**Escuela Normal de Educación Preescolar**

**Forma, espacio y medida**

Unidad 1

  
  
  
**Trabajo:**

Evidencia unidad 1: Matriz Unidad

**EL PENSAMIENTO GEOMÉTRICO, SU ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL PLAN**

**Y PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

* Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.

**Docente:**

Oralia Gabriela Palmares Villarreal

**Alumna:**

Carla Samantha Sanchez Calderón #16

**Grado y sección:**

1ro C

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aprendizajes**  **clave** | | **Aprendizajes esperados** | | | **Nivel de profundidad** | **Que deben saber** | **Que deben saber hacer** | **Actividades que se pueden hacer** |
| Eje | **Tema** | **1er**  **año** | **2do**  **año** | **3er**  **año** |  |  |  |  |
| Forma, espacio y medida | Ubicación espacial | • Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, mediante la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia | | | Debe tener un alto nivel de profundidad al tema porque la interpretación del espacio nos sirve para ubicar cosas en situaciones reales. | -Conceptos de dimensión, profundidad, trayectorias y direcciones.  -Capacidad de un recipiente.  - Identificar entre arriba, abajo.  - Entender la diferencia de cercano y lejano.  - Diferenciar la izquierda de la derecha.  - Diferenciar entre esquinas y lados.  -Entender lo que es una sucesión.  -Entender la diferencia entre adentro y afuera. | -orientación  -ubicación  - diferencia entre tamaños  - longitudes  - lados y puntos cardinales. | -Encontrar objetos con los ojos vendados.  -Pasar la pelota con compañeros a distintas direcciones.  -Jugar enanos y gigantes.  -Encontrar el cofre del tesoro.  -Reality de acertijos.Un dibujo de un perro  Descripción generada automáticamente con confianza media |
|  | Figuras y cuerpos geométricos | • Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.  • Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. | | | Tiene un nivel alto porque nos ayuda a formular con lógica como los objetos están compuestos y como podemos formar objetos. | -Diferencia entre figuras geométricas, entender la diferencia entre dimensiones  -Identifica figuras geométricas  -Diferencia entre 2D y 3D  -Identifica lo que es un prisma  -Entiende como las figuras pueden estar formadas por otras figuras  -Identifica formas en lugares cotidianos  -Diferencia las figuras unas de otras  -Aplica las formas en su vida diaria.. | -Componer nuevas formas con las figuras geométricas básicas. | -Construir una maqueta  -El uso del tangram  -Clase de plastilina  -Recortado de figuras  -Juego con bloques  -Contar los lados de una figuraImagen que contiene Forma  Descripción generada automáticamente |
|  | Magnitudes y medidas | • Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.  • Compara distancias mediante el uso de un intermediario.  • Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.  • Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.  • Identifica varios eventos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren.  • Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos. | | | Nos ayuda con pensamientos lógicos de la vida cotidiana por ejemplo para servir algo o cortar algo y que se establezca una guía de referencia para evitar errores, por eso su nivel de profundidad debe ser alto. | -Debe saber que son las temperaturas, los tamaños, longitudes, distancia entre una cosa u otra.  -Diferencia entre grande y pequeño  -Ordenar cosas por tamaño  -Diferencia temperaturas como caliente o frio  - Entiende lo que es largo, corto y mediano  -Identifica que es alto y bajo | -Hacer comparaciones de medidas, tamaños, longitudes y temperaturas. | -Juego del stop  -Ordenar colecciones de objetos  -Jugar a la tiendita  -Preparar hotcakes  -Regar un jardín  -Jugar a veo veoUn dibujo de un perro  Descripción generada automáticamente con confianza media |

