



Primaria

Estudiantes de excelencia

PLANEACIÓN DE MA

20 - 31 de octubre de 2025

Nombre del Maestro(a):				GRADO y GRUPO
Nombre del Director:				1º
Nombre de la Escuela:				
Campos Formativos	-Saberes y pensamiento científico.	CCT		
Tema:	1. Conjuntos con etiquetas 2. Agrupaciones de conjuntos con Etiquetas 3. Pares e impares 4. Pares e impares	Fecha	20/10/2025 22/10/2025 27/10/2025 29/10/2025	
		Sesión	4/4	
CONTENIDO		- Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región. - Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.		
PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE				
- Identifica de manera intuitiva la forma en que se organizan los objetos en su hogar y escuela: lo que hay en la cocina, en la sala, en los estantes de su escuela, en el espacio escolar, entre otros. - Explora las características de elementos y objetos de su entorno y establece con sus pares, semejanzas y diferencias. - A través de situaciones cotidianas, cuenta, ordena, representa de diferentes formas. - Reconoce números en su contexto sociocultural e interpreta su significado. - Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno.				
MATERIAL DEL MAESTRO PARA QUINCENA				
Habilidades a desarrollar	Técnicas a utilizar	Metodología	Ejes articuladores	

	--Clasificación	Semillero		Aprendizaje basado en problemas	x	Pensamiento crítico.	
	-El valor de los números correspondencia grafía cantidad			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						
	•						
LUNES 20	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: El baile del zombie 3. El PASO 4. Tiempo de Arranque 5. Proceso de Razonamiento: Bailar números en mímico y ver video 6. Habilidad Mental: Trazos y números SEP 14-15 7. Cuestionario Rector 8. Tema: Conjuntos con etiquetas Actividad 1. Realiza conjuntos con etiquetas utilizando semillero. Actividad 2. Realiza los números en mímico. - Pausa Activa: El Cartero trajo cartas 9. Cierre:						
2	ACTIVACIÓN					MAESTRO	5 min
	El baile del zombi: Coloca música misteriosa. Dejo dos opciones pero puedes tomar alguna de ellas o buscar tu propia música. 🎧 Baile del zomb-chacha-chicky-lyalya.mp3 🎧 Que Monstruos son. - Manuel Morasali.mp3 Los niños caminan como zombis pero muy despacio, controlando cada movimiento. Cambia el ritmo de la música: si suena con volumen alto, los zombis aceleran; si se vuelve suena con poco volumen, casi al final de la canción ve bajando el volumen para que se muevan en cámara lenta y pide que regresen a su lugar.						
3	EL PASO					MAESTRO	10 min
	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.  El PASO.pdf		
4	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	10 min
	*Trazos y números pág. 14,15, *Dado * Tarjetas de números Q2 *Semillero *Círculos enmicados y plumón de pintarrón (para realizar los conjuntos con etiquetas) *Libro Día a Día pág 43		
5	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	10 min
	Baila junto con tu maestra para recordar los números en mímico: • https://www.youtube.com/watch?v=KeWxRUitUU • Después junto con tus alumnos realiza una remembranza breve como realizar los números en mímico y los alumnos los verbalizan o puedes decirlo a un alumno él lo representa con su manos y que los demás niños lo verbalizan. Es momento de escuchar un cuento y conocer porque nuestro sistema se llama decimal. Cuento: https://www.youtube.com/watch?v=FcYv3yJLvzA		
6	HABILIDAD MENTAL	MAESTRO	20 min
	Trazos y números • Pide a tus alumnos remarcar con varios colores los números 5,6, 7, y 8 del libro SEP Trazos y números pág. 14 y 15 antes de remarcar, da lectura en voz alta y pide que sigan la lectura con su dedo  Trazos y números 1ro 14-15.png		
7	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Qué son las etiquetas?		
D E S A R R O L L O (45 minutos)			
8	Tema: Conjuntos con Etiquetas Actividad 1. Realiza conjuntos con etiquetas utilizando semillero (30 minutos) Objetivo: Que los alumnos realicen conjuntos con etiquetas. Principio Pedagógico Simón Bolívar 4 <u>El conocimiento indirecto es más efectivo que el conocimiento directo.</u> • Observa el video https://www.youtube.com/watch?v=YFNyKggw4RI, pausa para desarrollar la primera actividad. • La primera actividad, con tus alumnos juegan a realizar conjuntos con semillero, la <i>maestra realiza los números en mímico</i>, los alumnos con sus tarjetas deberán colocar la cantidad pedida. • Cuando la hayan hecho de forma correcta solicita que imaginen de qué es su conjunto y realicen la etiqueta. Los conjuntos a realizar, ejemplo: 5 patos (Recuerda que elementos es de la imaginación, pero los elementos colocados tienen que ser de la misma especie) 3 pelotas 8 tapas 1 abeja 6 casas Principio Pedagógico Simón Bolívar 7 <u>Se aprende haciendo y no únicamente sentado leyendo.</u> Actividad 2. Realiza los números en mímico (15 minutos) • Formar dos equipos, lanza el dado al aire para que el primer equipo realice el lenguaje mímico el número que salió en el dado; de acertar la respuesta se les otorga un punto.		

