



Primaria

Estudiantes de excelencia

PLANEACIÓN DE MA

20 - 31 de octubre 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:	1. Unidades y decenas 2. Valor de los Aricubis 3. Mayor, menor e igual que	Fecha	21/10/2025 23/10/2025 28/10/2025 30/10/2025 D. S. T.	
			Sesión	4/4	
	CONTENIDO	- Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. - El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos.			
	PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE				
	- Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo. - Juega con el tangram para hacer composiciones y arma rompecabezas. - Crea formas y composiciones geométricas con materiales de arte y construcción				
	Habilidades a desarrollar	Técnicas a utilizar	Metodología		Ejes articuladores
- Copiado de tangram - Conteo - Conteo de 10 en 10		Aprendizaje basado en problemas	x	Pensamiento crítico.	
		Aprendizaje servicio			
		Indagación			
		Proyectos comunitarios			
		Metodología Simón Bolívar	x		
Instrumento de EVALUACIÓN					

	Rúbrica	Lista de cotejo	Cuaderno de observación	Portafolio de evidencia	x
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.					
MATERIAL PREVIO					
Sesión 1: Se utiliza el tapetes de cantidades que aparece en su libro de actividades página 9, es un material que se utiliza a lo largo del ciclo escolar deberá está enmicado para su duración en perfectas condiciones  Tapete Cantidades libro Act DEMA.png Para el proceso de razonamiento de estas clase se utiliza una serie numérica por equipo, en el material PDF aparecen 4 serie, para no imprimir muchas  Proceso de R. q4s1 2do.pdf . Recuerda que es una serie por equipo.					
MARTES 21		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	8 mim
	1. Bienvenida/Menú 2. Activación: La escoba mágica se rompe, realiza calderos de... 3. El PASO 4. Tiempo de Arranque 5. Proceso de Razonamiento: Secuencia numérica sumando 3 6. Cuestionario Rector 7. Desarrollo: Unidades y Decenas Actividad 1. Posición de unidades y decenas. Actividad 2. Cuánto valen los aricubis azules y rojos - Recreo Cerebral: Canción de las decenas. 8. Cierre:				
2	ACTIVACIÓN			MAESTRO	15 min
	La escoba mágica se rompe, realiza calderos de... Pide a tus alumnos que se imaginen que van volando en una escoba mágica mientras se agarran de los hombros y recorren el salón de clases haciendo una hilera. • Tú o alguien del grupo será el brujo o la bruja que darás las indicaciones sobre la escoba. • El brujo (a) es el encargado de dar las orden y debe gritar: "¡la escoba mágica se rompe" y luego indica un número de integrante del equipo a formar, por ejemplo, "¡formen calderos de tres!". • Los alumnos deben agruparse rápidamente formando equipos del tamaño del número indicado. • Eliminación/Continuación: Quienes no logren formar parte de un grupo del tamaño correcto, o si se forman grupos más grandes, quedan "hundidos" o eliminados de la ronda. • Se pueden hacer varias rondas, aumentando o disminuyendo el número de integrantes para formar los equipos. Los grupos formados con las personas eliminadas solo pierden un turno.				
3	EL PASO			MAESTRO	10 min
	Al realizar el ejercicio de gimnasia cerebral del PASO consta de los siguientes puntos: 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				

