando quieren encontrar un lugar o un objeto. ¿Cómo logran saber dónde está? ¿Cómo le ayudan a alguien a encontrarlo?
 - b) Explique que para ubicar esos objetos deben fijarse en los puntos espaciales y de referencia, es decir, deben prestar atención a lo que está arriba, al lado de, a la izquierda de, debajo de, a la derecha de, etcétera.
 - c) Diga a los alumnos que la ubicación de objetos y lugares por medio de las relaciones espaciales y puntos de referencia los ayudan a localizar otros objetos o lugares cuya posición desconozcan. Por ejemplo, si quieren saber dónde están los lápices, entonces pueden decir: los lápices se encuentran en un bote que está arriba del escritorio. Y esto sirve no sólo para ubicar objetos en una habitación, sino también lugares, por ejemplo: el salón está enfrente del patio.

Abre tu libro

- I. Muestre la imagen: “Gana el que lo encuentra”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 14. En la ilustración se observa el interior de una casa. Pueden observarse la cocina y la sala con diferentes muebles y objetos, lo que ayuda a plantear cuestionamientos a los alumnos sobre su ubicación.

Manos a la obra

1. Pida a los alumnos que observen nuevamente la imagen. Enumere con ellos los diferentes elementos que pueden ver.
2. Comience a dar algunas indicaciones para que localicen puntos específicos. Por ejemplo:
 - La pantalla de televisión está entre los libros y las esculturas.
 - La olla está arriba de la estufa.
 - Las tazas están en la repisa, sobre los platos.
3. Pídales que localicen lo siguiente:
 - a) ¿Dónde está el teléfono?
 - b) Ayuden al niño a encontrar el vaso de la licuadora, ¿qué indicaciones le darían?
 - c) Ayuden al papá a encontrar el radio, ¿qué indicaciones le darían?

A divertirnos

1. Pida a los alumnos que elijan algún objeto que esté a la vista de todos. Cada uno deberá crear una adivinanza que considere la descripción del objeto y su ubicación, pasará al frente y los demás deberán adivinar qué objeto es.
 - a) Puede llevar el registro de las participaciones para tener un ganador cuando hayan pasado todos o para promover la participación de todos los alumnos.

Qué aprendí

1. Coloque los objetos que se solicitaron encima de una mesa y pida que, uno por uno, los vayan colocando según sus indicaciones. Puede mencionar las siguientes:
 - a) Coloquen el peine a la derecha de la mesa.
 - b) La fruta al centro de la mesa.
 - c) El calcetín debajo de la mesa.
 - d) El juguete a la izquierda de la mesa.
 - e) El plumón entre el peine y el juguete.
2. Pida que expliquen cómo cambian las instrucciones si la persona que da las indicaciones se mueve de lugar.

A compartir

- I. Invite a los familiares a jugar a “encontrar los objetos”. El adulto colocará varios objetos en casa sin que el alumno vea. Después debe darle algunas pistas para encontrarlos. Las pistas pueden ser: *está arriba de...*, *está debajo de...*, *está lejos de...*, *está cerca de...*, *está dentro de...*, *está fuera de...*

Para aprender más

- I. Pida a los alumnos que en el centro de una hoja blanca se dibujen a sí mismos.
 - a) A su derecha deben dibujar a la persona más importante para ustedes.
 - b) A la izquierda deben dibujar lo que más les gusta hacer.
 - c) Arriba de él dibujarán cómo se imaginan a futuro.
 - d) Debajo de él dibujarán cómo eran de pequeños.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿En qué los pueden ayudar los puntos de referencia y las relaciones espaciales?
 - c) Pídeles que señalen un objeto que se encuentre encima del escritorio, otro que esté a su derecha y otro a su izquierda. Mencionen qué hay detrás de ellos. ¿Qué hay arriba de su cabeza?
 - d) ¿Qué puntos de referencia utilizarían para dar indicaciones de cómo llegar a la escuela desde su casa?

Así me puedo desplazar

Aprendizaje fundamental imprescindible

Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la ubicación de objetos y lugares a través de las interpretaciones de relaciones espaciales y puntos de referencia. También, le permitirá identificar las áreas en las que puede mejorar. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Comience mencionando a los alumnos que, en ocasiones, necesitarán ubicar su posición por medio de las relaciones espaciales y puntos de referencia, es decir, utilizarán elementos visuales que les permitirán llegar al lugar indicado. Proponga varios ejemplos:
 - a) Para llegar a mi cama, desde la entrada de mi casa, paso al lado derecho de una mesa.
 - b) Para llegar de mi asiento al escritorio del maestro, paso por enfrente del pizarrón.
 - c) Para llegar del baño al patio de la escuela, paso por atrás del asta bandera.

2. Explique también que, para ubicar objetos y lugares, deben fijarse en las cosas que están a su alrededor. Por ejemplo: para llegar a la entrada de la escuela, pasan a la izquierda del salón, por detrás del asta bandera y a la derecha del salón de maestros.
 - a) Explique a los alumnos que los puntos de referencia pueden ser cualquier objeto, sonido o indicador que sea visible en la zona donde se desplazan.