	- La indicación anterior se hace para el siguiente equipo. Así sucesivamente por turnos los equipos realizan el lenguaje mímico de los números que salen en el dado. - La maestra se encarga de anotar el puntaje en el pizarrón y realizar de forma divertida el juego generando un ambiente de aprendizaje cordial.		
	PAUSA ACTIVA	MAESTRO	5 min
	El cartero trajo cartas.		
9	C I E R R E		
	Deja ordenado tu material		
10	DESPEDIDA (1 min)		
MIÉRC. 22	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: La momia ciega... - Tiempo de Arranque - Proceso de Razonamiento: Escribe los números - Cuestionario Rector - Tema: Conjuntos con Etiquetas - Actividad 1. Realiza agrupaciones y coloca etiquetas - Actividad 2. Conteo, etiquetas y conjuntos - Pausa Activa: Bailar las calaveras salen de su tumba. - Cierre: Ordena tu salón		
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	10 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	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	*Libreta, *lapicera completa, *semillero, *libro Día Día		
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	20 min
	Escribe los números - En la plataforma se presenta el video de los números en mímico. - Los alumnos deben escribir en el pizarrón o en la libreta la grafía del número representado. - Además de agregar en palitos o bolitas la cantidad del número https://www.youtube.com/watch?v=KeWxRUuitUU (se recorta el video empezar a partir del segundo 24 aprox)		
5	CUESTIONARIO RECTOR		

Para realizar de conjuntos ¿qué tipo de clasificaciones se ocupan?			
D E S A R R O L L O (45 minutos) s2			
6	TEMA: Conjuntos con etiquetas		
	Actividad 1. Realiza agrupaciones y coloca la etiqueta (25 minutos)		
	Objetivo: Reafirmar el tema de agrupación de conjuntos.		
	Principio Pedagógico Simón Bolívar 7 Se aprende haciendo y no únicamente sentado leyendo • Reparte elementos del semillero y pide que realicen clasificación por especie, trabajando el conteo de 20 elementos. • Con los 20 elementos ya clasificados comenta a tus alumnos que realizarán conjuntos que tú pidas. • Recuerda que los conjuntos son elementos de la misma especie. • Realiza grupos de 5 (quedando 4 conjuntos), agrupaciones de 10 (forman 2 conjuntos). Agrupaciones de 4 • Ahora el siguiente paso es que realicen agrupaciones donde sobren elementos, por ejemplo conjuntos de 7 elementos . Después de que realicen los conjuntos haz una reflexión mediante la observación: ¿cuántos conjuntos realizaron? ¿cuántos elementos tiene el conjunto? ¿sobran elementos? • Realizan la etiqueta para cada conjunto.		
	Actividad 2. Conteo, etiquetas y conjuntos (20 minutos)		
	Objetivo: Plasmar lo aprendido, retomando los conocimientos vistos.		
	• Pide que abran su libro Día a Día página 43  1ro día a día pág 43.pdf • Comenta que van a contar los elementos y escribir la etiqueta, el reto del día es que cada letra debe caber en un cuadrito. • En los cuadrados puedes cambiar la palabra por nombres cortos como: peras, piñas o donas.		
PAUSA ACTIVA		MAESTRO	5 min
Bailar las calaveras salen de su tumba.			
Baila a l ritmo de la música:   Las Calaveras  Salen De Su Tumba, CHUMBALA CACHUMBALA - Canciones In...			
7	C I E R R E		
Deja ordenado tu material			
8	DESPEDIDA (1 min)		
LUNES 27	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
1. Menú 2. Activación: Pares y nones 3. El PASO 4. Tiempo de Arranque 5. Proceso de Razonamiento: Libro Día a Día 44 y 45 6. Cuestionario Rector 7. Tema: Pares e impares 8. Cierre: Actividad 1. Agrupar y comprobar si es par o impar Actividad 2. Colorea el libro Día a Día - Pausa Activa: salto de pares y nones			
2	ACTIVACIÓN	MAESTRO	10 min
Pares y nones			
• Como actividad previa del desarrollo los niños juegan “Pares y Nones” el juego consiste en:			