4	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	Libreta con protocolo, Lapicera, Aricubis, Tapete de banco, Tapete de cantidades Tapete Cantidades libro Act DEMA.png .		
6	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	15 min
	Secuencia numérica sumando 3 - Divide a tu grupo en cuatro equipos (dependiendo la cantidad de alumnos) - Comenta que les entregaras una secuencia numérica que inicia en el número 4. - Comenta que el reto es saber cuánto se le agrega a cada número y completar de forma correcta la secuencia. - Pasa por cada equipo y brinda el andamiaje necesario para llegar a la solución - El equipo ganador será el que complete primero su secuencia de forma correcta. - Solución: 4,7,10, <u>13</u>,16, 19, , <u>22</u>, <u>25</u>, 28, <u>31</u>, 34, 37, <u>40</u>, <u>43</u>, 46, 49, <u>50</u>.  Proceso de R. q4s1 2do.pdf		
7	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Cuántos elementos debo tener para formar una decena?		
D E S A R R O L L O (50 minutos) S1			
8	TEMA: Unidades y Decenas Actividad 1. Posición de unidades y decenas.(25 minutos) Objetivo: Los alumnos reafirman el concepto de unidades y decenas - Con el video https://youtu.be/AqxuJNRyxAo de se reafirma el concepto UNIDADES y DECENAS (10 unidades) - Una vez visto el video con protocolo de libreta, los alumnos dibujan conjuntos de unidades y decenas pedidas. Principio Pedagógico Simón Bolívar 1 Nadie puede hacer algo y hacerlo bien, si no sabe cómo hacerlo. Actividad 2. Cuánto valen los aricubis azules y rojos(25 minutos) Objetivo: - Junto con tus alumnos observa el video. - Retoma con tus alumnos las equivalencias de los cubos, es decir un cubo rojo equivale a una decena y el cubo azul a unidades. - Es momento de juego con aprendizaje, retoma con tus alumnos que van a jugar al caldero mágico de las unidades y las decenas. - Formar sombreritos en el tapete de banco, tendrán su tapete de cantidades Tapete Cantidades libro Act DEMA.png (caldero). - Pide que vacíen distintas cantidades con un toque de imaginación por ejemplo: coloca una decena de alas de murciélago (observa que lo hagan de forma correcta) y si lo hacen bien regresan sus cubos a los sombreritos. Ejemplo (crea más de acuerdo a tu grupo) 3 Unidades de chicle masticado de orgro 5 Decena de lombrices babosas 6 Unidades de moco de bebé llorón 8 Decenas de escamas de cocodrilo 5 Decenas de diente de conejo Nota: las unidades y decenas no deben pasar de 9 cubos porque aún no se realizan cambios.		
	RECREO CEREBRAL	MAESTRO	10 min
	Canción de las decenas. Baila junto con tus alumnos la canción de las decenas https://youtu.be/iHy9ZRbvC3M		

9	C I E R R E		
	Finaliza preguntando cuál es el valor de la decena y cuál es el valor de la unidad.		
10	DESPEDIDA (1 min)		
JUE 23	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
	1. Menú 2. Activación: Baile de la decenas 3. Tiempo de Arranque 4. Proceso de Razonamiento: Edificios por equipo 5. Cuestionario Rector 6. Desarrollo: El valor de los Aricubis Actividad 1. Conteo con aricubis “Cambio” Actividad 2. Valor de los aricubis en mi libro - Pausa Activa: Juego de cambio 8. Cierre:		
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	8 min
	Baila la canción de las decenas: https://youtu.be/iHy9ZRbvC3M Baila junto con tus alumnos la canción de las decenas. Esta canción es un previo al desarrollo, por lo cual si te pido que bailes específicamente la canción que viene en plataforma. Repite la canción 2 veces.		
3	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	Libro de Actividades DEMA pág. 11, Lapicera, Aricubis, Tapete de banco, Tapete de cantidades  Tapete Cantidades libro Act DEMA.png		
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	20 min
	Edificio por equipo ● El proceso de razonamiento trata de observar y analizar un edificio. ● Divide a tu grupo en dos equipos. ● Pide que observen con atención la imagen comenta que la competencia trata de contestar la preguntas y obtener puntos, el equipo ganador será en el que conteste la mayor cantidad de preguntas de forma correcta. ● Lees las preguntas para que vayan realizando el análisis da un tiempo para que se pongan de acuerdo. Las preguntas son las siguientes: 1. ¿Cuántos cubos tiene de frente el edificio? 2. ¿Cuántos cubos tiene de fondo el edificio? 3. ¿Cuántos cubos tiene de altura el edificio? 4. ¿Cuántas caras tiene el primer Piso? y ¿Cómo le hiciste para saberlo? 5. ¿Cuántas caras cuadradas conformarán su Azotea, ¿Cómo lo supiste? 6. ¿Cuántos cubos se utilizaron para construir todo el edificio o Vivienda? ● Para la comprobación de las respuestas, solo se construyen Edificio en réplica. ● Haciendo observación en las preguntas anteriores y comprobante las respuestas de tus alumnos ● Esta es la imagen a trabajar  PR 2do q4 edificio.png		
5	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Cuándo realizo un cambio?		
D E S A R R O L L O (55 minutos)			

