

# NIVEL INICIAL



## TEMA: “APRENDEMOS A CONTAR EN LA GRANJA”

FECHA: 14-06-2022

JUNIO – INICIAL

**DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :  
 DOCENTE :  
 GRADO Y SECCIÓN :



**2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo. Material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores “muchos” “pocos”, “ninguno” y expresiones “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa menos” “paso más” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer, hoy y mañana” <b>AREA: MATEMATICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li> </ul>	<b>5 AÑOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo</li> </ul> <b>4 AÑOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el conteo hasta 5 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo</li> </ul> <b>3 AÑOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el conteo espontaneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden al respecto de la serie numérica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuentan y colorean la cantidad de animales de la granja.</li> </ul>
			<b>Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha de seguimiento de sesiones Aprendo en Casa, cuaderno de campo y lista de cotejo.</li> </ul> <b>CRITERIO DE EVALUACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el conteo al contar los animales de la granja empleando figuras y coloreando de acuerdo a la cantidad de animales.</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoque Ambiental</li> </ul>		
<b>Valor</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Justicia y solidaridad.</b>	<b>ACTITUD:</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos. <b>Ejemplo:</b> Los estudiantes implementan las 3R (reducir, reusar y reciclar), la segregación adecuada de los residuos sólidos y las prácticas de cuidado de la salud para el bienestar común.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**



¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pinceles gruesos</li> <li>Papelotes</li> <li>Cajas de cartón</li> <li>Hojas</li> </ul>

Tiempo: 90 minutos

### MOMENTOS DE LA SESIÓN

## PROCESOS PEDAGÓGICOS- DIDÁCTICOS

### INICIO

15 minutos

- Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el **Ministerio de Salud** nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?



- Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.
- Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño.
- Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar

### ACTIVIDADES DE RUTINA:

ACTIVIDADES DE RUTINA
<p><b>Rutina de la mañana:</b> De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario ,acuerdos ,aseo, refrigerio , recreo, etc.</p>
JUEGO SIMBOLICO
<p><b>PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización:</b> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.</p>
<p><b>SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden:</b> -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.</p>
<p><b>TERCER MOMENTO / Socialización, representación, meta cognición:</b> -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</p>



- Esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es **"PROTEGIENDO NUESTRO MEDIO AMBIENTE"** *El tema de hoy es "APRENDEMOS A CONTAR EN LA GRANJA DE UBALDO"*



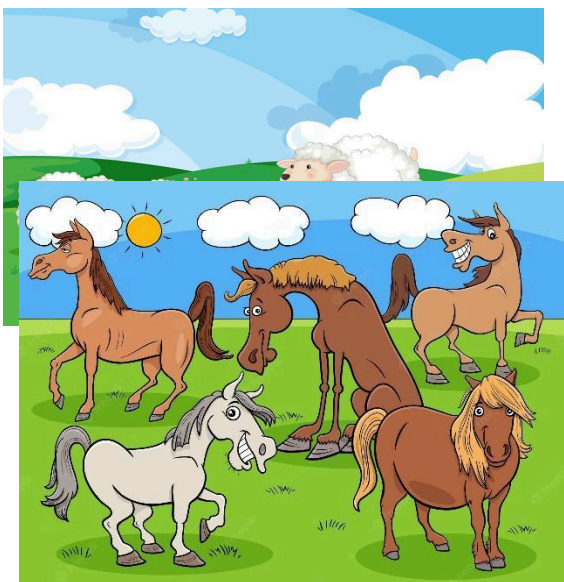
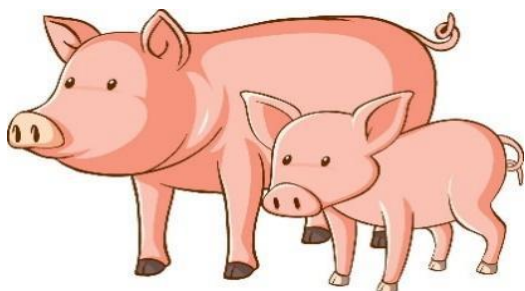


**PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** Los niños y niñas utilizan el conteo empleando material concreto al contar los animales de la granja de Ubaldo.

## DESARROLLO

35 Minutos

- James visitó la granja de su abuelo Ubaldo y quedó emocionado al ver tantos animales, mostramos las siguientes imágenes a los estudiantes:



Realizamos las siguientes preguntas: ¿Te parece que hay muchos o pocos animales? ¿Cómo crees que Ubaldo cuenta sus animales?

