



Primaria

Estudiantes de excelencia

PLANEACIÓN DE MA

03 de noviembre al 14 de 2025

Nombre del Maestro(a):				GRADO y GRUPO		
Nombre del Director:				2º		
Nombre de la Escuela:						
Campos Formativos		-Saberes y pensamiento científico.	CCT			
Tema:		- Mayor, menor e igual que - Sumas con Aricubis - Suma con Aricubis - Suma con Aricubis	Fecha			4/11/2025 6/11/2025 11/11/2025 14/11/2025
			Sesión			4/4
CONTENIDO		- Estudio de los números - Construcción de la noción de suma y resta, y su relación como operaciones inversas.				
PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE						
- A través de situaciones cotidianas, cuenta, ordena, representa de diferentes formas. - Utiliza los símbolos “<”, “>” o “=” para comparar u ordenar dos números. - Resuelve situaciones problemáticas vinculadas a su contexto que implican sumas utilizando agrupamientos y el algoritmo convencional con números de hasta dos cifras. - Resuelve problemas vinculados a su contexto que implican sumas con cantidades de hasta dos dígitos; representa de diversas formas (material concreto, representaciones gráficas) sumas, incluyendo los signos “+”, “=” y numerales.						
MATERIAL PREVIO						
Sesión 2: Números en grades del 20 al 40. Todos los alumnos deben traer plastificado su tapete de cantidades, plumón de pintarrón y un trapito pequeño para borrar.						
Habilidades a desarrollar		Técnicas a utilizar	Metodología		Ejes articuladores	
-Seguimiento de reglas		Código de Honor	Aprendizaje basado en problemas	x	Pensamiento crítico.	

	-Desarrollo de la imaginación		Escucha de narrativa		Aprendizaje servicio											
					Indagación		X									
					Proyectos comunitarios											
					Metodología Simón Bolívar		x									
	-Clasificación		Semillero		Instrumento de EVALUACIÓN											
					Rúbrica				Lista de cotejo				Cuaderno de observación			
	PERFIL DE EGRESO															
VIII. Interactúan en procesos de diálogo con respeto y aprecio a la diversidad de capacidades, características, condiciones, necesidades, intereses y visiones al trabajar de manera cooperativa. Son capaces de aprender a su ritmo y respetar el de las demás personas, adquieren nuevas capacidades, construyen nuevas relaciones y asumen roles distintos en un proceso de constante cambio para emprender proyectos personales y colectivos dentro de un mundo en rápida transformación.																

Martes 04	S E S I Ó N 1			
	A C T I V I D A D E S P R E V I A S			
1	BIENVENIDA Y MENÚ		INSTRUCTOR	10 mim
	1. Bienvenida/ Menú 2. Activación: Gato # de octubre 3. Tiempo de Arranque 4. Habilidad Mental: Cuaderno de trabajo DEMA pág 13 5. Cuestionario Rector 6. Desarrollo: Mayor, menor e igual que Actividad 1 Tema mayor, menor e igual que Actividad 2. Imagina que se comió Dante pág. 19 - Recreo cerebral: 7. Cierre:			
2	ACTIVACIÓN		MAESTRO	15 min
	Gato # de octubre - Prepara en el pizarrón dibujando un gato tradicional - Divide al grupo en equipos temáticos (puedes elegir otro nombre) - Calabazas vs. Equipo Fantasmas - Cempasúchiles vs. Calaveritas - Arañas vs. Equipo Brujitas - Equipo elegirá su símbolo temático: - En lugar de Círculo: calabazas, pan de muerto, flor de cempasúchil - En lugar de Equis: araña, sombrero de bruja, calavera, Cómo jugar: - Los jugadores se turnan para dibujar su símbolo en una casilla vacía. - El objetivo es formar una línea de tres símbolos iguales: Puede ser horizontal, vertical o diagonal. - Si todos los espacios se llenan y nadie logra hacer línea, el juego termina en empate. - Cuando gana pasan otros integrantes del equipo a competir, puedes anotar los puntos para que resulte un equipo ganador. Reglas de convivencia: - Respetar los turnos - No borrar los símbolos de los demás Nota: sugiero equipos pero puede jugarse por parejas en la libreta.			
3	EL PASO		MAESTRO	10 min
	Maestra (o) dejo la explicación por escrito de cómo realizar la gimnasia cerebral de “El PASO” El PASO.pdf .			

