



Primaria: "ESCUELA URB. 8 "BENITO JUÁREZ" Turno: Matutino
 ZONA 502 SECTOR 501 CCT 11EPRO203X
 Total de alumnos: H: 13 M: 14 T: 27
 Maestra practicante: Mariana Badillo Aldrete
 Grado: 1°C



Fase:	3 para 1°C	Fecha:	08 de octubre al 20 de octubre del 2023
Título del proyecto:	Me reconozco y pertenezco. (con implementación y usos de las letras r y l)		
Propósito:	Que el alumno el alumno reconozca quien es y se valore por ser esa persona y al mismo tiempo reconozca las letras r y l en el proceso, las aplique y escriba.		
Contenido:	Creación de Microrrelatos y Representación Artística con el uso y aplicación de la letra L y R	Proceso de desarrollo de aprendizaje:	Escribir un microrrelato que exprese cómo eres. Crear una representación artística para complementar su historia. Compartir sus creaciones con otros alumnos de la escuela y con los vecinos de su comunidad.
Campo formativo:		Ejes articuladores:	
Lenguajes	<input checked="" type="checkbox"/>	Inclusión	<input checked="" type="checkbox"/>
Saberes y pensamiento científico	<input checked="" type="checkbox"/>	Pensamiento crítico	<input checked="" type="checkbox"/>
De lo humano y lo comunitario	<input type="checkbox"/>	Interculturalidad crítica	<input type="checkbox"/>
Ética, naturaleza y sociedades	<input type="checkbox"/>	Igualdad de género	<input type="checkbox"/>
Temporalidad:	Dos semanas	Vida saludable	<input type="checkbox"/>
Metodología:	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura	<input checked="" type="checkbox"/>
Tipo de evaluación:	Formativa	Artes y experiencias estéticas	<input type="checkbox"/>
Instrumento de evaluación:	Rúbrica y lista de cotejo	Indicadores de evaluación:	→ Participación → Responsabilidad
Problema común detectado:	Lectoescritura y valorarse a sí mismos, además reconocer que siente.	Escenario:	→ Aula → Comunidad
Actividades permanentes	Actividades de lectoescritura todos los días al comienzo de las clases. Duración 20 minutos. TABLA 1		
Sesión	Objetivos de Aprendizaje	Actividades	
Sesión 1	LUNES 09 DE OCTUBRE Inicio: Presentación del proyecto	- Presentación del proyecto y su importancia. - Discusión sobre lo que es un microrrelato y cómo puede expresar cómo somos. - Presentar la idea de escribir microrrelatos cortos. Lee en voz alta un microrrelato de ejemplo para inspirar a los estudiantes.	

	<p>Desarrollo: Exploración del tema</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicio grupal: "¿Cómo soy yo?" - Los estudiantes comparten sus ideas. -Realizar el juego del "Sombrero de Personalidad": Colocar sombreros de diferentes colores en la clase. Cada color representa una característica de personalidad (por ejemplo, rojo para valiente, amarillo para alegre). Los estudiantes eligen un sombrero y deben expresar una característica relacionada con ese color.
	<p>Cierre: Asignación de tareas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anotar las palabras que llevaban los sombreros e identificar las que lleven una l o r, además dar un repaso a las otras letras -Asignar de la tarea de pensar en cómo se describirían a sí mismos en un microrrelato.
<p>Sesión 2</p>	<p>MARTES 10 DE OCTUBRE Inicio: Juegos con letras "l" y "r"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jugar con la dinámica de la "Caza del Tesoro de Letras": Esconder tarjetas con palabras que contengan "l" y "r" en el aula o en el patio de recreo. Los estudiantes deben buscarlas y leer las palabras en voz alta cuando las encuentren, estas tarjetas estarán acompañadas de una imagen para que sea más fácil para los niños identificar la palabra y luego practicarla.
	<p>Desarrollo: Planificación de la escritura</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego "Sopa de Letras": Repartir una sopa de letras con palabras que contengan "l" y "r." Los estudiantes deben encontrar y marcar las palabras en la sopa de letras. Vendrá acompañada de dibujos para una mejor identificación. -Los estudiantes eligen un aspecto de su personalidad para describir. ANEXO 1 - Planifican su microrrelato.
	<p>Cierre: Reflexión y discusión</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes reflexionan sobre las letras "l" y "r" aprendidas, esto se hará anotando las palabras de la tarjeta y tratando de leerlas entre todos y comparten sus planes para su microrrelato.