Abre tu libro

1. Muestre la lámina “La carrera de autos”. Si no cuenta con el material, puede consultarlo en el enlace de la página 4. La lámina representa un día en un espacio abierto donde se están desarrollando diversos juegos.
 - a) Solicite a los alumnos distinguir qué juegos observan y expliquen en qué lugares se están llevando a cabo.

Materiales

Hojas blancas

Lápices de colores

Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: “La carrera de autos”

Imagen: “Sopa de letras”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

2. Muestre la imagen “Sopa de letras”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 34. En la ilustración se observa el interior de una cocina en el que se encuentran diversos personajes realizando actividades distintas en torno al momento de la comida.
 - a) Pida a los alumnos que las describan e indiquen quién la está realizando, definiendo su ubicación.

Manos a la obra

1. Solicite a los alumnos observar nuevamente la lámina “La carrera de autos”. Plantee algunas preguntas para responderlas en plenaria.
 - a) ¿Qué hay detrás de la fuente?
 - b) ¿Quién está arriba de la resbaladilla?
 - c) ¿Dónde está el globero?
 - d) ¿Qué hay al lado derecho de las bancas?
 - e) ¿Dónde está el señor que vende dulces?
 - f) Lourdes está buscando a su papá. Dice que es un señor que está paseando a un perro. ¿Qué indicaciones le darías para que pueda encontrarlo?
2. Solicite a los alumnos observar la imagen “sopa de letras”, para que contesten las siguientes preguntas en plenaria:
 - a) ¿Quién está entre el niño con playera verde y un hombre mayor con suéter azul?
 - b) ¿Quién está al lado derecho del comal?
 - c) ¿Quién trae un plato rosa en la mano?
 - d) ¿Quién está enfrente de la olla de mole?
 - e) ¿Quién está detrás de la olla de mole?
 - f) ¿Dónde está el canasto de pan?
3. Explore ambas láminas con los alumnos y reflexione con ellos las respuestas.
 - a) Intente que cada vez sean más detalladas las formas en que ofrecen indicaciones o dan especificaciones sobre la ubicación de un objeto.
4. Pida a los alumnos que dibujen en hojas blancas los puntos de referencia de su salón o casa; pueden incluir el mobiliario, las puertas y ventanas, el área de materiales didácticos, el escritorio y otros que ellos consideren importantes para describir la ubicación de un objeto.

A divertirnos

1. Jueguen a las escondidillas. Por turnos, un alumno contará hasta el número 10 con los ojos cerrados. El resto del grupo debe esconderse. Una vez que termine el conteo debe buscar al resto.
2. Cuando encuentre a alguien, es indispensable que explique dónde está, por ejemplo: "Martín está debajo de la banca, al lado izquierdo de la ventana". Si la descripción es correcta, quien contó ya puede jugar y Martín es ahora quien busca.

Qué aprendí

1. Solicite a los alumnos que den indicaciones a alguien que quiere llegar a su salón de clases desde la puerta de la escuela; haga énfasis en que deben incluir puntos de referencia.
2. Pida que expliquen por qué eligieron esos puntos de referencia.

A compartir

1. Invite a las familias a dibujar con los alumnos un mapa de su hogar, tomando en cuenta las habitaciones y los posibles puntos de referencia. Pueden fijarse trayectorias, por ejemplo: para llegar al baño pasan por la derecha de la mesa junto al librero.
 - a) Pida al adulto seguir la trayectoria que dibujaron junto con el alumno. También pueden realizar distintas trayectorias para llegar a otras partes de la casa.
 - b) Anímelos a incentivar en los alumnos el reconocimiento de los puntos de referencia que pueden observar en distintas trayectorias, con la finalidad de ubicarse en un espacio.

Para aprender más

1. Solicite a los alumnos que describan lo más específicamente posible las partes de su cuerpo empleando los términos *arriba*, *abajo*, *a la derecha*, *a la izquierda*; por ejemplo: "Arriba de la nariz tengo un par de ojos. Debajo de la nariz está la boca".

Evaluación

1. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Qué láminas observaron? ¿Qué había en la del parque? ¿Qué había en la de la cocina?
 - c) ¿Cómo localizaron los objetos que les pedían? ¿En qué se fijaban?
 - d) ¿Para qué sirve un punto de referencia?
 - e) ¿Cómo le darían indicaciones a alguien que quiere llegar de la entrada de la escuela al baño de los niños?

¿Cómo le hice para llegar?

Materiales

Hojas blancas

Lápices de colores

Objetos que fungirán como tesoros

Mapas del tesoro previamente elaborado

Imagen: "Paseo por el zoológico", en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

Aprendizaje fundamental imprescindible

Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la ubicación de objetos y lugares a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Mencione a los alumnos que, a veces, en la escuela, en el mercado o en las calles, necesitarán ubicarse por medio de relaciones espaciales y puntos de referencia, por ejemplo: para llegar a la casa de un familiar, a la farmacia o al médico. Proponga varios ejemplos:
 - a) Carlos, para llegar a la casa de los abuelos, pasa por la tienda de don Antonio y la veterinaria Canino.
 - b) Gloria, para llegar a la casa de sus primos, pasa por el mercado La Lona y el hospital La Salud.
 - c) Vanesa, para llegar a la farmacia, pasa por la casa de Ana y el parque Zona Verde.