6	Tema: Valor de los Aricubis Unidades y Decenas: Actividad 1. Conteo con aricubis “Cambio”(30 minutos) Objetivo:	Principio Pedagógico Simón Bolívar 7. Se aprende haciendo y no únicamente sentado leyendo	
	Tus alumnos deben tener material preparado: aricubis acomodados en el tapete de banco en forma de sombreritos , también deben contar con su tapete de cantidades en su mesa. Maestra muestra a tus alumnos: https://www.youtube.com/watch?v=N1B3FMK4Yv4 Ve pausando el video conforme lo creas necesario. Son puntos destacables a pausar: Valor de los aricubis: Los cubos azules valen 1 Los cubos rojos valen a 10 Los amarillos valen 100. Mientras transcurre en video ¡Invita a los tuas alumnos a jugar! Vayan formando las cantidades juntos con la instructora. Cuando lleguen al cambio, realiza en voz alta y de forma animada con emoción y alegría, para que tus alumnos sientan esta misma emoción al momento del juego. La palabra cambio es muy importante para el proceso de razonamiento de la base 10 por ello se dice en voz alta y generando emoción ¡CAMBIO! Cuando se realiza el CAMBIO los alumnos regresan los cubos azules al banco y toman un cubo rojo, el cual es una DECENA que es equivalente a 10 cubos azules. Ahora que los niños llegaron a formar su primera decena seguir contando, pedir a los niños que vayan colocando de uno a uno los cubos azules mientras realizan el conteo realizando los CAMBIOS siempre en voz alta hasta llegar al 100. Puedes pausa el video cuando se llega a la decena (un cubo rojo) y preguntar a los niños: ¿Qué pasa si colocas un cubo azul en tu tapete de cantidad y ya tienes un rojo en las decenas? Explicar que si tienen una decena al agregar una unidad será once, así sucesivamente, una unidad más hacen 12, una más son 13 ... 14,15,16,17,18,19. Cuando se llega al 20 no olvidar gritar la palabra CAMBIO, recordando que no puede existir 10 cubos en el Tapete de Cantidad. Los niños regresan los cubos azules al banco y toma un rojo Ahora tienes 2 decenas o bien 20 Sigue el proceso de conteo en el tapete hasta llegar al 100. Recuerda que el 100 equivale a un cubo amarillo, no olvides gritar la palabra CAMBIO cuando lleguen al 100.		
	Actividad 2. Valor de los aricubis en mi libro (25 minutos) Ahora que ya trabajaron los aricubis en el tapete de cantidades es momento de ir al Cuaderno de Actividades DEMA página 11.  Act DEMA 2do pág 11.pdf Contarán las decena y escriben el número debajo de la D Después cuentan cubos azules (unidades) y se escriben la cantidad debajo de la U de unidades Como siguiente se hace la lectura de la cantidad, contando de 10 en 10 los cubos rojos y después agregando las unidades. Para decir la cantidad final Ejemplo: 10, 20, 30, y 1,2,3,4, SON: “treinta y cuatro” todo se hace en voz alta.		
	Pausa Activa	MAESTRO	5min
	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.		
7	C I E R R E		
	Ordenar el material de tu salón de clases.		
8	DESPEDIDA (1 min)		