Sesión 3	<p>MIÉRCOLES 11 DE OCTUBRE Inicio: Lectura de ejemplos de microrrelatos</p>	<p>- Los estudiantes escuchan ejemplos de microrrelatos para inspiración. -Historias Colaborativas: Los estudiantes se sientan en un círculo y comienzan una historia, cada uno agregando una oración a la vez, tratar de que las palabras u oraciones contengan L o R y resaltarlas con ayuda de los alumnos. Para fomentar la creatividad y la colaboración.</p>
	<p>Desarrollo: Trabajo en grupos</p>	<p>- Trabajar en grupos para generar ideas sobre cómo describirse en el microrrelato mediante Entrevista de Personalidad: Los estudiantes se emparejan y se hacen preguntas sobre sus personalidades. Luego, comparten lo que han aprendido sobre su compañero en formato de historia breve con dibujos en su libreta. -Trabajo del día de la raza ANEXO 2</p>
	<p>Cierre: Presentación de ideas</p>	<p>- Cada equipo comparte sus ideas y conclusiones con toda la clase.</p>
Sesión 4	<p>JUEVES 12 DE OCTUBRE Inicio: Planificación de la escritura</p>	<p>- Revisión de los planes de microrrelato y discusión sobre el contenido. -Hacer la siguiente actividad de las letras L y R y pegar en su libreta. ANEXO 3</p>
	<p>Desarrollo: Escritura de los microrrelatos</p>	<p>- Los estudiantes escriben sus microrrelatos con apoyo del maestro. Planificación Visual: Utilizar tarjetas con imágenes que representen diferentes emociones y características de personalidad. Los estudiantes eligen tarjetas para ayudarles a planificar su microrrelato visualmente.</p>
	<p>Cierre: Revisión grupal</p>	<p>- Los estudiantes se agrupan para revisar y dar retroalimentación a sus compañeros.</p>

Sesión 5	VIERNES 12 DE OCTUBRE Inicio: Creación de representaciones artísticas	- Los estudiantes eligen una parte de su microrrelato para representar visualmente. -Jugar a la lotería con palabras que contengan imágenes solo con la r o l
	Desarrollo: Creación artística	- Los estudiantes crean sus representaciones artísticas. -Los estudiantes escriben una historia colectiva donde cada uno contribuye con una oración a la vez, pasando el papel en círculo, donde algunas de las palabras que utilicen lleven r o l, la maestra lo escribe en el pizarrón y ellos en su libreta al final lo acompañan de dibujos
	Cierre: Compartir y reflexionar	- Comparten sus dibujos con el grupo -Pedir de tarea que traigan alguna revista que tengan en casa para hacer un collage de su microrrelato. .
Sesión 6	LUNES 16 DE OCTUBRE Inicio: Preparación para la presentación	Collage de Personalidad: Los estudiantes recortan imágenes de revistas que representen aspectos de su personalidad y los pegan en un collage con una hoja blanca que les dará la maestra.
	Desarrollo: Presentaciones a compañeros	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y proporciona a cada grupo una serie de tarjetas o fichas con palabras que contienen "r" y "l". Debe haber un equilibrio entre palabras con "r" y palabras con "l". 2. En cada grupo, los estudiantes deben revisar las tarjetas y clasificarlas en dos pilas: una para las palabras con "r" y otra para las palabras con "l". 3. Después de clasificar las tarjetas, los grupos pueden escribir las palabras en una cartulina o pizarra en dos columnas separadas: una para las palabras con "r" y otra para las palabras con "l". 4. Cada grupo comparte sus listas con la clase y lee en voz alta las palabras que han encontrado. Los demás