2. Explique también que, para ubicarse, pueden ayudarse de relaciones espaciales, deben fijarse en la ubicación de los objetos. Por ejemplo: Mi casa se encuentra al lado izquierdo de la casa de Francisco, enfrente del jardín de niños Amistad y detrás de la tienda La leguminosa.
 - a) Explique a los alumnos que las relaciones espaciales son la comprensión de cómo los objetos y las personas se mueven unas en relación con otras.

Abre tu libro

1. Muestre la imagen "Paseo por el zoológico" del material educativo *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 10. Si no cuenta con él, puede consultarlo en el enlace de la página 4. En la imagen se observan elementos que pueden ser ubicados por medio de las relaciones espaciales. Promueva que los alumnos reflexionen sobre las palabras claves para las relaciones espaciales: *a la derecha, a la izquierda, en frente, debajo de o entre.*

Manos a la obra

1. Proponga una serie de planteamientos que deberán resolver a partir de la imagen “Paseo por el zoológico”. Puede solicitarles que observen la lámina y respondan:
 - a) ¿Qué ruta seguirían para llegar de la jaula de los leones a la jaula de los monos?
 - b) ¿Qué ruta seguirían para llegar del espacio donde están los lobos al puesto de los helados?
 - c) ¿Qué ruta seguirían para llegar del estanque de los delfines al espacio donde están los tigres?
 - d) ¿Qué ruta seguirían para llegar del espacio donde están las hienas al espacio de los elefantes?

2. Invite a los alumnos a observar alrededor del salón. Motíuelos a mencionar los objetos que hay, dónde están y en qué posición están. Promueva que se utilicen siempre referencias de ubicación como *cerca de*, *lejos de*, *en medio de*, *arriba de*, *debajo de*.

3. Invítelos a jugar a “trasladarse por el espacio”: podrán moverse por todo el salón mencionando lo que hay cerca de ellos mediante referencias de ubicación.

A divertirnos

1. Esconda algunos objetos en el espacio donde llevará a cabo la actividad.
 - a) Dibuje un croquis en el que incluya puntos de referencia para ubicarlos a manera de “mapa del tesoro”. Deberá considerar tantos objetos y mapas como equipos organice.

2. Divida al grupo en equipos y repártales los mapas donde previamente estén señalados algunos “tesoros”.
 - a) Explique al grupo que cada equipo debe emprender su propia búsqueda del tesoro. Si es necesario, ayúdelos a interpretar las pistas y referencias del mapa.
 - b) Ya que los alumnos hayan encontrado el tesoro, pida que le expliquen cómo lo consiguieron. Pregunte lo siguiente:
 - ¿Se les dificultó encontrarlo? ¿Por qué?
 - ¿Les costó trabajo interpretar alguna pista?
 - ¿Qué pistas o referencias fueron más útiles? ¿Por qué?

Qué aprendí

- I. Pida a los alumnos que dibujen y describan de manera oral y de forma detallada la ubicación de los tesoros. Cuide que establezcan relaciones espaciales para explicar cada ubicación.

A compartir

- I. Invite a las familias a jugar a los piratas con los recursos que tengan en casa. Pueden dibujar un mapa en el que tendrán que agregar pistas y referencias. Cuando los alumnos encuentren el tesoro, pueden preguntarles:
 - a) ¿Cómo lograron encontrar el tesoro?
 - b) ¿Qué pistas les fueron más útiles?
 - c) ¿Qué pistas o referencias se les hicieron difíciles de interpretar?
2. Anime a los alumnos a reflexionar sobre las referencias espaciales utilizadas en su vida diaria.

Para aprender más

- I. Juegue con los alumnos al tren, en el patio o donde tengan espacio para moverse. Elija a uno para que sea la maquinita y a otro para que sea el último vagón del tren. En medio, coloque varios alumnos que serán las ventanas de la derecha y las de la izquierda.
 - a) Camine con ellos, puede acompañar el camino con aplausos o una canción. Cuando usted diga «¡Alto!», el tren se detiene y usted pregunta: la maquinita que nos diga, ¿qué hay delante del tren? ¿Qué pueden ver las ventanas de la derecha? ¿Qué ven las ventanas de la izquierda? El último vagón que nos diga, ¿qué hay detrás del tren? Continúe así varias rondas, puede cambiar a los alumnos de lugar en el tren.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Cómo lograron identificar los lugares que recorrieron en la imagen del zoológico?
 - c) ¿Cómo decidieron trazar el camino que los llevaba de un lugar a otro?
 - d) ¿Para qué sirven los puntos de referencia?
 - e) ¿Qué pasa si dan indicaciones equivocadas a alguien que está buscando un objeto o un lugar?

Cuadrados y cubos, ¿cuál es la diferencia?

Aprendizaje fundamental imprescindible

Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre las características de las figuras geométricas y su semejanza con los cuerpos geométricos. También, le permitirá identificar las áreas en las que puede mejorar. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Comente con los alumnos que en la vida diaria pueden reconocer figuras y cuerpos geométricos en los objetos que los rodean, por ejemplo, en una ventana, una televisión, una llanta o el tejado de algunas casas. Proponga varios ejemplos:
 - a) En una caja de regalo se pueden identificar formas semejantes a un cuadrado o a un cubo.
 - b) En una puerta se pueden reconocer formas semejantes a un rectángulo o un prisma rectangular.
 - c) Con una pelota se reconoce una forma semejante a una esfera.