- Buscaremos estrategias para contar de forma segura y responder las preguntas
- ¿Cómo puedes contar la cantidad de animales de cada tipo? ¿Crees que te pueden servir los lápices de colores, la lanita o las tijeras?



- Te doy una idea
- Colorea cada casillero por cada animal que cuentes en el dibujo anterior. Luego, escribe o menciona el número correspondiente.



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



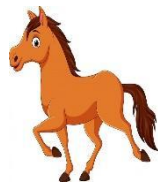
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

- Teniendo en cuenta la información del gráfico anterior resuelve el siguiente cuestionario

¿Cuántos tipos de animales hay en la granja de Ubaldo?

\_\_\_\_\_

¿Cuántas gallinas hay?

\_\_\_\_\_

¿Cuántos conejos hay?

\_\_\_\_\_

- ¿Te fue fácil contar los animales de cada tipo que aparecen en la imagen inicial?
- ¿Cómo hiciste para poder contar la cantidad de animales de cada tipo?
- ¿Qué otras cosas puedes contar en tu aula?



- Cuentan y colorean la cantidad de animales de la granja

## CIERRE

10 minutos



### METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

### AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respeto los acuerdos de convivencia?



### REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE



- ¿Te gustó jugar a contar? ¿Por qué?
- ¿Cuántas vacas había en la granja?
- ¿Cuántos cerdos había?
- ¿Qué animal hay en mayor cantidad?
- ¿Qué animal hay en menor cantidad?

---

Docente del Aula

---

Director (a)



## FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

**TEMA: “APRENDEMOS A CONTAR EN LA GRANJA”**

**FECHA: 14/06/2022**

ÁREA: MATEMÁTICA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Capacidad: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas</li><li>▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li><li>▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li></ul>
<b>1. ¿Cuántos tipos de animales hay en la granja de Ubaldo?</b>	
<b>2. ¿Qué animal hay en mayor cantidad?</b>	
<b>3. ¿Qué animal hay en menor cantidad?</b>	
<b>4. ¿Cuántas gallinas hay?</b>	
<b>5. ¿Cuántos conejos hay?</b>	
<b>5. ¿Cómo te sentiste al contar?</b>	



# CUADERNO DE CAMPO

Docente: ..... Fecha: .....

**Experiencia de Aprendizaje:**

<b>Actividad:</b>	“APRENDEMOS A CONTAR EN LA GRANJA”
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> <li>▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li> </ul>
<b>Desempeño</b>	<p><b>5 AÑOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo</li> </ul> <p><b>4 AÑOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utiliza el conteo hasta 5 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo</li> </ul> <p><b>3 AÑOS:</b></p> <p>Utiliza el conteo espontaneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden al respecto de la serie numérica</p>

N°	Estudiantes	Evidencias
01	PANCRASIA	- Cuentan y colorean la cantidad de animales de la granja

**INTERPRETACIÓN EN RELACION AL DESEMPEÑO:**

- PANCRASIA cuenta y colorean la cantidad de animales de la granja

**REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD.**

- Favorecer actividades que despiertan en los niños y niñas su interés por resolver problemas estableciendo relaciones, probando sus propias estrategias, comunicando sus resultados y haciendo uso del material concreto.
- Hacer preguntas que le permitan establecer relaciones que los ayuden a reflexionar sobre los procesos que siguieron para dar solución al problema y motivarlos a encontrar nuevas estrategias de solución.



## MAPA DE CALOR

**ACTIVIDAD:** “APRENDEMOS A CONTAR EN LA GRANJA ”

AREA Y COMPETENCIA		MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Utiliza el conteo al contar los animales de la granja empleando figuras y coloreando de acuerdo a la cantidad de animales			
ESTUDIANTES		L O G R A D O	P R O C E S O	I N I C I O	No observado
01	PANCRASIA	X			
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					



16					
17					
18					



ACTIVIDAD:

**TÍTULO: “Juguemos en equilibrio”**

**1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.	Exploran sus posibilidades de movimiento respecto a su equilibrio en situaciones lúdicas propuestas por la familia.  <b>Instrumento de evaluación</b>
--	--	---

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

- Seleccionamos materiales para el desarrollo del taller.	- Lápices de colores y crayones - Hojas de papel de reúso - Tiza o marcador para dibujar en el piso - Objetos pequeños que sirvan como “teja” (por ejemplo: cartones de reúso, cáscara de naranja, tapitas, etc.)
---	--

**Tiempo: 45 minutos**

**3. MOMENTOS DEL TALLER**

**ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES**

**INICIO.**

Cuéntale a tu niña o niño que hoy quieres enseñarle un juego muy divertido que se llama “mundo” o “rayuela” (dile el nombre del juego que tú conoces).