		estudiantes pueden verificar si la clasificación es correcta.
	Cierre: Reflexión y ajustes	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir con el grupo sus collages y explicarlos. - Armar una oración que contenga esas palabras o algunas de ellas y escribirla en la libreta. - De tarea pedir a los papás que orienten a los alumnos a escribir una oración quienes son y qué es lo que les identifica (un rasgo de los alumnos)
Sesión 7	MARTES 17 DE OCTUBRE Inicio: Preparación para presentaciones a otros alumnos de la escuela	<ul style="list-style-type: none"> - Discusión sobre la importancia de compartir con otros alumnos. - Círculo de Historias: Los estudiantes se sientan en un círculo y leen en voz alta sus microrrelatos y muestran sus representaciones artísticas con ayuda de la maestra.
	Desarrollo: Preparación final	<ul style="list-style-type: none"> - Por medio de un dibujo o una palabra clave con ayuda de la maestra cada alumno estará encargado de hacer un comentario para motivar el trabajo de uno de sus compañeros.
	Cierre: Reflexión y ajustes	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión grupal y posibles ajustes finales.
Sesión 8	MIÉRCOLES 18 DE OCTUBRE Inicio: Presentaciones a otros alumnos de la escuela	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes presentan sus microrrelatos y representaciones.
	Desarrollo: Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> - Role-Playing: Los estudiantes realizan una actividad de juego de roles en la que simulan una entrevista donde deben describirse a sí mismos como si fueran los personajes de sus microrrelatos. Esto para fomentar que se valoren a sí mismos.
	Cierre: Invitación a otros grupos	<ul style="list-style-type: none"> - Preparar una invitación cada uno a la galería de arte que harán para los otros dos primeros.

Sesión 9	<p>JUEVES 19 DE OCTUBRE Inicio: Preparación de producto final</p>	<p>- Pegar cartulinas en el pizarrón y con la tarea que se les pidió el día pasado pegar las palabras en la cartulina que corresponde, tendrá secciones de cada letra, y se va a controlar participaciones con una estrategia de figuras y números.</p>
	<p>Desarrollo: Retroalimentación</p>	<p>Hacer una actividad para repasar las letras pero ahora de una forma dinámica con el proyector, presentarles que les van a ayudar a leer a unos marcianos y se les va a presentar una imagen y ellos van a encerrar la correcta con las letras que ya hemos visto (l, r, m,s, t) controlar participación con una estrategia de figuras y números.</p>
	<p>Cierre: Reflexión grupal</p>	<p>- Reflexión grupal sobre las presentaciones por medio del pase de lista.</p>
Sesión 10	<p>VIERNES 20 DE OCTUBRE Inicio: Presentaciones a otros alumnos de la escuela</p>	<p>- Dividir a los estudiantes en parejas o grupos pequeños y entrega a cada grupo un conjunto de tarjetas o fichas.</p> <p>Explícales que su tarea es buscar palabras que contengan "r" o "l" en las tarjetas. Deben marcar las letras "r" con un color (por ejemplo, rojo) y las letras "l" con otro color (por ejemplo, azul).</p> <p>Los estudiantes deben examinar las tarjetas y marcar las letras "r" y "l" en cada palabra que encuentren.</p> <p>Después de marcar las palabras, compartir sus hallazgos con la clase, mostrando las tarjetas y explicando qué letras encontraron y dónde.</p>
	<p>Desarrollo: Retroalimentación</p>	<p>- Hacer la exposición de nuestra galería de arte -Sesión de Preguntas y Respuestas: Después de las presentaciones, los estudiantes responden preguntas de los visitantes sobre sus obras.</p>

	Cierre: Reflexión final	- Reflexión grupal sobre las presentaciones y el proyecto en su conjunto.
Materiales		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sombreros de emociones ▪ Tarjetas con l y r con imágenes (para tres sesiones) ▪ Sopa de letras ▪ Actividades impresas ▪ Plumones ▪ Colores ▪ Imágenes para collages ▪ Hojas blancas ▪ Revistas, periódicos, imágenes ▪ Colores 		
Observaciones		

TABLA 1

ACTIVIDADES PERMANENTES

Cada sesión añadir un cuento o canción relacionada con la letra que se está tocando (l, r y repaso de vocales, m, s y t) duración aproximada de actividad permanente 20 minutos al inicio del día