2. Explique que las figuras geométricas son figuras planas y con dos dimensiones (largo y alto), mientras que los cuerpos geométricos tienen tres dimensiones: largo, alto y ancho.
 - a) Ejemplifique con objetos (cajas, botes, entre otros).
 - b) Favorezca la explicitación de preguntas sobre cuerpos y figuras geométricas, por ejemplo: ¿qué figuras geométricas reconoces? ¿Cuántas hay de cada tipo?

Abre tu libro

1. Muestre la lámina “Soy el protagonista”. Si no cuenta con este material, puede consultarlo en el enlace de la página 4. En la imagen se observa un poblado con casas, cancha y sus habitantes. Se distinguen algunas figuras geométricas que son parte de la vida diaria.
 - a) Promueva que los alumnos reflexionen sobre las características de las figuras y sus diferencias con los cuerpos geométricos.

Materiales

Pegamento

Cajas

Botes

Hojas blancas

Tijeras de punta redonda

Imagen: “Haz uno igual”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: “Soy el protagonista”

Manos a la obra

1. Pida a los alumnos que observen la lámina e identifiquen las figuras geométricas que conozcan. Por ejemplo, los techos de algunas casas tienen forma de triángulos, las ruedas de la bicicleta tienen forma de círculos, las puertas de la casa tienen forma de rectángulos.
 - a) Aclare que éstas son figuras geométricas planas.

2. Solicite a los alumnos que observen a su alrededor e identifiquen cuerpos geométricos.
 - a) Permita la libre enunciación de las propuestas y reflexione con ellos sobre cada una. ¿Una maceta puede ser un cuerpo geométrico? ¿Una casa puede ser un cuerpo geométrico? Haga énfasis en poner claras las características de uno y otro.

3. Realice las siguientes preguntas a los alumnos y reflexionen juntos las respuestas:
 - a) ¿Cómo es un círculo y a qué se parece?
 - b) ¿Cómo es un rectángulo y a qué se parece?
 - c) ¿Cómo es un triángulo y a qué se parece?
 - d) ¿Cómo es un cuadrado y a qué se parece?
 - e) ¿Cómo es un cubo y a qué se parece?
 - f) ¿Cómo es un prisma rectangular y a qué se parece?

A divertirnos

1. Explique a los alumnos que los cuerpos geométricos son cubos, prismas, esferas, pirámides y cilindros, los cuales tienen diferentes caras. Ayúdeles a construir los cuerpos geométricos del recortable 1 y solicíteles que escriban el nombre de las figuras en alguna parte de éstos.

Qué aprendí

1. Solicite a los alumnos que dividan una hoja blanca en 2 y que en la primera mitad dibujen una figura geométrica, y en la otra mitad, un cuerpo geométrico. Por ejemplo, un cuadrado y un cubo.

A compartir

1. Invite a las familias a dibujar objetos de la vida diaria en la imagen “Haz uno igual” de *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 36, ahí pueden hacer uso de figuras como el cuadrado, triángulo, rectángulo, rombo, entre otras. Si no cuenta con él, puede consultarlo en el enlace de la página 4.

Para aprender más

- I. Juega a que los alumnos describan un cuerpo geométrico. Pida que cada uno tenga a la mano los cuerpos geométricos que construyeron. Usted dará algunas pistas para caracterizarlo. Cuando alguien sepa cuál es, debe tomarlo y levantarlo en alto. Puede ayudarlos con las siguientes preguntas:
 - a) Tiene cuatro caras y termina en punta, ¿qué cuerpo geométrico es?
 - b) Tiene seis caras iguales, ¿qué cuerpo geométrico es?
 - c) Tiene dos caras iguales, ¿qué cuerpo geométrico es?
 - d) Tiene dos círculos en sus extremos, ¿qué cuerpo geométrico es?

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Cuáles son las características de las figuras geométricas?
 - c) ¿Cuáles son las características de los cuerpos geométricos?
 - d) ¿Cuál es la diferencia entre las figuras y los cuerpos geométricos?
 - e) ¿Pueden dar un ejemplo de una figura geométrica? ¿Y de un cuerpo geométrico?
 - f) ¿Pueden decir cómo son las caras de un cubo? ¿Y de la pirámide? Permita que los alumnos cuenten las caras del cubo que construyeron.

La gran carrera

Materiales

Hojas blancas

Juguetes con ruedas, como coches o aviones

Gises, lápices de colores, estambre, hilo o agujetas

Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "La carrera de autos"

Aprendizaje fundamental imprescindible

Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.

La siguiente ficha ayudará al alumno a fortalecer sus conocimientos sobre la medición de objetos o distancias por medio de unidades no convencionales. También, le permitirá identificar las áreas en las que puede mejorar. ¡Éxito!

Manos a la obra

- I. Mencione a los alumnos que existen diversas maneras de medir una distancia, por ejemplo, con un pie, un brazo, una rama o con la palma de la mano. Propicie que los alumnos utilicen esas unidades de medida no convencionales. Proponga ejemplos:
 - a) La distancia recorrida por el gato es aproximadamente de 9 pies.
 - b) La distancia recorrida por el señor es aproximadamente de 15 ramas.
 - c) La distancia recorrida por el conejo es aproximadamente de 20 palmas de la mano.