	1. Oxigenar el cerebro 2. Activar botones cerebrales 3. Gateo cruzado 4. Ganchos de cook 5. Casita en el ombligo 6. Respiración de agua/fuego - P. Actitud Positiva. - A. Estar Activo. - S. Sanea. - O. Oxigena. Nota: en plataforma se encuentre el video, pero si tú como maestra (o) ya lo sabes realizalo sin este recurso digital.		
5	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	*Libro de actividades DEMA página 13 *Aricubis *Tapete de Banco y tapete de Cantidades *Lapicera completa		
6	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	20 min
	Arma las cantidades con Aricubi, únelas con su nombre		

	Bailar las calaveras salen de su tumba		
	👁️ Las Calaveras 👁️ Salen De Su Tumba, CHUMBALA CACHUMBALA - Canciones Infantiles de Halloween - EducaBabyTV.mp3		
9	C I E R R E		
	Ordenar el material de tu salón de clases.		
10	DESPEDIDA (1 min)		
Jueves 06	S E S I Ó N 2		
	A C T I V I D A D E S P R E V I A S		
1	BIENVENIDA / MENÚ	MAESTRO	10 min
	- Bienvenida y Menú - Activación: Piedra papel o tijeras - Tiempo. de Arranque - Proceso de Razonamiento: Los detectives cocodrilos - Habilidad Matemática: Libro Act. "Valor de los Aricubis" - Cuestionario Rector - Tema: Suma con Aricubis - Actividad 1. Suma con Aricubis siguiendo el video - Actividad 2. Práctica realizando sumas en el tapete de cantidades - Recreo Cerebral: Brincar y bailar con las decenas - Cierre:		
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	15 min
	Activación: Juego de Piedra, Papel o Tijera https://www.youtube.com/watch?v=xQ6h_92Zd8o - Organiza a los alumnos para jugar "Piedra, papel o tijera". Pueden hacerlo en parejas o en dos equipos, según la cantidad de alumnos. - Si se realiza en equipos, forma dos filas frente a frente. Cada niño jugará con el compañero que tiene enfrente. - El participante que pierda deberá salir de la fila, y el ganador se colocará nuevamente al final de la suya para continuar el juego. - Gana el equipo que conserve la mayor cantidad de integrantes al finalizar la actividad.		
3	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	Libro de actividades DEMA pág 12 Plumón de pizarrón, Aricubis, Tapete de banco y Tapete de cantidades		
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	20 min
	Los detectives Cocodrilos - Los alumnos juegan en el patio o salón de clases a los detectives. - En el patio se colocan en grande los números del 20 al 40. - Pide con voz alegre a los alumnos que busquen y se coloquen en un número mayor que el 25, menor que el 33 o igual que el 10. Tu mencionas los números el anterior es un ejemplo. - La maestra se encarga de observar que lo realicen correctamente y de hacer el juego divertido. - Para finalizar puedes pedir que cada niños tome una tarjeta y ordenen los números del 20 al 40 y hagan un conteo de las mismas. Nota: de considerarlo puedes colocar una numeración mayor o menor a la que se presenta en la planeación.		
5	HABILIDAD MATEMÁTICA	MAESTRO	15 min
	Valor de los aricubis De forma grupal resuelven la página 12 de su libro de Actividades DEMA  Act DEMA 2do pág 12.pdf Pide a los alumnos que cuenten en voz alta los aricubis empezando por las decenas, realizando conteo de 10 en 10. Como siguiente paso cuentan las unidades. Dicen la cantidad formada en voz alta. Después escribe el número de aricubis iniciando por las decenas y después unidades pide que lean nuevamente en voz alta la cantidad.		