Sesión	Título de la Actividad	Descripción de la Actividad
1	Juego de Pista de Letras	- Colocar tarjetas con letras por el aula. - Los estudiantes deben encontrar las letras y decir el nombre de la letra y una palabra que comience con esa letra (kinestésico y auditivo).
2	Carrera de Letras	- Organizar una carrera de letras. - Coloca tarjetas con letras en el suelo y los estudiantes deben saltar o correr hacia la letra que digas (kinestésico). - Luego, pídeles que mencionen una palabra que comience con la letra (auditivo).
3	Pintura con Letras	- Proporcionar a los estudiantes papel, pinturas y pinceles. - Diles que elijan una letra y pinten objetos que comiencen con esa letra (kinestésico y visual). - Luego, pueden contar en voz alta cuántos objetos pintaron (auditivo).

4	Caza de Palabras	- Colocar tarjetas con palabras por el aula. - Los estudiantes deben buscar palabras que contengan las letras l, r, s, m, t o una vocal específica. Deben leer las palabras en voz alta cuando las encuentren (kinestésico y auditivo).
5	Juego de Formación de Sílabas	- Proporcionar tarjetas con sílabas separadas. - Los estudiantes deben formar palabras uniendo las sílabas en el suelo (kinestésico). - Luego, pueden decir en voz alta las palabras que formaron (auditivo).
6	Teatro de Letras	- Animar a los estudiantes a representar una letra o vocal específica mediante gestos y movimientos. - Pueden inventar historias cortas que incluyan objetos que comiencen con esa letra (kinestésico y auditivo).
7	Creación de Cuentos	- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños. - Cada grupo debe crear un cuento utilizando palabras que contengan las letras l, r, s, m, t y una vocal. Luego, representan sus cuentos ante la clase (kinestésico, auditivo y visual).
8	Alfabeto en Acción	- Asignar una letra a cada estudiante. - Los estudiantes deben pensar en una palabra que comienza con su letra y representarla con una acción. Luego, el grupo debe adivinar la palabra y la letra (kinestésico, auditivo y visual).
9	Bingo de Letras	- Crear tarjetas de bingo con letras y palabras. - Los estudiantes juegan al bingo, marcando las letras o palabras que mencionas. Deben decir en voz alta la letra o palabra que marcan (kinestésico y auditivo).
10	Juego de Construcción de Palabras	- Proporcionar bloques de construcción con letras. - Los estudiantes deben construir palabras utilizando los bloques y decir en voz alta las palabras que formaron (kinestésico, auditivo y visual). - Luego, pueden escribir las palabras en un papel (kinestésico y visual).

Materiales: Bingo, pinturas, tarjetas con letras para distintas sesiones

Secuencia Didáctica: Haciendo Series Numéricas y Explorando Sumas Simples

Campo Formativo: Saberes y Pensamiento Científico

Propósito de Aprendizaje: Los estudiantes serán capaces de hacer series numéricas del 1 al 20 y del 1 al 30, así como comprender el concepto de sumas de un dígito sencillo.

