



Escuela Normal de Educación Preescolar del Estado de Coahuila

Licenciatura en educación preescolar

Segundo Semestre Sección “A”

Forma Espacio y Medida

Nombre: Valeria Berenice Cardona Sosa

N.L. 5

Unidad 4: Estrategias de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de los conceptos de longitud, distancia y tiempo

Tema: Evidencia Unidad 4

Competencias por desarrollar:

- Diseña escenarios y experiencias de aprendizaje de las matemáticas utilizando diversos recursos metodológicos y tecnológicos para favorecer la educación inclusiva.
- Evalúa el aprendizaje matemático de sus alumnos empleando distintos enfoques, métodos e instrumentos considerando las áreas, campos y ámbitos de conocimiento, así como los saberes correspondientes al grado y nivel educativo.
- Utiliza los resultados de la investigación para profundizar en el conocimiento y los procesos de aprendizaje de las matemáticas de sus alumnos

Aprendizaje Esperado: Diseña actividades didácticas basadas en la resolución de problemas o juegos y que son de interés de los niños, además considera el programa vigente en el diseño

Rasgos o competencias esperados del perfil de egreso:

- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.
- Selecciona estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes.

Tema del trabajo a desarrollar: Secuencia Didáctica “Lanza Fichas”



Jardín de Niños Francisco Padilla González
 Clave 05DJN0055 ZE.125 Sector 12
 Av. Benito Juárez #476 Centro
 C.P. 25900, Tel.8444880438
 Ramos Arizpe, Coahuila.



Nombre de la secuencia: “Lanza Fichas”

Campo de Formación académica	Organizador Curricular 1	Aprendizaje Esperado	
Pensamiento Matemático	Forma, Espacio y Medida	<ul style="list-style-type: none"> Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales. 	
	Organizador Curricular 2		
	Magnitudes y Medidas		
Grado: 3 “A”	Estrategias de aprendizaje: Trabajo colaborativo, Juego Significativo		
Fecha de inicio: 10 de junio 2022	Fecha de término: 10 de junio 2022		
Actividades/Consignas	Organización	Recursos	Tiempo/Lugar
Inicio: Responde a los siguientes cuestionamientos: ¿Qué es medir? ¿De qué formas podemos medir? Se les presentará un video sobre medidas y unidades no convencionales. <ul style="list-style-type: none"> https://youtu.be/GQCWR1x-dH0 	Grupal	-Laptop -Televisión -Cable HDMI -Link del video	5 minutos Salón de clases
Desarrollo: Reciben fichas con las que van a realizar la actividad.	Individual	-Fichas -Listón -Hojas de máquina -Lápices	20 minutos Patio del Jardín

<p>Cada niño lanzará una ficha, para luego medir cada distancia a la que llegó su ficha con un metro de listón.</p> <p>Registran en una hoja de máquina cuantas veces utilizaron el listón para medir la distancia a donde llegó su ficha.</p>			
<p>Cierre:</p> <p>Cada alumno expone el número de veces que utilizó el listón, mostrando la hoja donde lo registró.</p> <p>Responde a:</p> <p>¿Cuáles fichas fueron lanzadas más lejos?</p> <p>¿Cómo saben cuál es la que llegó más lejos?</p> <p>Se les presentará un juego interactivo sobre la medición de objetos mediante el uso de unidades no convencionales.</p> <p>https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/juego-medir-distancias</p>	<p>Grupal</p>	<p>-Hoja con el número que registró</p> <p>-Laptop</p> <p>-Televisión</p> <p>-Cable HDMI</p> <p>-Link del juego</p>	<p>15 minutos</p> <p>Salón de clases</p>
<p>Observaciones:</p>			



Lista de cotejo

Grado 3ro Grupo: _____

Nombre del alumno:



PENSAMIENTO MATEMÁTICO

	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO	DESCRIBA EL PROCESO DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE.
Identifica objetos con los que puede medir.				
Identifica unidades de medida no convencionales.				
Usa correctamente el material con el que debe medir la distancia.				
Con apoyo del docente compara distancias mediante el apoyo de unidades no convencionales (listón).				
Compara y estima distancias de manera indirecta usando términos como lejos-cerca.				
Pudo dar respuesta lógica a sus preguntas.				

ANEXOS

-Juego Interactivo-

¿Cuántas manos mide la ventana? Haz click sobre la solución.



6
2
✓ 4
1

✓ Sonido + Juegos Inicio 1 / 6

¿Cuántos pasos mide el autobús? Haz click sobre la solución.



6 5
2
1
4
8

✓ Sonido + Juegos Inicio 3 / 6

¿Qué parte del cuerpo utilizarías para medir la carpa del circo? Haz clic sobre ella.



✓ Sonido + Juegos Inicio 4 / 6

RÚBRICA

RÚBRICA DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS			
Valoración	2	1	0
Contenido Integrador	Es de interés de los estudiantes, tiene relación con la vida cotidiana del estudiante y permite la inserción del conocimiento matemático.	Cumple parcialmente con lo anterior.	No cumple con ninguna de las características que definen al tema integrador.
Concepto fundamental y contenidos	Identifica con claridad los conceptos y contenidos que se abordarán y existe una relación lógica y congruente entre ellos.	Identifica parcialmente los conceptos y temas que se abordarán y/o existe una relación lógica y congruente entre algunos de los conceptos y temas.	No identifica los conceptos y temas que se abordarán, y no hay relación lógica entre los conceptos y temas o es muy escasa
Aprendizajes esperados de la secuencia didáctica	Expresa claramente lo que se quiere que el estudiante aprenda.	Expresa parcialmente el propósito de aprendizaje, o no es muy claro en su redacción.	El propósito no corresponde con la intención formativa de la secuencia.
Diseño de la secuencia	Contiene los elementos de campo, eje y tema. La secuencia didáctica está estructurada de manera lógica y coherente en tres fases (inicio, desarrollo y cierre), definiendo para cada una de ellas estrategias y técnicas didácticas. Contiene la evaluación, los recursos didácticos, la organización (si es grupal, en equipo o individual) y el tiempo de ejecución.	Diseña la secuencia omitiendo alguna de las fases, con poca lógica y coherencia, o le falta incluir algunas estrategias y técnicas didácticas. La evaluación no es clara, no demuestra los aprendizajes adquiridos, el tiempo no concuerda con el diseño de actividades.	Solo incluye una de las fases en el diseño de la secuencia y sus estrategias y técnicas son escasas. Y no especifica el campo o el aspecto, no presenta los recursos, tiempo o evaluación

Resolución de Problemas o Juego	Emplea las estrategias didácticas en su secuencia según el tipo de proceso cognitivo y el propósito de aprendizaje que se desean alcanzar y de manera implícita se observa como pone a los alumnos un reto, planteando situaciones que implican poner al alumno en una toma de decisiones y resoluciones para ejecutar lo planteado por la educadora.	Las estrategias didácticas seleccionadas satisfacen parcialmente el propósito de aprendizaje que se desea alcanzar y el promueven medianamente el proceso cognitivo deseado.	Las estrategias didácticas seleccionadas no satisfacen el propósito de aprendizaje que se desea alcanzar y no promueven proceso cognitivo.
Puntaje total=			