



Escuela Normal de Educación Preescolar
Licenciatura en Educación Preescolar
Ciclo escolar 2023-2024

PLANEACION TERCER SEMANA
JORNADA DEL 19 DE FEBRERO AL 01 DE MARZO

Nombre del estudiante normalista: Alondra Huerta Palacios

Número de lista del alumno(a): 12

Grado: 4° **Sección:** B

Institución de práctica: Jardín de Niños Justo Sierra

Clave del Jardín de Niños: 05EJN0072U

Zona Escolar: 103

Grado en el que realiza la práctica: 3° **Sección:** B

Nombre del profesor(a) titular: Wendy García

Total de niños: 30

Número de niños: 14

Número de niñas: 16

Período de práctica: 29 de Enero al

Saltillo, Coahuila de Zaragoza

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

LOS NÚMEROS A MI

ALREDEDOR

Cronograma

PRIMER SEMANA

HORA	LUNES 19	MARTES 20	MIERCOLES 21	JUEVES 22	VIERNES 23
9:00-9:15	Actividad Permanente	Actividad Permanente	Actividad Permanente	Actividad Permanente	CONSEJO TECNICO
9:15-9:30	¿Qué son los números?	Él es Pablito	Los números alrededor	¿Qué es?	
9:30-10:00	Rally deportivo	Educación Artística	Creando mi celular	Las manecillas del reloj	
10:00-10:30	Educación Física	El pastel de Pablito	Mi agenda telefónica	Mi reloj de mano	
10:30-11:00	R E C R E O				
11:00-11:15	RUTINA	RUTINA	RUTINA	RUTINA	
11:15-11:45	Encontrando el número	Así mide...	Educación Física	Educación Artística	
11:45-12:00	Los números que conozco	Encontrando el número	Voy a marcar...	La hora de salir	

METODOLOGÍA APRENDIZAJE BASADO EN INDAGACIÓN STEAM)

Nombre del proyecto:	Los números a mi alrededor		
Fase-Grado:	Fase 2. 3º grado	Tiempo:	9 sesiones. Del 19 de Febrero al 01 de Marzo
Propósito:	Lograr que los alumnos reconozcan algunos usos del número en su contexto sociocultural y los utilicen para contar adecuadamente con un rango de conteo más amplio.		
Problema del contexto:	Los alumnos reconocen el valor de los números del 1 al 10 pero a partir del 12 se les dificulta el acomodo		
Espacio	Aula, patio central, salón de artes.		
Campos formativos que sustentan el aprendizaje:			
	Contenidos de los campos formativos elegidos que se relacionan con la problemática:	Procesos de Desarrollo del Aprendizaje (PDA)	
Saberes, y pensamientos científicos	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales	3ro. Dice la serie numérica en orden y amplía su rango de conteo. 3ro Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna con diversos propósitos. 3ro Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	

Ejes articuladores que se trabajan:

Inclusión	X	Pensamiento crítico	X	Interculturalidad crítica	Igualdad de género	Vida saludable	Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura	Artes y experiencias estéticas
-----------	---	---------------------	---	---------------------------	--------------------	----------------	---	--------------------------------

Metodología Aprendizaje basado en indagación (STEAM)

Los números a mi alrededor

Momentos	Sesión	Desarrollo de actividades	Recursos	Instrumento de evaluación
Fase 1. Ciclo de aprendizaje	1 <small>Lunes 19/Febrero/2024</small>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los buenos días y realizar el pase de lista ○ Cuestionar al grupo: ¿conocen los números?, ¿dónde han visto los números?, ¿para qué nos sirven los números?. Introducir el tema presentando el cuento "Los números" https://www.youtube.com/watch?v=yXRSMjtxWHs (el video es largo, observar hasta que se mantenga el interés de los alumnos) y conversar sobre el contenido del texto: ¿qué números observaron?, ¿dónde se encuentran presentes los números?, ¿para qué nos sirven los números? ○ Toma una hoja que te dio la maestra y escribe una serie de los números que reconoces ○ Realizar la ficha de trabajo para encontrar los objetos con números, cuando todos terminen socializar los objetos que encontraron y qué mencionen la función que tienen los números en dicho objeto. ○ Desde la mañana antes de que lleguen los alumnos haber pegado debajo de las sillas los números del 1 al 20 o de acuerdo al rango que se trabajará, invitarlos a descubrir el número que tienen y ordenarlo en el pizarrón. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Canción de bienvenida. ○ Orden del día. ○ Pase de asistencia. ○ Ambientación del aula. ○ Marcador ○ Video YouTube ○ Colores ○ Hojas de máquina ○ Serie numérica 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación. ○ Notas de respuestas dadas a cuestionamientos