	• Cantar la siguiente canción “A pares y nones vamos a jugar el que quede solo ese perderá” se repite dos veces el canto mientras seguirá en ronda. https://www.youtube.com/watch?v=sXhEH0vyWt8 • La maestra da la indicación: “formen grupos de N cantidad de niños”. • Los niños que no alcancen a formar el grupo que pidió la maestra salen del juego. • Ganan los niños que queden agrupados al final en un par.		
3	EL PASO	MAESTRO	10 min
	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  El PASO.pdf		
4	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	*Libro día a día pág 44- 45, 84, *Semillero, *color azul y amarillo, *Lapicera completa		
5	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	20 min
	Etiquetas • Hacer una breve remembranza de las etiquetas las cuales son “tarjetas que contienen información” • Comenta que en su libro Día a Día páginas 44 y 45  Captura de pantalla 2025-10-14 135420.pdf las etiquetas se desordenaron y que ellos ayudaran a encontrar el orden de las mismas, leyendo y contando donde están los elementos que la etiqueta menciona. • Cuando encuentren la etiqueta y la cantidad de elementos correctos deben unirlos usando su lápiz o un color diferente para cada uno.		
6	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿cómo puedo saber si un número es par?		
D E S A R R O L L O (45 minutos) s3			
7	TEMA: Pares e impares Actividad 1. Agrupar y comprobar si es par o impar (20 minutos) Objetivo: Favorecer que los alumnos identifiquen si un número es par o impar a través de la manipulación y la comprobación con material concreto.		
	Principio Pedagógico Simón Bolívar 7 <u>Se aprende haciendo y no únicamente sentado leyendo.</u> Junto con los alumnos ve el video https://www.youtube.com/watch?v=wQDyoZobqow rescata los puntos importantes: • Los números pares son aquellos que al agruparlos de dos en dos NO sobra ningún elemento. • Los impares o nones son los que al ser emparejados de dos en dos sobra un elemento. - Los números pares la cifra de las unidades siempre es 0, 2,4,6 o 8, - Los números impares la cifra de las unidades siempre es 1, 3, 5,7,o 9 Actividad: • Entrega a cada alumno su semillero o materiales del mismo. • Menciona un número al azar y pide a los alumnos que coloquen la cantidad de elementos correspondientes. • Pregunta a los niños qué creen: ¿ese número será par o impar? • Luego, pídeles que junten los elementos de dos en dos. • Si todos los elementos logran formar pares exactos, el número es par. • Si sobra un elemento sin pareja, el número es impar. Reflexiona con el grupo sobre lo que observaron y permite que ellos mismos expliquen con sus palabras cómo pueden identificar un número par o impar.		
	Actividad 2. Colorea el libro Día a Día (25 minutos) Objetivo: Favorecer que los alumnos identifiquen si un número es par o impar.		

Principio Pedagógico Simón Bolívar 1 Nadie puede hacer algo y hacerlo bien, si no sabe cómo hacerlo - Ir al libro día a día y realizar la página 84  1° día a día pag 84.pdf Para plasmar lo aprendido. - Los niños siguen la lectura de la página y realizan según las indicaciones. - Como siguiente actividad pedir a los alumnos que en la tabla de la pág. 86  Captura de pantalla 2024-10-16 132235.png señalen con su dedo el número que pide la maestra, ella pregunta si es par o impar recordando la regla vista. - Para concluir pueden tachar con lápiz los números impares y encerrar los números pares. O utilizar amarillo y azul como la actividad anterior.		
PAUSA ACTIVA	MAESTRO	5 min
Juego: “Salto de pares y nones” - Organiza a los niños en una sola fila en el centro del aula. - Indica que el lado izquierdo representa a los números pares y el lado derecho a los números nones (impares). - La maestra menciona un número al azar. - Cada alumno deberá saltar hacia el lado que crea que corresponde: par o non. - Una vez que todos hayan elegido su posición, la maestra da la respuesta correcta y explica brevemente el motivo, recordando la regla de los números pares.		
8 C I E R R E		
Deja ordenado tu material		
DESPEDIDA (1 min)		