6	CUESTIONARIO RECTOR
	¿Para realizar una suma primero juntamos las unidades o las decenas?
D E S A R R O L L O (40 minutos) s2	
7	Tema: Suma con Aricubis Actividad 1. Suma con Aricubis siguiendo el video(20 minutos) Objetivo: Que los alumnos comprendan el proceso de la suma como la unión de dos o más conjuntos de elementos, representando cantidades con Aricubis en su tapete de cantidades. Principio Pedagógico Simón Bolívar 1 <u>Nadie puede hacer algo y hacerlo bien, si no sabe cómo hacerlo.</u> En esta clase los alumnos aprendan a realizar sumas representando cantidades con Aricubis en su tapete de cantidades. En el video de la plataforma https://www.youtube.com/watch?v=NdMLVuxhkmw se les presenta primero un repaso de lo aprendido en primer grado. Sumar es unir dos o más conjuntos de elementos iguales. <i>Prepara los sombreritos y el tapete de cantidades para que junto con el video tus alumnos realicen la suma.</i> - Los alumnos colocan la primera cantidad en el tapete de cantidades, representa 14 galletas: 4 cubos azules (unidades) y 1 cubo rojo (decena). - Colocan la segunda cantidad, representa las galletas que regaló la prima 11 galletas (los conjuntos deben estar separados) 1 cubo azul (unidades) y 1 cubo rojo (decena). - Suma los conjuntos Unidades: Juntan los conjuntos de las unidades, cuentan y escriben el número con el plumón Decenas: unen los conjuntos de las decenas, cuentan y escriben el número con el plumón - Resultado: cuenta en voz alta <i>iniciando por las decenas</i> después las unidades Actividad 2. Práctica realizando sumas en el tapete de cantidades (20 minutos) Objetivo: Los alumnos comprendan el proceso de la suma como la unión de dos o más conjuntos de elementos, en situaciones cotidianas utilizando material concreto para la resolución. Siempre al juntar los conjuntos se debe iniciar por las unidades y posteriormente las decenas. Principio Pedagógico Simón Bolívar 7 <u>Se aprende haciendo y no únicamente sentado leyendo.</u> Realiza con tus alumnos las siguientes sumas en su tapete: 1. Ana se comió 13 chocolates el lunes y el jueves se comió otros 22 ¿cuántos chocolates se comió Ana en total? 2. Sofía tiene 12 globos y su amigo le da 14 más. ¿Cuántos globos tiene ahora Sofía? 3. En el jardín había 21 flores y mi mamá sembró 23 más. ¿Cuántas flores hay en total? 4. Luis tiene 63 canicas y su hermano le regala 15. ¿Cuántas canicas tiene Luis? 5. En el corral hay 22 gallinas de color café y 25 de color negro. ¿Cuántas gallinas hay en total? 6. Martha dibujó 71 estrellas y después dibujó 16 corazones. ¿Cuántas figuras hizo Martha? 7. En una caja hay 24 lápices y en otra hay 32. ¿Cuántos lápices hay en total? 8. En el parque hay 31 niños y luego llegan 14 más. ¿Cuántos niños hay ahora en el parque? 9. Tomás recolectó 52 limones de un árbol y del siguiente árbol cortó 17 más. ¿Cuántos limones tiene en total? 10. En la escuela Simón Bolívar hay 23 alumnos de segundo en el grupo A y 25 alumnos en el grupo B. ¿Cuántos alumnos hay en total? 11. Carla compró 14 galletas de fresa y 15 de chocolate. ¿Cuántas galletas compró en total? Nota: Los Aricubis se colocan en pareja, y si alguno no tiene pareja, queda al centro, como formando un cono de helado. Es importante que cuenten en voz alta el resultado, ya que esto refuerza el proceso de conteo. En la actividad 2, enfoca la atención en el proceso más que en la cantidad de sumas a realizar. Se sugiere un promedio de ejercicios, pero puedes ajustar la cantidad según las necesidades y ritmo de tu grupo.

	RECREO CEREBRAL	MAESTRO	5 min
	Baile de las decenas. https://www.youtube.com/watch?v=iHy9ZRbvC3M		
8	C I E R R E		
	Dejar el material en su lugar. Dar respuesta al cuestionario rector		
9	DESPEDIDA (1 min)		
Martes 11	S E S I Ó N 3		
	A C T I V I D A D E S P R E V I A S		
1	BIENVENIDA /MENÚ	MAESTRO	5 min
	- Menú - Activación: ¿Quién robó pan en la casa de San Juan? - El PASO - Tiempo de Arranque - Proceso de Razonamiento: Trazos y números SEP página 27 - Cuestionario Rector - Tema: Suma con Aricubis Actividad 1. Realiza las sumas que aparecen en el video. Actividad 2. Escucha el cuento, realiza la suma y da la respuesta. - Recreo Cerebral: Piedra, papel o tijeras - Cierre		
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	10 min
	¿Quién robó pan en la casa de San Juan? https://www.youtube.com/watch?v=xuCYNswTwEk En esta activación los niños disfrutarán el tradicional juego “¿Quién robó pan en la casa de San Juan?”, retomando la idea de que, en estas fechas, en muchas regiones de nuestro país se elabora y consume pan. Además de favorecer la coordinación rítmica, la atención auditiva y la convivencia grupal mediante un juego tradicional adaptado a la temporada. Organización: - Los alumnos se colocan de pie formando un círculo. - La maestra inicia explicando que deberán mantener el ritmo marcando una palmada en los muslos y después un aplauso, de manera continua. Mientras realizan el ritmo, todos cantan: (Nombre de un compañero) robó pan en la casa de San Juan (bis) ¿Quién, yo? Si, tú ¡Yo no fui! ¿Entonces quién? - Al llegar a la pregunta “¿Entonces quién?”, el alumno menciona el nombre de otro compañero. - El nuevo compañero pasa al frente y el grupo vuelve a cantar la canción, repitiendo la dinámica. Se puede continuar hasta que todos los niños hayan participado o cuando los consideres. Nota: Motiva a tus alumnos a usar gestos de sorpresa, negación o diversión cuando se mencionen sus nombres, para hacerlo más expresivo y alegre		
3	EL PASO	MAESTRO	10 min
	Maestra (o) dejó la explicación por escrito de cómo realizar la gimnasia cerebral de “El PASO” El PASO.pdf. - Oxigenar el cerebro - Activar botones cerebrales - Gateo cruzado - Ganchos de cook - Casita en el ombligo - Respiración de agua/fuego		