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Cuestionar a los alumnos sobre lo trabajado durante este día ¿qué hicimos hoy? 		
<p>Fase 2. Ciclo de aprendizaje</p>	<p>2 Martes 20/Febrero/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los buenos días y el pase de lista ○ Observa la marioneta que trae la maestra, y pónganle un nombre (Pablito) ○ Platiquen que hoy es el cumpleaños de la marioneta y vean los años que cumple ○ Decoren el pastel según lo que te tocó ○ Cuenten cuantos objetos hay de cada uno y anótenlo en una gráfica. ○ Dibuja las velitas según tu edad y decora el paste ○ Observa los invitados de la marioneta y colorea los cuadritos que miden el tamaño del personaje. ○ Sal al patio de manera ordenada y juega a encontrar un número que está marcado con gis según indique la maestra. <p>Tarea: traer una caja de jugo o medicinas y una nota con el teléfono de su mamá/papá</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Marioneta ○ Pastel ○ Decoración ○ Velitas ○ Hojas de trabajo ○ Gises 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación.
<p>Fase 2. Ciclo de aprendizaje</p>	<p>3 Miércoles 21/Febrero/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los buenos días y el pase de lista ○ Plática con la maestra en donde encuentras los números a su alrededor. Observa el teléfono que trae la maestra y platica en que parte de él se encuentran los números ○ Toma tu caja y empieza a pintarla de manera que parezca un teléfono celular. Decórala con la pantalla y empieza a jugar ○ Realiza con unos cuadritos de hojas de maquina una agenda telefónica en la que crearás tu número de teléfono, y anotarás los números de teléfono de tus familiares. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Caja de jugo ○ Imagen de telefono ○ Hojas ○ Colores 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación. ○ Rúbrica

<p>Fase 3. Ciclo de aprendizaje</p>	<p>4 Jueves 22/Febrero/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los buenos días y el pase de lista ○ Observa el objeto que tiene la maestra (reloj) platica que es, para que sirve, en donde lo has visto ○ Observa el video y platica sobre las manecillas del reloj, para que sirven y cuál es su función ○ Toma la hoja de trabajo y vayan dibujando las manecillas según lo posicione la maestra. ○ Toma un reloj de mano y coloréalo como prefieras, anótale la hora de salida y colócalo en tu mano con ayuda de la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Reloj ○ Manecillas ○ Hoja de trabajo ○ Colores 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación
--	--	--	---	---

Cronograma

SEGUNDA SEMANA

HORA	LUNES 29	MARTES 30	MIÉRCOLES 31	JUEVES 01	VIERNES 02
9:00-9:15	Actividad Permanente	Actividad Permanente	Actividad Permanente	Actividad Permanente	Actividad Permanente
9:15-9:30	Objetos secretos	La comida de los animales	El matamoscas	Lo que aprendimos con Pablito	Lotería
9:30-10:00	La carrera	Educación Artística	Atrápala, si puedes	El tendedero	Educación Artística
10:00-10:30	Educación Física	El material del aula	Dibuja el número	La lotería	Boliche
10:30-11:00	R E C R E O				
11:00-11:15	RUTINA	RUTINA	RUTINA	RUTINA	RUTINA
11:15-11:45	Explorando los números	Cabello loco	Educación Física	Educación Artística	Dominó
11:45-12:00	Un elefante...	Changuitos	A ordenar...	¿Qué aprendimos?	