Abre tu libro

- I. Muestre la lámina "La carrera de autos". Si no cuenta con ella, puede consultarla en el enlace de la página 4. La ilustración permite visualizar la medida de una distancia con objetos no convencionales, en este caso, un cuadro.
 - a) Promueva que los alumnos reflexionen sobre el número de cuadros que recorrió cada auto.

Manos a la obra

- I. Explore la lámina con los alumnos. Pregunte:
 - a) ¿Cuántos cuadros avanzó el auto que está más cerca de la meta?
 - b) ¿Qué auto está más cerca de la salida?
 - c) ¿Cuántos cuadros avanzó el carro rosa?
 - d) ¿Cuántos cuadros le faltan al carro rojo para llegar a la meta?

2. Invite a los alumnos a jugar a “la gran carrera”. En este juego medirán las distancias con unidades de medida no convencionales. Busque un lugar amplio y trace una carretera en el piso con un gis; si no cuentan con este material, pueden utilizar agujetas, estambre o hilo.
 - a) Marque en un extremo la palabra *Salida* y al otro extremo *Meta*.

3. Pida a los alumnos elegir un juguete con rueditas y acomodarlo en la salida.

4. Una vez que los juguetes estén listos, a la cuenta de tres los alumnos deben impulsar su juguete hacia la meta. ¡Sólo se permite un único impulso!

5. Observen cuánto avanzaron los juguetes. Plantee las siguientes preguntas:
 - a) ¿Qué juguete llegó más lejos? ¿Cómo lo saben?
 - b) ¿Qué juguete avanzó menos? ¿Cómo lo saben?
 - c) ¿Hubo algún empate?
 - d) ¿Cómo pueden medir la distancia que recorrieron los juguetes?

6. Ayude a los alumnos a medir las distancias que avanzó cada juguete. Pueden utilizar varias unidades de medida no convencionales. Por ejemplo, en la primera carrera pueden medir dando pasos, en la segunda carrera pueden usar la palma de la mano, en la tercera carrera pueden usar un pedazo de estambre.

7. Elabore una tabla como la siguiente donde los alumnos registren las medidas.

	Mano	Pie	Estambre
Juguete 1			
Juguete 2			

8. Cuando los alumnos terminen de registrar las medidas, nuevamente realice las preguntas a) y b) del punto 5.

A divertirnos

- I. Juegue con los alumnos para hacer estimaciones de medida. Proponga que un equipo impulse sus vehículos en la carretera, y que el otro comience a hacer estimaciones sobre cuántos pies, cuántas palmas o cuántos brazos mide la distancia recorrida de cada juguete.
 - a) Con ayuda de la unidad de medida no convencional correspondiente, corrobore estas estimaciones. Promueva que el grupo reflexione sobre cómo pueden cambiar las estimaciones según la unidad de medida que se use.

Qué aprendí

- I. Solicite a los alumnos que comenten cuáles fueron las similitudes, diferencias y dificultades que encontraron al medir objetos o distancias con unidades de medida no convencionales.

A compartir

- I. Anime a los alumnos a medir distancias en casa con objetos como un lápiz, un juguete u otros, y a registrar las medidas obtenidas. Explique que el énfasis de esta actividad es propiciar que reflexionen sobre el uso de medidas no convencionales diferentes.

Para aprender más

- I. Retome el juego de carreras que se muestra en la lámina didáctica “La carrera de autos”. Plantee algunos problemas a los alumnos para que comiencen a sumar algunas medidas asociadas a distancias. Por ejemplo:
 - a) ¿Cuántos cuadros deben recorrer los autos de la salida a la meta?
 - b) Si el coche rosa avanza cinco cuadros más, ¿a qué cuadro llega? ¿Rebasó al coche verde?
 - c) ¿Cuántos cuadros debe avanzar el coche rojo para rebasar al coche verde?
 - d) Hay dos coches azules. Si ambos avanzan 6 cuadros, ¿cuál está más cerca de la meta?
 - e) Un coche iba en el cuadro 12, pero retrocedió 8 cuadros. ¿En qué número de cuadro está ahora?

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Cuál instrumento de medida era el más largo y cuál el más corto?
 - c) ¿Se obtienen los mismos resultados si miden una distancia con la palma de la mano que con un brazo? Expliquen.
 - d) ¿Se pueden utilizar dos unidades de medida no convencionales al mismo tiempo?

Las profesiones y los oficios

Material

Imagen: “¿Qué hacen?”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*

Aprendizaje fundamental imprescindible

Contesta preguntas en las que necesite recabar datos y los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.

La siguiente ficha ayudará al alumno a contestar preguntas en las que es necesario recabar y organizar datos a través de tablas y pictogramas. También comprenderá los usos de los pictogramas. ¡Éxito!

Manos a la obra

1. Mencione a los alumnos que los adultos tienen alguna profesión u oficio, por ejemplo, electricistas, bomberos, policías o plomeros. Para llevar un registro de cuántos adultos se dedican a cuál profesión se pueden recabar datos y recopilar información.
2. Explique a los alumnos que recabar información es útil para contestar preguntas, y que para llevar un registro de esos datos pueden usarse los pictogramas y las tablas.