	- P. Actitud Positiva. - A. Estar Activo. - S. Sanea. - O. Oxigena.		
4	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	Trazos y números SEP, Aricubis, Tapete de banco, Tapete de cantidades, Plumón de pintarrón		
5	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	20 min
	Sigue las indicaciones del libro SEP ■ Trazos y número 2do pág27.png		
6	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Qué es sumar?		
	D E S A R R O L L O s3 (40 minutos)		
7	Suma con Aricubis Actividad 1. Realiza las sumas que aparecen en el video. (20 minutos) Objetivo: Los alumnos comprendan el proceso de la suma como la unión de dos o más conjuntos de elementos, en situaciones cotidianas utilizando material concreto para la resolución. Principio Pedagógico Simón Bolívar 7 <u>Se aprende haciendo y no únicamente sentado leyendo.</u> Se refuerza el concepto de suma. Recordar a los niños que: sumar es unir dos o más conjuntos de elementos iguales. Ver el video: https://www.youtube.com/watch?v=XPmpl04y1ug , se presentan sumas con pequeños cuentos matemáticos que los alumnos deben resolver en su tapete de cantidades con sus aricubis y plumón de pintarrón. 1. Simón fue a la tienda y compró 22 vasos para la fiesta. Después compró 45 más. ¿Cuántos vasos hay en total? R. 67 vasos 2. Mi mamá tiene una tienda de piñatas. Ella hizo 44 piñatas y yo hice 22 más. ¿Cuántas piñatas hay en total? R. 66 piñatas A partir de la tercera suma, permite que tus alumnos realicen el procedimiento por sí mismos, sin apoyo directo. Tu función será observar cómo lo hacen y brindar las correcciones necesarias durante el proceso. En una florería hay 25 rosas y llegó un paquete con 54 más. ¿Cuántas rosas hay en total? R. 79 rosas 3. En la papelería de Gloria hay 32 cajas de colores, y el proveedor dejó 24 más. ¿Cuántas cajas de colores hay ahora? R. 56 cajas. Actividad 2. Escucha el cuento, realiza la suma y da la respuesta. (20 minutos) En esta actividad se presenta un video https://www.youtube.com/watch?v=kdvAIKN8Jlk con 4 pequeños cuentos matemáticos que los alumnos resuelven de forma individual. Maestra (o) te pido centrar tu atención en el proceso de la suma, por esta ocasión no se realiza el proceso de los 6 pasos del cuento matemático. Permite que tus alumnos realicen el procedimiento por sí mismos, sin apoyo directo. Tu función será observar cómo lo hacen y brindar las correcciones necesarias durante el proceso.		
	RECREO CEREBRAL	MAESTRO	5 min
	Piedra, papel o tijeras. • Como pequeño recreo cerebral pide a tus alumnos que su compañero de alado jueguen a tres puntos.		
8	C I E R R E		