Mar 28	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	10 min
	1. Menú 2. Activación: La momia ciega. 3. El PASO 4. Tiempo de Arranque 5. Proceso de Razonamiento: Tangram murciélago 6. Cuestionario Rector 7. Desarrollo: Mayor que, menor que, igual que Actividad 1. ¿Quién es Dante? Actividad 2. Dibuja a Dante en el libro - Recreo Cerebral: Baila el Cocodrilo dante 8. Cierre:		
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	15 min
	La momia ciega: - Salir al patio con precaución, siempre salvaguardando la integridad de todos los alumnos. - Delimitar el área de juego con conos, cuerdas o señales visibles, para que los niños no se salgan del espacio asignado. - Elegir a un alumno que será la “la Momia ciega”. Se le vendan los ojos con un pañuelo, suéter, bufanda u otro tejido disponible, cuidando que quede cómodo y no pueda ver. - Opcionalmente, se le pueden dar tres vueltas sobre su eje para iniciar el reto. - La “Momia ciega” deberá caminar por el área delimitada tratando de atrapar a alguno de sus compañeros. - Los demás niños podrán moverse libremente dentro del espacio, cuidando no empujar ni correr demasiado fuerte, haciendo ruidos. - Cuando la “Momia ciega” logre atrapar a un compañero, este pasa a ocupar su lugar y el juego se repite las veces que se desee. Reglas de seguridad: - No se permite empujar, jalar o correr hacia zonas de riesgo. - Todos deben permanecer dentro del área delimitada. - La maestra estará supervisando en todo momento para garantizar un juego seguro y divertido.		
3	EL PASO	MAESTRO	10 min
	Al realizar el ejercicio de gimnasia cerebral del PASO consta de los siguientes puntos: - Oxigenar el cerebro - Activar botones cerebrales - Gateo cruzado - Ganchos de cook - Casita en el ombligo - Respiración de agua/fuego		
4	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	Tangram, Libro de actividades DEMA página 17, Lápiz y goma		
5	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	20 min
	TANGRAM: - Después presenta la imagen de tangram que aparece en plataforma  tangram Murciélago.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		
7	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Hacia dónde abre la boca Dante para decir que un conjunto es mayor que?		
	D E S A R R O L L O (45 minutos) s.3		
8	TEMA: Mayor, Menor e igual que Actividad 1. ¿Quién es Dante? (15 minutos) Objetivo: Los niños reconocen los símbolos de mayor, menor e igual que. Principio Pedagógico Simón Bolívar 1 <u>Nadie puede hacer algo y hacerlo bien, si no sabe cómo hace.</u> - Junto con tus alumnos observa el video que aparece en la plataforma. - Retoma los conceptos principales - El signo mayor que (>) Cuando Dante abre su boca al lado izquierdo. Realiza el movimiento colocando dedo índice y medio junto al corazón (formando un signo de mayor) después se baja a la libreta. - El signo de menor que (<) la cola de Dante se va de lado izquierdo y la boca abierta a lado derecho. - El signo de igual se colocará cuando los números son del mismo valor. - Realiza algunos ejemplos en el pizarrón y pasa a tus alumnos participar en los mismos, y así saber si quedó claro la función de los signos. - Recuerda a tus alumnos que siempre se lee primero la cantidad que está en el lado izquierdo a continuación el signo. - Cuando se da lectura agrega las palabras conjunto y elementos (la palabra elemento se cambia cuando existe algo que puede ser imaginado: helados, casas, gatos, etc.) Ejemplo: el <u>conjunto</u> de 12 <u>elementos</u> es mayor que el <u>conjunto</u> de 10 <u>elementos</u> (12 > 10) El conjunto de 12 helados es mayor que el conjunto de 10 helados Actividad 1. Dibuja a Dante en el libro (30 minutos) Objetivo: Los niños reconocen los símbolos de mayor, menor e igual que. Principio Pedagógico Simón Bolívar 1 <u>Nadie puede hacer algo y hacerlo bien, si no sabe cómo hace.</u> - Es momento de colocar en papel los conocimientos del día de hoy, los alumnos van al libro de actividades DEMA realiza la actividad de las páginas 17  Act DEMA 2do pág17-18.pdf . - Los primeros 4 ejercicios se realizan de manera grupal. - El primer paso será contar los aricubis y escribir las cantidades. - Dar lectura en voz alta a las mismas y corroborar dónde se encuentra la cantidad mayor. - Pedir que escriban el signo correspondiente. - Una vez colocado el signo se da lectura; ejemplo: 25 < 45 “<u>el conjuntos de veinticinco elementos es menor que el conjunto de cuarenta y cinco elementos</u>”. No olvides que la lectura siempre será de izquierda a derecha. - Una vez que observes la comprensión del ejercicio deja que tus alumnos lo realicen de forma individual. - Para finalizar (aprox 10 minutos antes) se realiza una lectura grupal donde los alumnos en general puedan evaluar si su ejercicio fue correcto, de no ser así da oportunidad a que lo corrijan, recordándoles que estamos en un proceso de aprendizaje y que corregir nos brinda una nueva oportunidad para aprender .		
	Pausa Activa	MAESTRO	5 min
	Baile del cocodrilo dante		
	Coloca en tu salón de clase la canción del cocodrilo Dante y sigue los movimientos que la música marca.		

	 Dúo Tiempo de Sol - El Baile de los Animales (OFICIAL) - Duo Tiempo De Sol (youtube).mp3
9	C I E R R E
	Ordenar el material de tu salón de clases.
	DESPEDIDA (1 min)

JUE 30	S E S I Ó N 4		
	DÍA SIN TRANSMISIÓN		
	BIENVENIDA /MENÚ	MAESTRO	min
	D.S.T.		
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	min
3	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	min
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	min
6	CUESTIONARIO RECTOR		
D E S A R R O L L O (minutos) s4			
7	TEMA:		
	RECREO CEREBRAL	MAESTRO	min
8	C I E R R E		
	DESPEDIDA (1 min)		