**DESARROLLO.**



Muéstrale la siguiente imagen y pídele que te ayude a dibujarla en el piso.

Coméntale que para este juego necesitará una “teja” (objeto pequeño que se lanzará en las casillas dibujadas).

Explícale que el juego consiste en lanzar la “teja” en cada casilla dibujada y desplazarse, de ida y vuelta, saltando sin pisar las líneas ni la casilla donde se encuentra “la teja”.

Precísale que, en el retorno, deberá recoger la “teja” apoyándose en un solo pie. Si ya domina la actividad, proponle que todo el recorrido lo realice saltando en un solo pie.

Fijen turnos de juego. De preferencia, antes de jugar, realicen un ensayo del juego a modo de ejemplo, para que comprenda cómo se juega.

Presta atención a las reacciones de tu niña o niño, sobre todo, cuando tenga que recoger “la teja” en un solo pie. Si le resulta difícil, animala o animalo a seguir intentándolo.

#### **CIERRE.**

Al terminar de jugar, vayan a lavarse las manos. Luego, pregúntale si se divirtió jugando “mundo” o “rayuela”.

Coloca a su disposición hojas de papel de reúso, crayones y lápices de colores e invítala o invítalo a dibujar lo que más le gustó de la actividad.

Pídele que te brinde algún comentario sobre su dibujo y anótalo en el reverso de la hoja de papel.

#### **4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

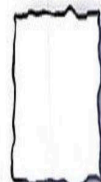
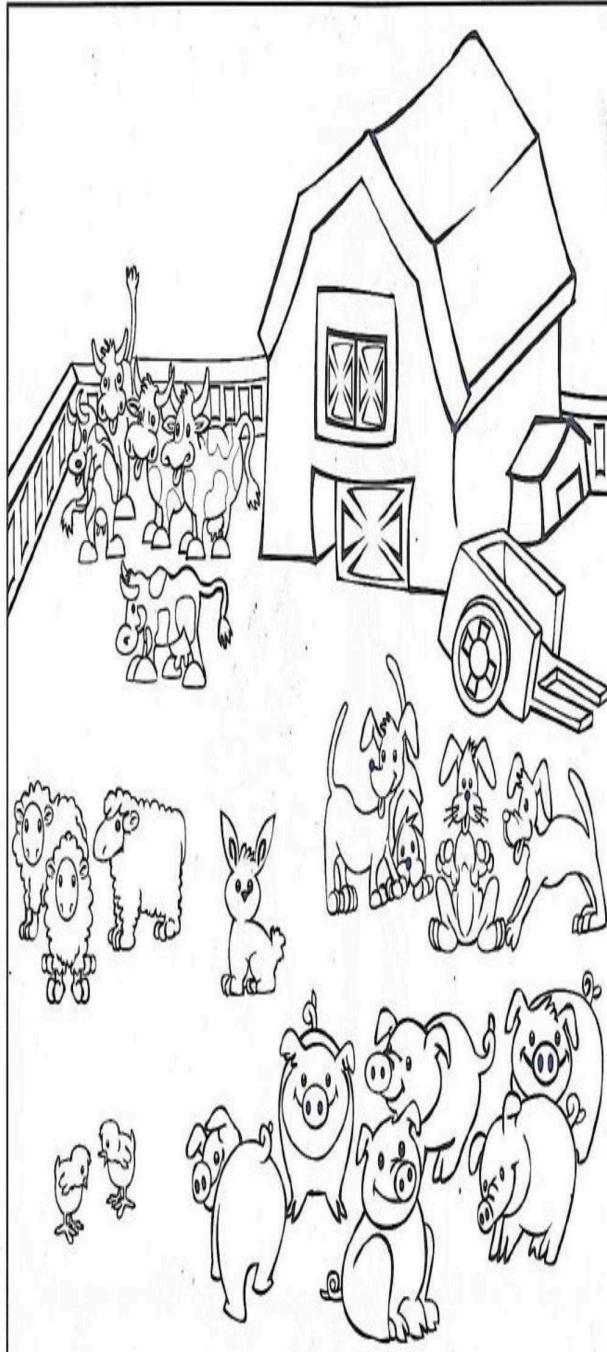
- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