MIÉ. 29	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	10 min
1. Bienvenida y Menú 2. Activación: Baile zombi 3. Tiempo de Arranque 4. Proceso de Razonamiento: ¿Cuántos me faltan para tener 10? 5. Habilidad Mental: Trazos y números SEP pág 17 6. Cuestionario Rector 7. Desarrollo: Par e impares Actividad 1. Salto de pares y nones Actividad 2. Actividad en el libro Día Día pág 87 - Pausa Activa : Bailar las calaveras salen de su tumba. 8. Cierre:		
2 ACTIVACIÓN	MAESTRO	5 min
El baile del zombi: Coloca música misteriosa. Dejo dos opciones pero puedes tomar alguna de ellas o buscar tu propia música.  Baile del zomb-chacha-chicky-lyalya.mp3  Que Monstruos son. - Manuel Morasali.mp3 Los niños caminan como zombis pero muy despacio, controlando cada movimiento. Cambia el ritmo de la música: si suena con volumen alto, los zombis aceleran; si se vuelve suena con poco volumen, casi al final de la canción ve bajando el volumen para que se muevan en cámara lenta y pide que regresen a su lugar.		
3 TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
* Litro de trazos y números de SEP pág. 17 *Libro de día *Lapicera		
4 PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	15 min
¿Cuántos me faltan para tener 10? 1. Forma equipos con tus alumnos. Cada equipo tendrá un representante que pasará al frente. 2. Prepara un mazo de tarjetas con los números del 0 al 10. 3. Baraja las tarjetas y saca una al azar. Muestra el número a los representantes de los equipos.		

	4. Cada representante debe razonar mentalmente (o con ayuda de sus dedos de manera discreta) cuánto falta para llegar al 10. 5. El primero que levante la mano dará la respuesta. 6. Si la respuesta es correcta, el equipo gana 1 punto. 7. Gana el juego el equipo que alcance 6 puntos primero.		
5	HABILIDAD MENTAL	MAESTRO	20 min
	Trazos y números Los alumnos siguen las indicaciones, mientras se comprueba si ya relaciona número y cantidad. Trazos y números 1ro pág 17 (2).png Antes asegúrate que conozcan qué significa, encerrar, tachar, y palomear.		
6	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Cómo puedo identificar los números impares?		
	D E S A R R O L L O (45 minutos)		
7	TEMA: Pares e Impares Actividad 1. Salto de pares y nones (15 minutos) Objetivo: Reconocer de manera lúdica si un número es par o impar, aplicando la regla de los números que terminan en 0, 2, 4, 6 u 8. Principio Pedagógico Simón Bolívar 3 El conocimiento se da con el movimiento Retoma el la pausa activa de la sesión pasada: “Salto de pares y nones” Organiza a los niños en una sola fila en el centro del aula. Indica que el lado izquierdo representa a los números pares y el lado derecho a los números nones (impares). La maestra menciona un número al azar. Cada alumno deberá saltar hacia el lado que crea que corresponde: par o non. Una vez que todos hayan elegido su posición, la maestra da la respuesta correcta y explica brevemente el motivo, recordando la regla de los números pares Nota: recuerda a los alumnos cómo distinguimos a los números pares de los nones. Para el juego puedes brindar andamiaje escribiendo los números pares del lado donde saltarán (0,2, 4, 6, 8) Actividad 2. Actividad en el libro Día a Día (30 minutos) Objetivo: Identificar números pares e impares a través de la observación,conteo y representación gráfica. Principio Pedagógico Simón Bolívar 1 Nadie puede hacer algo y hacerlo bien, si no sabe cómo hacerlo. Pide a los alumnos que observen la página 87 de su libro Día a Día. 1ro día a día pag 87.jpg Indica que lean en voz alta los números que aparecen dentro de los recuadros para reforzar su reconocimiento. Una vez identificados, deberán determinar si cada número es par o impar, escribiendo en la esquina inferior del recuadro una “P” si el número es par o una “I” si es impar. Después, dibujarán la cantidad de elementos que se solicita en cada recuadro, según el número indicado. Nota: La maestra puede variar el tipo de elemento a dibujar (por ejemplo, estrellas, palitos, corazones, círculos, pelotas o flores), pero no la cantidad, para mantener la relación numérica exacta.		
	PAUSA ACTIVA	MAESTRO	5 min
	Bailar las calaveras salen de su tumba Las Calaveras Salen De Su Tumba, CHUMBALA CACHUMBALA - Canciones Infantiles de Halloween - Educa...		

8	C I E R R E
	Deja ordenado tu material de trabajo
9	DESPEDIDA (1 min)