	Deja tu salón ordenado y el material de trabajo en su lugar.		
9	DESPEDIDA (1 min)		
Jueves 13	S E S I Ó N 4		
	A C T I V I D A D E S P R E V I A S		
1	BIENVENIDA /MENÚ	MAESTRO	5 min
	1. Menú 2. Activación: Juego de Cambio 3. Tiempo de Arranque 4. Proceso de Razonamiento: Tangram 5. Habilidad Matemática: Libro de actividades 6. Cuestionario Rector 7. Tema: Suma con Aricubis Actividad 1. Sumas en libro de actividades DEMA Actividad 2. Inventa un cuento matemático - Pausa Activa: Cara y Sello Cierre		
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	5 min
	Juego de Cambio La maestra menciona números al azar, cuando los niños escuchan el número 10 deben de gritar “CAMBIO” y cambiar lo más rápido posible de lugar. Nota: Cuando realices esta actividad hazla de forma agradable y divertida para que el aprendizaje se dé a través del juego de forma indirecta y no forzada.		
3	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	Libro de Actividades DEMA, Lapicera, Tangram, Aricubis, Tapete de Banco, Tapete de Cantidades, Plumón		
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	15 min
	TANGRAM: - Después presenta la imagen de tangram que aparece en plataforma  Tangram Persona marchado .png - Pide que la observen detenidamente de izquierda a derecha. - De arriba a bajo - Dirige su observación, comenta que les va a realizar preguntas y ellos sólo las responden en su mente. - Realiza distintas preguntas como: dónde está ubicado el cuadrado, cuál es su color. Dónde se encuentran los triángulos grandes, entre otras - Vamos a contar los lados de la figura, (señalando la maestra) - Después de la observación pide que cierren sus ojos y recuerden la imagen, guía retomando las preguntas que habías hecho. - Cierran pantalla mental y tratarán de realizar la figura. - Da un tiempo y si no logran muestra nuevamente.		
5	HABILIDAD MENTAL	MAESTRO	15 min
	Une las cantidades con el nombre correcto. - Tus alumnos resuelven las páginas 14 de su libro de Actividades DEMA .  Act DEMA 2do pág 14.pdf - Esta vez lo realizan de forma individual y utilizando un color diferente para cada cada cantidad. - Si ellos aún no se sienten seguros de hacerlo de forma correcta pueden utilizar primero lápiz y después marcar con color.		
6	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Recuerdas cómo es el signo de la suma? ¿Si yo, junto, agrego elementos iguales estoy haciendo una?		
D E S A R R O L L O (50 minutos) S4			

7 Tema: Sumas con Aricubis
Actividad 1. Sumas en libro de actividades DEMA (20 minutos)

Objetivo: Los alumnos comprendan el proceso de la suma

Principio Pedagógico Simón Bolívar 1

Nadie puede hacer algo y hacerlo bien, si no sabe cómo hacerlo.

- Los alumnos realizan la sumas de la página 25  Act DEMA 2do pág 25.pdf de su libro de actividades DEMA
- Recuerda junto con ellos el proceso que se realizó con los aricubis la clase pasada para la suma.
- Comenta que de la misma forma va a realizarlo en su libro, iniciarán sumando primero las unidades, las cuentan y escriben el número debajo de la línea.
- Después suman las decenas, las cuentan y escriben el resultado bajo la línea.
- Puedes realizar las primeras 5 de forma grupal y después deja que tus alumnos realicen el procedimiento por sí mismos, sin apoyo directo. Observa cómo lo hacen y brinda las correcciones necesarias durante el proceso.

Antes de comenzar la fila de sumas número 4, realiza el juego “Los cambios”. Indica a los niños que cada vez que escuchen el número 10 deberán cambiar de lugar. Menciona únicamente números al azar del rango de unidades y realiza alrededor de cuatro rondas.

Esta dinámica tiene como propósito que los alumnos comienzan a interiorizar el concepto de cambio, aunque todavía no se trabaja formalmente en las sumas con cambio, permitiendo que su cerebro lo vaya reconociendo de manera natural.

- Pide a los alumnos que continúen con las sumas. La suma número 3 de la cuarta fila incluye un cambio; no es necesario resolverlo de forma formal. Solo reflexiona con ellos sobre dónde deben escribir el dígito sobrante, indicando que se coloca en el cuadrado contiguo de la izquierda.

Actividad 2. Inventa un cuento matemático (30 minutos)

Principio Pedagógico Simón Bolívar 2

Todo proceso de aprendizaje tiene una relación directa con la imaginación.

- Los alumnos realizan un cuento matemático breve.
- Para el primer cuento pide que escojan una suma la que ellos deseen.
- Después imaginan un elemento que sea de su grado, (coches, galletas, unicornios, estrellas).
- Ahora redactan en su libro de Actividades DEMA pág 26  Act DEMA 2do pág 26.pdf el cuento que se imaginan con ese elemento que mencionaron.
- Sigue el mismo proceso para el cuento número dos. Si tuvieras el tiempo uno dos alumnos pueden compartir en voz alta su cuento con sus compañeros.

PAUSA ACTIVA	MAESTRO	5 min
---------------------	----------------	--------------

Juega Caras y Sellos : <https://www.youtube.com/watch?v=ccefVh2xxrA>

8 C I E R R E

Deja ordenado el material de clases.
 Dar repuesta oral a cuestinoario rector

9 DESPEDIDA (1 min)