Abre tu libro

1. Muestre la imagen “¿Qué hacen?”, en *Mi álbum. Tercer grado. Preescolar*, página 32. Si no cuenta con él, puede consultarlo en el enlace de la página 4. En ella se observan diversas profesiones u oficios.
2. Pregunte a los alumnos qué profesiones observan o qué actividades laborales realizan los personajes.
 - a) Indíqueles cuáles son las actividades laborales para que los alumnos conozcan algunos trabajos a los que se pueden dedicar las personas cuando crecen.

Manos a la obra

1. Explique a los alumnos que la actividad del día se trata de contestar la pregunta: “¿A qué se dedican los adultos?”. Contestarán esta pregunta con ayuda de una tabla de registro.

2. Ayude a los alumnos a realizar entrevistas a sus padres y familiares, éstas pueden redactarse previamente. Propóngales las siguientes preguntas:
 - a) ¿A qué te dedicas?
 - b) ¿En qué consiste la actividad que realizas en el trabajo?
 - c) ¿Qué herramientas o utensilios utilizas en tu trabajo?

3. Elabore una tabla como la siguiente para que los alumnos registren las respuestas de los entrevistados:

Adulto trabajador				
Actividad				
Herramienta				

4. La tabla se puede llenar con dibujos. Observe que los alumnos completen sus tablas de forma detallada y que puedan explicar cada elemento que vayan integrando.

5. Cuestione a los alumnos sobre las profesiones u oficios de los trabajadores que fueron entrevistados. Asista a los alumnos a elaborar pictogramas con los datos de la tabla; después, haga las siguientes preguntas:
 - a) ¿Qué datos registraron en el pictograma?
 - b) ¿A quiénes entrevistaron?
 - c) ¿A qué se dedica la mayoría de los adultos entrevistados?
 - d) ¿Qué instrumentos de trabajo son los más utilizados por los trabajadores?
 - e) ¿Hay alguna profesión u oficio que les parezca interesante?
 - f) ¿Lograron responder la pregunta sobre a qué se dedican los adultos?

A divertirnos

- I. Realice la actividad anterior, pero ahora pida que pregunten entre sus compañeros a qué se quieren dedicar cuando sean grandes.
 - a) Registren la información recabada en una nueva tabla, organícenla en un pictograma y discutan cuál fue la profesión más mencionada y cuál la menos mencionada.

Qué aprendí

- I. Extienda la reflexión entre los alumnos hacia otros temas que requieran la recopilación y el registro de información. Puede preguntarles lo siguiente:
 - a) ¿Qué otras preguntas les gustaría responder?
 - b) ¿Para responderlas necesitan recabar información? ¿Por qué?
 - c) ¿Cómo construirían la tabla de registro?
2. Oriente a los alumnos a proponer temas que requieran registros, como sus caricaturas favoritas o su animal preferido.

A compartir

- I. Invite a las familias a platicar con los alumnos sobre la actividad que se realizó en clase, donde la pregunta central fue: ¿a qué se dedican los adultos?
 - a) Anime a las familias a incentivar a los alumnos a recabar datos sobre las actividades laborales que realizan otros familiares y a registrarlos en tablas y a organizarlos en pictogramas.

Para aprender más

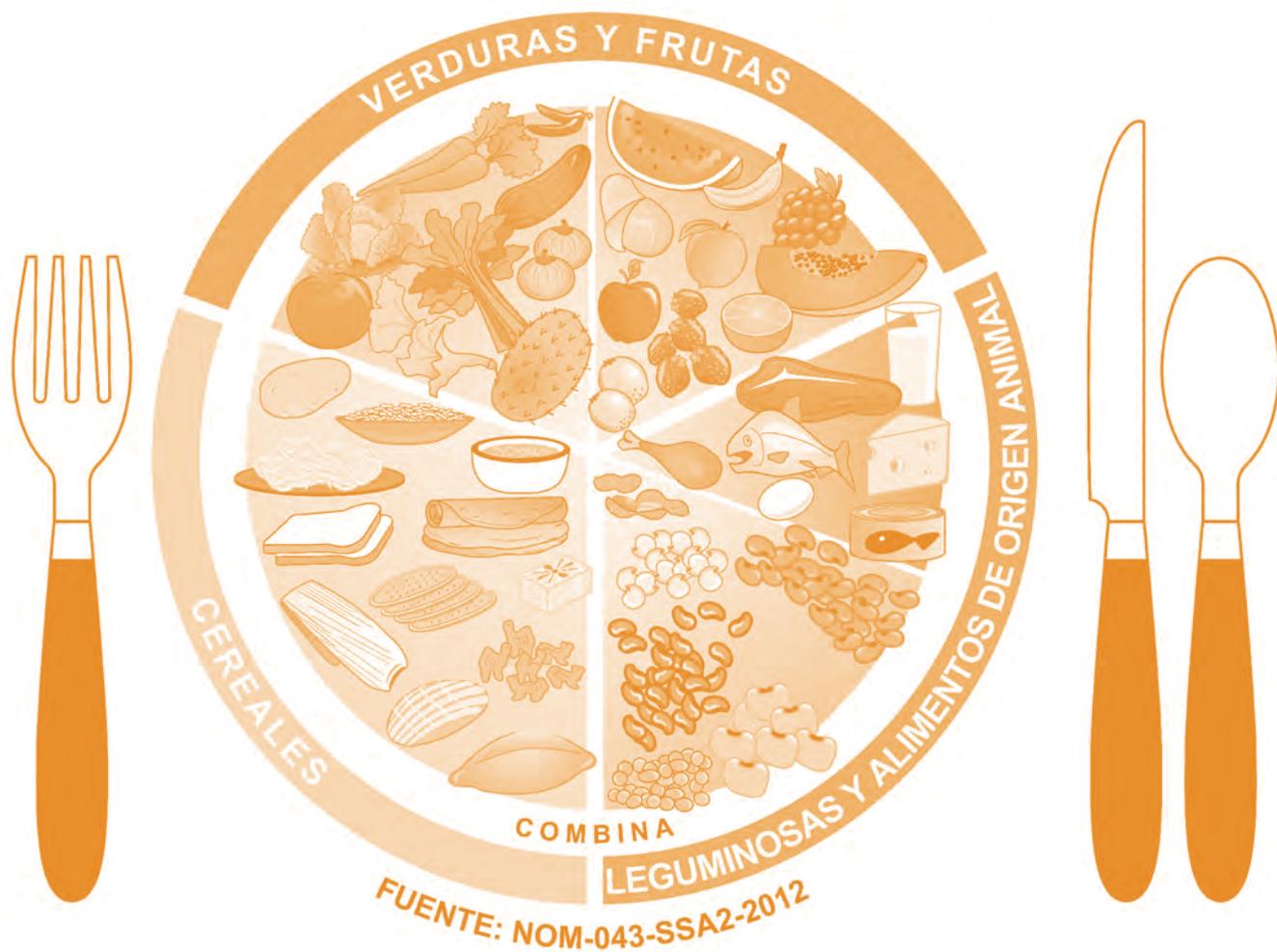
- I. Plantee la siguiente pregunta: ¿qué pasaría si colorean los cuadros de la tabla que indican un registro? ¿Qué imagen se formaría?
 - a) Solicite que las coloreen y que vean cómo esto les ayuda a conocer con mayor claridad las respuestas a las preguntas que realizaron.
 - b) Pida que repliquen esa acción con los datos recabados sobre a qué se quieren dedicar sus compañeros cuando sean grandes.