Sesión	Objetivos de Aprendizaje	Actividades
Sesión 1	LUNES 09 DE OCTUBRE Inicio: Introducción al tema	-Comenzar la sesión mostrando una serie numérica sencilla del 1 al 10 en una pizarra o tarjeta gigante. Invita a los estudiantes a recitar la serie juntos en voz alta para familiarizarse con ella. Utiliza imágenes o tarjetas con números grandes (cartulinas, pizarra, marcadores).
	Desarrollo: Exploración de series numéricas	-Introducir la actividad "Salta la Serie". Coloca tarjetas numeradas del 1 al 20 en el suelo en un patrón de serie numérica discontinua. Los estudiantes deben saltar de un número al siguiente mientras recitan los números en voz alta. Esto ayuda a los estudiantes a visualizar y recordar la serie.
	Cierre: Reflexión y discusión	-Realizar una discusión grupal sobre la actividad. Pregunta a los estudiantes sobre sus experiencias saltando la serie y por qué es importante aprender las series numéricas. Anota ideas clave en la pizarra.
Sesión 2	MARTES 10 DE OCTUBRE Inicio: Continuación del tema	- Comenzar repasando las series numéricas del día anterior. Luego, muestra una serie numérica incompleta y pide a los estudiantes que completen la serie. Lo harán en su libreta
	Desarrollo: Creación de series propias	-Invitar a los estudiantes a crear sus propias series numéricas utilizando tarjetas con números. Trabajar en parejas o grupos pequeños. Anima a la creatividad y la diversidad de series. Numéricas hasta el número 20 y 30. - Uso de tarjetas o papel para escribir números.
	Cierre: Compartir y comparar	Los estudiantes comparten sus series con la clase. Pueden mostrar sus tarjetas o escribir sus series en la pizarra. Analiza las diferencias entre las series y cómo todas son correctas.
Sesión 3	MIÉRCOLES 11 DE OCTUBRE Inicio: Introducción a las sumas sencillas	- Inicia la sesión mostrando un par de objetos pequeños, como botones, y coloca 2 más 3 botones en una mesa. Pregunta a los estudiantes cuántos botones hay en total. Luego, muestra la operación matemática $2 + 3$. Posteriormente aumentar el número de botones.
	Desarrollo: Uso de material concreto	- Utiliza bloques de dados o fichas para modelar sumas sencillas (por ejemplo, $1+4$) en grupos pequeños. Los estudiantes pueden experimentar con diferentes combinaciones.
	Cierre: Reflexión y juego	- Reflexiona sobre cómo utilizaron los bloques para representar las sumas. Anima a los estudiantes a compartir sus hallazgos y estrategias. Juega a un juego de suma en equipos.
Sesión 4	JUEVES 12 DE OCTUBRE	- Repasa las sumas de un dígito del día anterior. Luego, presenta una serie de problemas de suma en una hoja de trabajo.

	Inicio: Continuación de las sumas	Proporcionar ejemplos visuales para ayudar a los estudiantes. ANEXO 1
	Desarrollo: Resolución de problemas	- Los estudiantes trabajan en parejas o grupos pequeños para resolver los problemas de suma en la hoja de trabajo. Utiliza hojas de trabajo impresas. ANEXO 1
	Cierre: Compartir y discutir soluciones	- Los estudiantes comparten sus soluciones y explican sus estrategias. Utilizar la pizarra para mostrar los problemas y las soluciones.
Sesión 5	VIERNES 13 DE OCTUBRE Inicio: Actividad motivante	- Aplicar juegos interactivos en línea para practicar series numéricas y sumas sencillas. Con ayuda de un proyector
	Desarrollo: Aplicación de conceptos	- Los estudiantes juegan a un juego en línea que refuerza la práctica de series numéricas y sumas sencillas. Proporcionar orientación y apoyo mientras juegan.
	Cierre: Reflexión y consolidación	- Reflexionar sobre lo que aprendieron durante el juego. Pueden discutir estrategias y desafíos. Menciona cómo estos conceptos se aplican en la vida cotidiana..
Sesión 6	LUNES 16 DE OCTUBRE Inicio: Exploración de sumas con material concreto	- preguntar a los alumnos donde utilizamos las sumas en la vida cotidiana y de que nos sirve aprender a hacerlo bien.
	Desarrollo: Juegos de suma	- Dar dados por parejas, los van a lanzar, cuentan los puntitos que tiene su dado, luego el dado del compañero, lo anotan en su libreta y suman la cantidad de puntitos de ambos dados.
	Cierre: Reflexión y competencia	- Reflexión sobre estrategias exitosas en los juegos. - Competencia de sumas en equipos en el pizarrón.
Sesión 7	MARTES 17 DE OCTUBRE Inicio: Continuación de juegos de suma	- Repasar brevemente los juegos de suma y las reglas. Invita a los estudiantes a compartir sus experiencias.
	Desarrollo: Resolución de problemas	- jugar en el patio, explicar las reglas que por parejas se les dará un número y que en el patio estarán colocadas tarjetas, deben encontrar dos tarjetas que sumadas den el número que ellos tienen, por ejemplo, si tienen 5, deben encontrar el 2 y el 3 o sus derivados.
	Cierre: Compartir y discutir soluciones	- Los estudiantes comparten sus enfoques para resolver problemas difíciles. -Pasan las sumas a su libreta
Sesión 8	MIÉRCOLES 18 DE OCTUBRE Inicio: Exploración de sumas con pictogramas	- Explicar un que es un pictograma, poner el ejemplo de cuando jugamos con dados o cuando les dan dinero y ya tenían ahorrado algo más, para introducir al tema