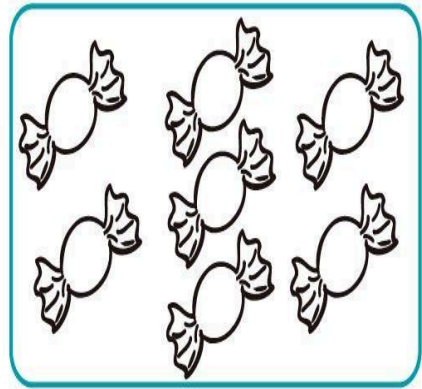
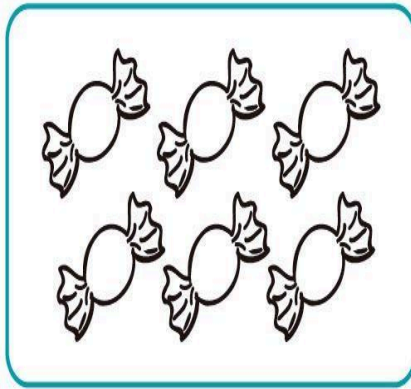
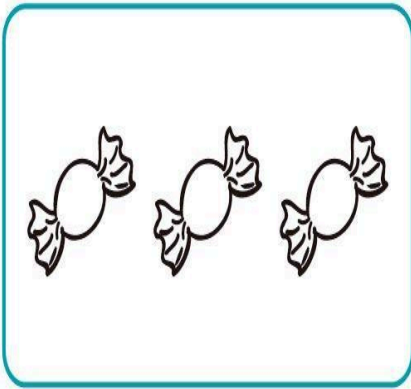
FICHA DE APLICACIÓN



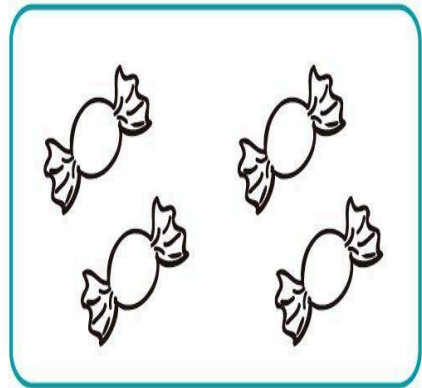
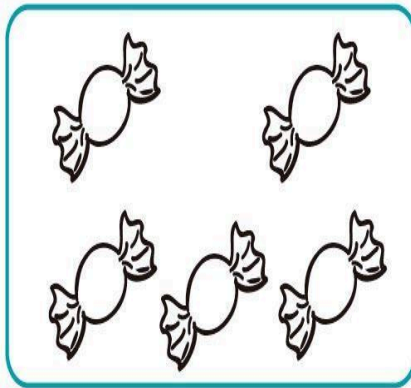
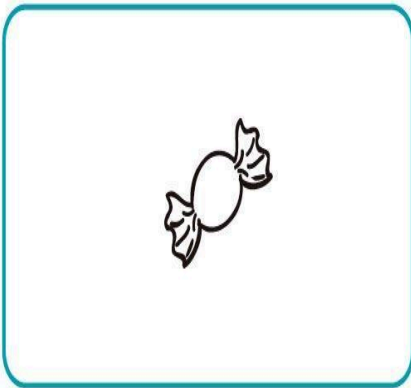
CUENTA CUÁNTOS ANIMALES HAY EN ESTA GRANJA.