Evaluación

- I. Después de haber terminado la actividad, pregunte a los alumnos:
 - a) ¿Qué fue lo que hicieron durante la clase de hoy?
 - b) ¿Qué información necesitan recabar en las entrevistas para poder responder a la pregunta inicial?
 - c) ¿Para qué sirve registrar los datos en una tabla?
 - d) ¿Encuentran alguna dificultad en recabar y organizar datos? ¿Cuál?

¿Cuántos alimentos saludables hay?

El Plato del Bien Comer



Número	Elementos	Comida saludable ✓ Comida no saludable ✗
	 Huevos	
	 Hamburguesas	
	 Habas	
	 Plátanos	
	 Camarones	
	 Donas	
	 Rebanadas de pizza	
	 Verduras	
	 Refrescos	

Bibliografía

- Bernabe, Raquel, et al. (2004). "Desarrollo del sentido numérico y de las habilidades asociadas a la estimación y los vínculos con el rendimiento escolar en aritmética", en *IV Seminario sobre Rendimiento Escolar en Matemáticas*, Ciudad de México, 15-17 de noviembre.
- Bernabe, Raquel y Olimpia Figueras Mourut (2006). "Desarrollo del sentido numérico y los vínculos con el rendimiento escolar en aritmética", en Gustavo Martínez (ed.), *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa*, México, Comité Latinoamericano de Matemática Educativa, pp. 425-430.
- Bernabe, Raquel (2008). *El sentido numérico y sus vínculos con el rendimiento escolar en aritmética* (Tesis de maestría), México, Cinvestav IPN.
- Cázares, M. de J. et al. (2020). "Discusión teórica sobre las prácticas docentes como mediadoras para potencializar estrategias metacognitivas en la solución de tareas matemáticas", en *Educación Matemática*, 32 (1), Ciudad de México, pp. 221-240.
- Díaz, M. (2016). "El aprendizaje del tiempo y su enseñanza en la educación primaria. Tabanque", en *Revista Pedagógica*, 29, España, pp. 43-68.
- Gregorio, J. (2004). "El cálculo en el primer ciclo de primaria", en *Sigma. Revista de Matemáticas*, (24), Colombia, pp. 71-97.
- Páez, D. y J. Guzmán (2012). "The mathematics teacher learning through his practice: the influence of his didactic and mathematical knowledge", en B. Di Paola (ed.), *Quaderni di Ricerca in Didattica (Mathematics)*, núm. 22, pp. 302-305.
- Rigo, M. y B. Martínez (2017). "Epistemic states of conviction. A study based on the professional practice of mathematics and on a neurobiological model of affect", en U. Xolocotzini (ed.), *Understanding Emotions in Mathematical Thinking and Learning*, USA, Elsevier, pp. 97-131.
- Rigo, M. et al. (2009). "Procesos metacognitivos en las clases de matemáticas de la escuela elemental. Propuesta de un marco interpretativo", en González, M. J. et al. (eds.) *Investigación en Educación Matemática XIII*, Santander, Sociedad Española de Investigación en Educación Matemática (SEIEM), pp. 435-444.
- _____. (2010). "Prácticas metacognitivas que el profesor de nivel básico promueve en sus clases ordinarias de matemáticas. Un marco interpretativo", en *Revista Enseñanza de las Ciencias*, Barcelona, pp. 405-416.
- Secretaría de Educación Pública (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación primaria. 1º. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*, México.
- _____. (2017) *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación primaria. 2º. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*, México.