Momentos	Sesión	Desarrollo de actividades	Recursos	Instrumento de evaluación
<p>Fase 3. Ciclo de aprendizaje</p>	<p>6 Lunes 26/Feb/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los buenos días y el pase de lista ○ Juega a adivinar el objeto secreto, escucha la descripción del objeto que tiene los números y sus funciones. ○ Observa el video sobre los números ordinales y platica en donde lo habías escuchado. ○ Jueguen por equipos de mesa a la carrera de canicas, observa cual va en primer lugar y quien quedó en seguida, vayan mencionando como se llama cada lugar. ○ Con un gis dibuja en el patio las figuras que quieras según la cantidad que te está mencionando la maestra 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Proyector ○ Hojas ○ Colores ○ Canicas ○ Pista ○ Gises 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación ○ Hoja de trabajo
<p>Fase 4. Ciclo de aprendizaje</p>	<p>7 Martes 27/Feb/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los buenos días y el pase de lista ○ Platica sobre los distintos alimentos que comen los animales, juega con el traga bolas que trajo la maestra y avienta la cantidad de alimento según el número que corresponde ○ Toma una hoja de trabajo y dibújale cabello según la cantidad te lo indica ○ Por equipo de mesa, tomen un dibujo del material del aula, cuenten cuantos objetos hay de cada uno y regístrenlo en una gráfica. <p>TAREA: Traer una bolsa ziploc</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tragabolas ○ Tabloide de alimentos ○ Hoja de trabajo ○ Material del aula 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación

<p>Fase 4. Metacognición</p>	<p>8 Miércoles 28/Feb/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los Buenos días y el pase de lista ○ Platica sobre el objeto llamado matamoscas y realiza uno con el material que te da la maestra ○ Observa las moscas que están en tu mesa e intenta atrapar todas las que puedas en los segundos que cuente la maestra, velo registrando en una hoja. ○ Toma una bolsa, agrégale gel y colorante, cierra la bolsa, empieza a dibujar los números que te indique la maestra y repáselo en el pizarrón para saber si es el correcto 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Msta moscas ○ Contac ○ Palito ○ Bolsa Ziploc ○ Gel ○ Colorante 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación ○ Rúbrica
<p>Fase 5. Metacognición</p>	<p>9 Jueves 29/Feb/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dar los buenos días y el pase de lista ○ Explicar a los alumnos que finalizó el proyecto y que verán el video de la marioneta y cuestionar sobre el uso de los números que les dio a los mismos. ○ Jueguen al tradicional juego de la lotería ○ Observa el tendedero que puso la maestra, busca las piezas que tienen los números y colóquenlos según lo requiera. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Proyector ○ Loteria ○ Fichas ○ Tendedero ○ Tabloide tendedero 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación
<p>Fase 5. Metacognición</p>	<p>10 Viernes 01/Marzo/2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Jugar en un rally matemático en el que participaremos en varios juegos como lotería de números, pizzas numéricas, traga bolas o boliche, lavandería, carreras de caballos para trabajar los números ordinales, etc. ○ Se deberán dividir a los alumnos en pequeños equipos para que vayan rotando a las diferentes estaciones de tal manera que todos pasen a todas las estaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tragabolas ○ Boliche ○ Loteria 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observación. ○ Registro de participación

Contenido	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.				
Nivel de proceso de desarrollo	Proceso de desarrollo	Sobresaliente	Satisfactorio	Básico	Insuficiente
III	Dice la serie numérica en orden y amplía su rango de conteo.	Logra expresar la serie numérica de manera ordenada y ascendente ampliando progresivamente el conteo.	Menciona la serie numérica llevando progresivamente un orden.	Expresa algunos de los números de la serie numérica está en proceso de hacerlo de manera ordenada.	Expresa números de manera aislada a uno logra llevar a cabo la serie numérica en orden y ampliando su rango de conteo.
Nivel de proceso de desarrollo	Proceso de desarrollo	Sobresaliente	Satisfactorio	Básico	Insuficiente
III	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna con diversos propósitos	Logra realizar el conteo de objetos uno a uno del a al 15, aumentando cada vez más su rango de conteo.	Logra realizar el conteo de objetos uno a uno del a al 10, aumentando cada vez más su rango de conteo.	Desarrolla el conteo de objetos de su entorno del 1 al 5 y poco a poco va aumentando el rango de conteo.	Cuenta objetos sin llevar orden, agrupa según sus características.
Nivel de proceso de desarrollo	Proceso de desarrollo	Sobresaliente	Satisfactorio	Básico	Insuficiente
III	Ordena elementos de una serie y usa números ordinales para expresar el lugar que ocupa cada elemento.	Logra realizar el orden de elementos de una colección e identifica en qué lugar este algún elemento de una colección.	Expresa el orden de los elementos de manera adecuada y paulatinamente va identificando el lugar que ocupa cada elemento.	Progresivamente va identificando el orden de un elemento en una serie numérica.	Aun se le dificulta ordenar elementos y expresar el lugar que ocupan.

Rubricas