¿Cuántos caramelos hay? Une los dibujos con su número

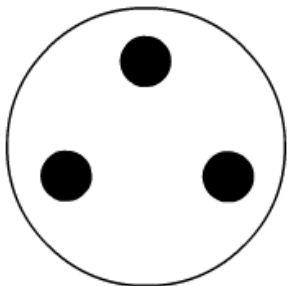


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

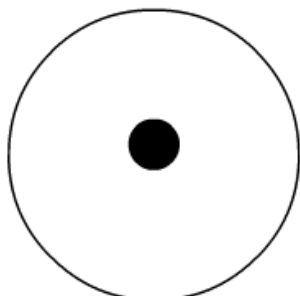
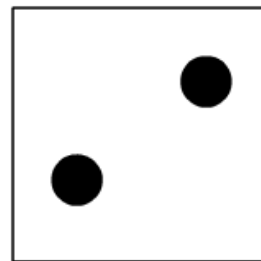


## JUGAMOS CON LOS NÚMEROS DE 1 AL 5

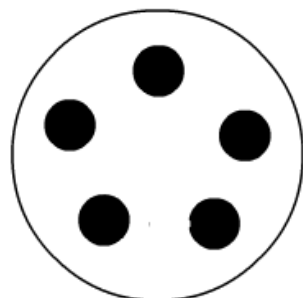
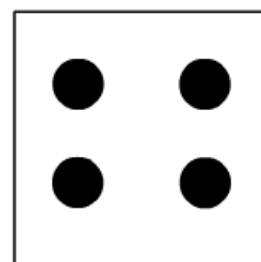
- Relaciona cada grupo con su número.



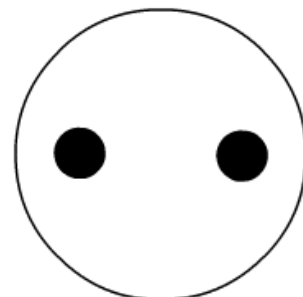
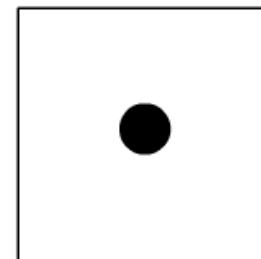
1



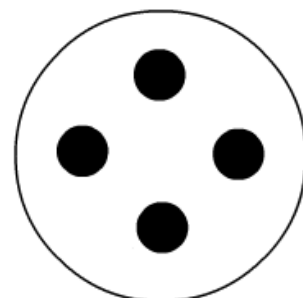
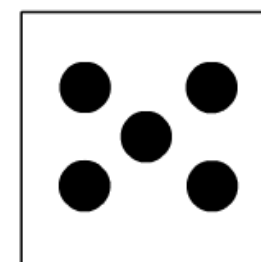
2



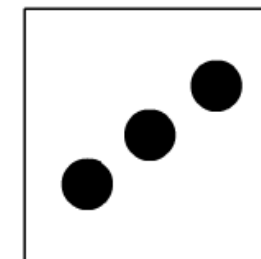
3



4



5



- Colorea según se indica:

Colorea según los números:

1



2



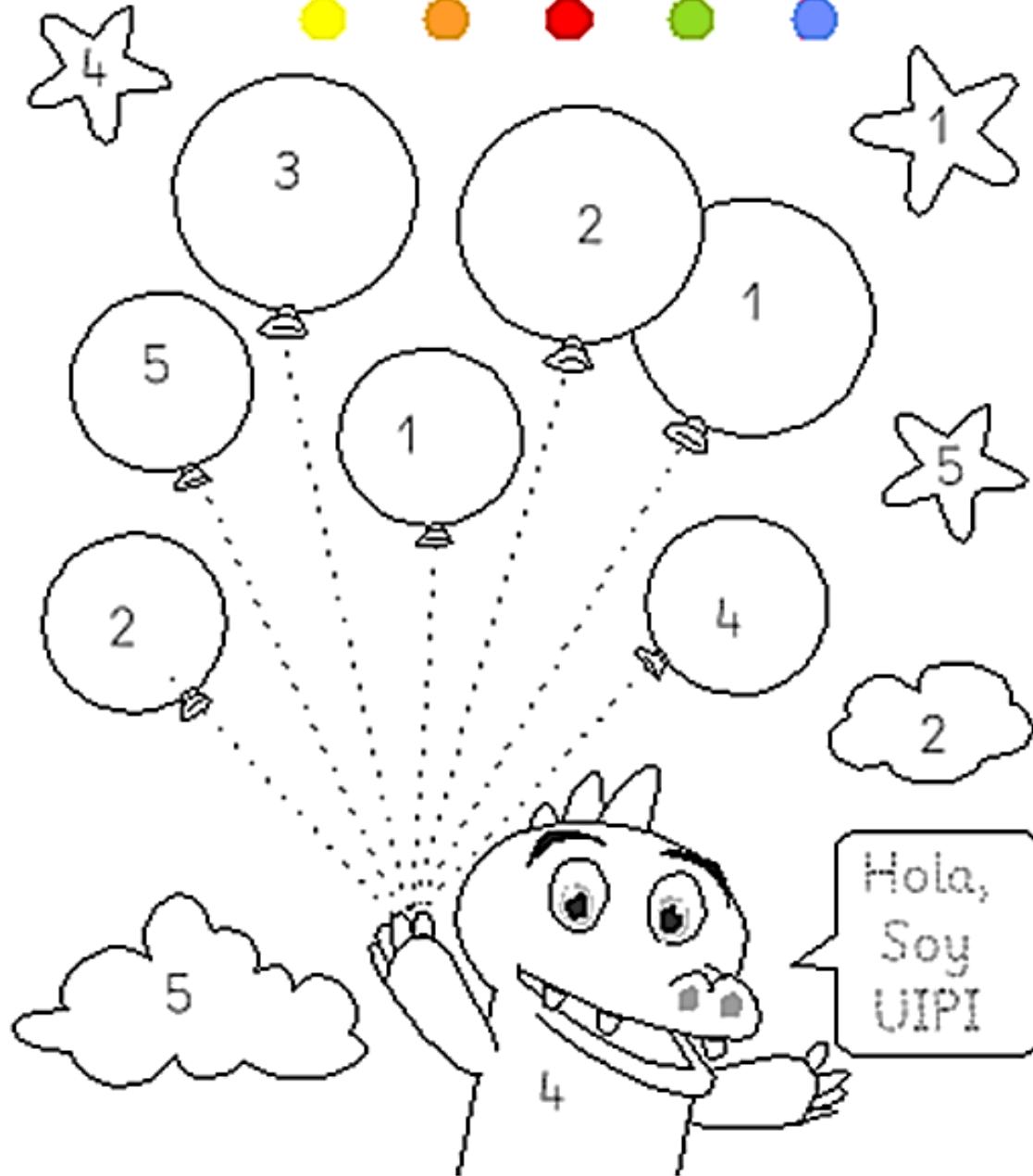
3



4

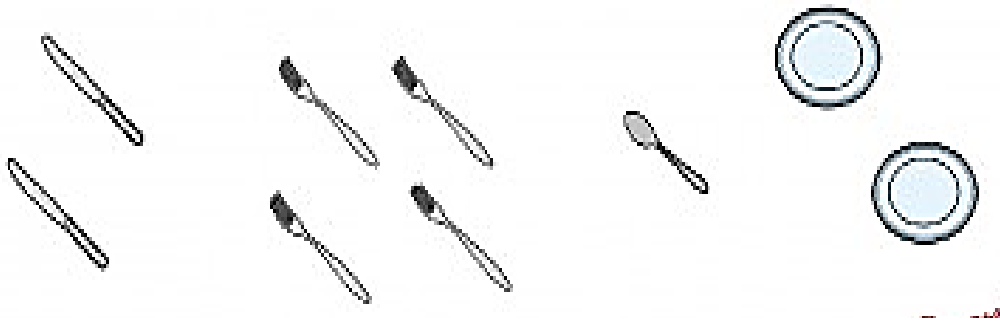
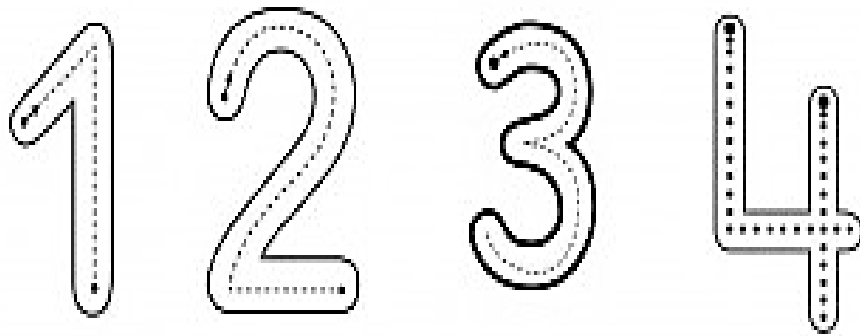


5



# Conozco los números

- Repasa los números. Une cada número con las cantidades que representa.



★ Colorea y repasa el número 5.