Créditos iconográficos

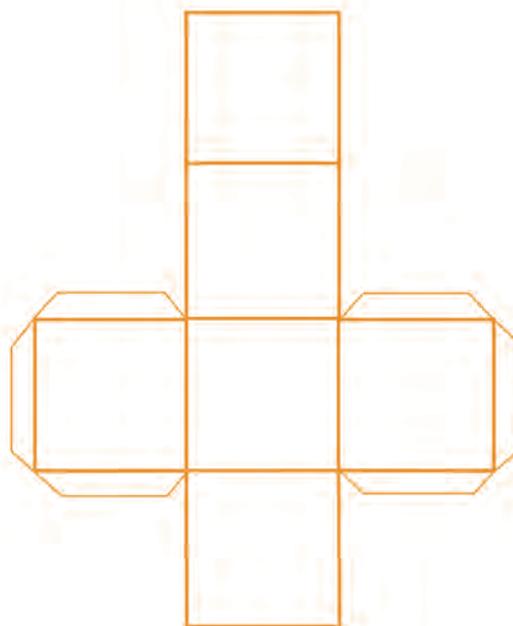
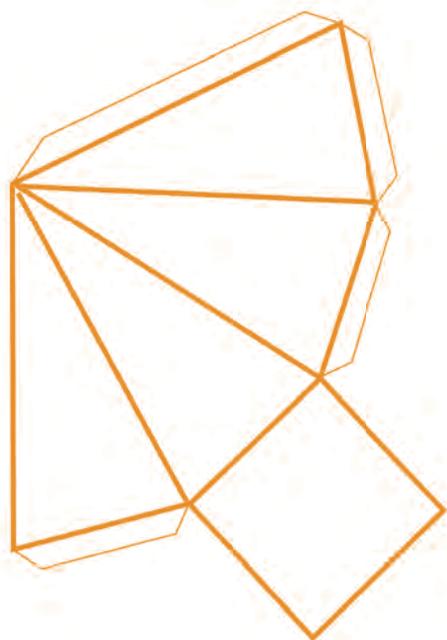
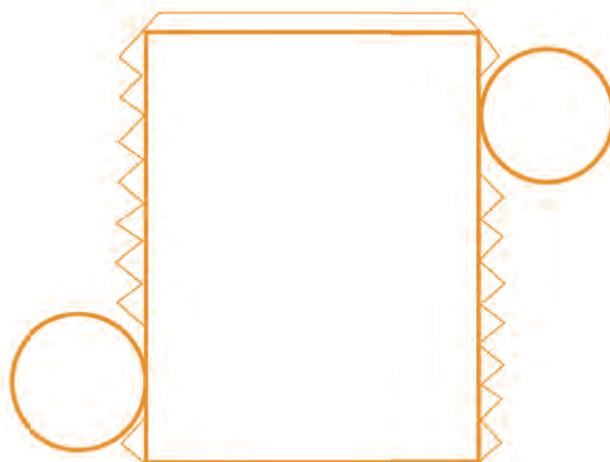
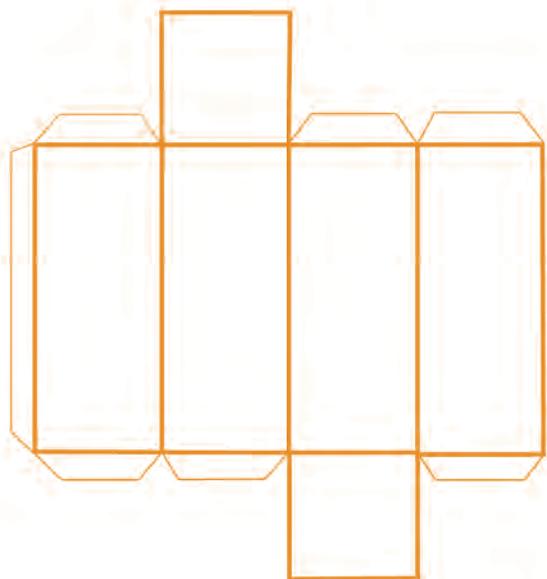
p. 1: fotografía de Martín Córdova Salinas/Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP; **p. 7:** decoraciones para mesa, fotografía Irene León Coxtinica/Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP; **p. 16:** dado, bajo licencia CC0/Soyvisual.org***; bolita de papel, bajo licencia CC0/pxfuel.com; **p. 59:** El Plato del Bien comer, Secretaría de Salud; **p. 60:** huevos, ilustración de Momentmal**; hamburguesas, ilustración de Shutterbug75**; habas, fotografía de Alicia Cortés**; plátano*; camarones*; donas, ilustración de Alexas_Fotos**; pizza, ilustración de jcstudio*; lechuga***; latas de refresco, ilustración de Bruno Marques Designer**.

* bajo licencia CC0/Freepik.es

** bajo licencia CC0/Pixabay.com

*** bajo licencia CC0/Vecteezy.com

Recortable I





EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