	Desarrollo: Resolución de problemas con pictogramas	- Dar un pictograma a cada alumno para que resuelvan sumas simples. Problemas visuales que involucran la adición de elementos. ANEXO 2
	Cierre: Reflexión y creación de pictogramas	- Reflexión sobre cómo los pictogramas pueden ayudar a entender las sumas. - Los estudiantes crean sus propios pictogramas de sumas en su libreta
Sesión 9	JUEVES 19 DE OCTUBRE Inicio: Juegos de suma con tarjetas	- Participar en el juego 100 estudiantes dijeron dónde estarán colocadas tarjetas en los tableros que contengan una secuencia de números y un espacio vacío y por dos equipos tendrán que hacer competencias para decirme cual es el número que falta en ese espacio.
	Desarrollo: Competencia de tarjetas	- Llevar a los estudiantes al patio de juegos y forma un círculo grande conos virtuales utilizando tiza, cinta adhesiva o marcadores en el suelo para representar los números del 1 al 30. Deja suficiente espacio entre cada número para que los estudiantes puedan moverse fácilmente. Hacer un tipo rally con los alumnos donde por equipos vayan saltando al número que sigue y lo tienen que decir en voz alta para asegurarnos de que si tengan claro cuál es el número que sigue, después hacerlo de manera ascendente y por ultimo aleatorio.
	Cierre: Reflexión y premios	<ul style="list-style-type: none"> -Después de las carreras, reúne a los estudiantes y discute cómo se sintieron durante la actividad. - Preguntar si esta actividad les ayudó a recordar mejor la secuencia numérica y cómo se divertieron mientras lo hacían.
Sesión 10	VIERNES 20 DE OCTUBRE Inicio: Evaluación y repaso	- Evaluación formativa para verificar la comprensión de series numéricas y sumas sencillas.
	Desarrollo: Repaso de conceptos	- Repaso de conceptos clave y resolución de preguntas de repaso.
	Cierre: Celebración y despedida	- Celebración y reconocimiento del progreso y logros en matemáticas.
Materiales: tablero de 100 mexicanos, plumones, tarjetas, pictograma, dados, proyector, computadora, bocina.		

RUBRICA DEL CAMPO FORMATIVO DE LENGUAJES

Criterios	Nivel de Desempeño requiere apoyo	Nivel de Desempeño bueno	Nivel de Desempeño Avanzado
Escritura del microrrelato	El estudiante no escribe nada o solo copia palabras.	El estudiante escribe algunas palabras relacionadas con su descripción personal.	El estudiante escribe un microrrelato completo que expresa de manera efectiva cómo es.
Representación artística	El estudiante no realiza ninguna representación artística.	El estudiante realiza un dibujo simple relacionado con su microrrelato.	El estudiante crea una representación artística detallada y significativa que complementa su historia de manera destacada.
Uso de las letras "l" y "r"	El estudiante no muestra evidencia de aprendizaje en relación con las letras "l" y "r".	El estudiante demuestra un esfuerzo mínimo en el uso de las letras "l" y "r".	El estudiante utiliza correctamente las letras "l" y "r" en su escritura y discurso.
Participación en actividades	El estudiante no participa en las actividades o muestra desinterés.	El estudiante participa de manera ocasional y muestra interés limitado.	El estudiante participa activamente en todas las actividades y demuestra entusiasmo por aprender.

ANEXOS DEL CAMPO FORMATIVO DE LENGUAJES

SOPA DE LETRAS

Sopa de letras: busca el nombre de los 5 objetos en la sopa de letras

P	G	W	U	L	B	R	D	V	Z
A	R	E	M	O	Q	A	W	K	T
R	N	J	A	R	J	N	I	O	Q
W	M	K	E	R	B	A	S	B	E
Ú	B	S	Q	B	I	Ñ	C	Z	Y
I	D	N	W	R	Ú	C	U	L	A
B	R	Y	P	X	Z	W	R	K	E
R	I	Z	O	T	M	S	O	Y	P
W	B	A	T	K	Ñ	C	P	R	M
Q	D	B	N	E	L	T	A	P	X

ROPA	RANA	RIZO	RÚCULA	REMO

mi "sincronizado de apoyo Al PT Ruth García Benzael
Autor pedagógico: Sergio Pérez Pineda - 2020 © Todos los derechos reservados. Prohibida la venta y el uso no autorizado.

LIVEWORKSHEETS

ANEXO 1

12 de octubre de 1492
Encuentro de dos mundos

Niña

Pinta

Santa
María

ANEXO 2

Encuentro de dos mundos

Cristóbal Colón

¿Qué descubrió?

América

Las carabelas eran ...

La niña

La pinta

La santa María

© 2019 por LiveWorksheets

Aprender es copiar. La forma más sencilla de aprender es copiar. Los niños aprenden a graficar y escribir de nuevo, de qué significan y a qué se refieren las combinaciones de fonemas hispanos.

Nombre: _____

Pega las imágenes que comienzan con

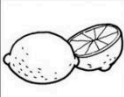




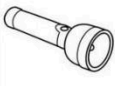
R r





papel, tijeras y muchas ideas

• Nombra cada dibujo y colorea el cuadro de la sílaba con la que inicia cada imagen

		
li lo la	li lo lu	le la lo
		
lo le li	lo li la	le la li
		
lo le la	la li lo	lo li lu

LIVEWORKSHEETS

ANEXO 3

Criterios	Nivel de Desempeño Insuficiente	Nivel de Desempeño Básico	Nivel de Desempeño Avanzado
Hacer series numéricas del 1 al 20 y al 30	El estudiante no puede hacer ninguna serie numérica o comete errores en todas.	El estudiante puede hacer algunas series numéricas, pero comete errores frecuentes.	El estudiante hace series numéricas precisas del 1 al 20 y al 30.

ANEEXOS DE SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO

Comprender sumas de un dígito sencillo

El estudiante no

El estudiante comprende parcialmente pero comete cálculos.

El estudiante comprende el concepto de dígito sencillo y puede operar con precisión.

matemate

SUMAS CON 1 DÍGITO
Realiza las siguientes sumas de un dígito, colocando el resultado en cada cuadro.

$4 + 6 = \square$	$7 + 8 = \square$
$3 + 3 = \square$	$2 + 9 = \square$
$0 + 9 = \square$	$9 + 5 = \square$
$3 + 5 = \square$	$0 + 0 = \square$
$5 + 7 = \square$	$5 + 4 = \square$

www.matemate.com

PROBLEMAS SUMAR Y RESTAR

Nombre: _____
Fecha: _____

- Hay 3 arañas y llegan 2. ¿Cuántas hay en total?
 $3 + \square = \square$
- Hay 5 sombreros y se rompen 3. ¿Cuántos quedan?
 $\square - \square = \square$
- Tenia 5 calabazas. Si traen 4, ¿cuántas hay en total?
 $\square + \square = \square$
- Tengo 4 murciélagos y se va 1. ¿Cuántos quedan?
 $\square - \square = \square$
- Veo 4 fantasmas y vienen 2 más. ¿Cuántos hay en total?
 $\square + \square = \square$

educaplanet.com

Participación en actividades

El estudiante participa de manera activa en nuestras actividades.

El estudiante participa activamente en las actividades y muestra entusiasmo por aprender.





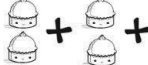





ANEXO 1

ANEXO 2

Nombre: _____

Aprender a sumar con dibujos (3)

Escribe el resultado de estas sumas. Puedes colorear los dibujos de postres.

	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=

www.edufichas.com

**TERESA DE JESUS MÉNDES CASTAÑEDA
TORRES**
DIRECTORA

MIREYA VELÁZQUEZ
MAESTRA TITULAR