



## ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Matemáticas

Unidad N°: 2

Grado: Pre - kínder

Fecha: abril 9, 2025

Profesor: Viviana Melissa Gómez

TÍTULO

**Números/ Longitudes/ Colores secundarios/ Rectángulo/Lateralidad**

**HILOS CONDUCTORES**

1. ¿Cuántos animales puedo contar?
2. ¿Por qué algunos animales son altos y bajos?
3. ¿Cuántas patas tienen los animales que conozco?
4. ¿Con cuál mano me gusta colorear?

**TÓPICO GENERATIVO**

¡SUMMER FARM ¡

**METAS DE COMPRENSIÓN**

<p>Comprenderá la relación de número con cantidad de los objetos que se encuentran en su entorno, buscando pistas alrededor del colegio, a través de la elaboración de un juego de memoria para afianzar el conteo y símbolo numérico del 1 al 3.</p>	<p>Comprenderá longitudes como largo-corto, alto-bajo identificando las propiedades de los objetos, utilizando material concreto, juegos simbólicos en donde realizaran un diagrama de Venn para observar sus diferencias y dar a conocer sus puntos de vista.</p>	<p>Reconocerá las distintas formas de hacer conjuntos por medio de figuras geométricas agrupándolas y realizando asociaciones correctas, empleando bloques lógicos para hacer clasificación por tamaños, formas y colores.</p>	<p>Comprenderá lateralidad (izquierda y derecha) por medio de juegos y competencias en donde identificarán cuál es su mano dominante a través de canciones, juegos y la elaboración de un twister de colores.</p>
---	--	--	---

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leer historias sobre números y Conteos</li> <li>Mostrar imágenes de la figura geométrica rectángulo.</li> <li>Clasificar imágenes por color.</li> <li>Clasificar juguetes y objetos de acuerdo con su tamaño.</li> <li>Organizar bloques lógicos dependiendo la figura geométrica.</li> <li>Realizando juegos de rapidez al nombrar las manos izquierda o derecha.</li> <li>Presentar videos sobre los números del 1 al 3.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Proyecto de síntesis Avance <u>1</u></b></p> <p>Se da continuidad al proyecto con la construcción de animales de la granja en forma de figuras geométricas.</p>	2 SEMANAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizando diferentes mezclas con tempera.</li> <li>Organizando secuencias por forma y color con fichas e imágenes.</li> <li>Cantando la canción “Las figuras geométricas”</li> <li>Viendo el video de la pelota loca para identificar los números del 1 al 3.</li> <li>Observando el video del cuento de los números.</li> <li>Clasificando imágenes iguales de la figura geométrica rectángulo.</li> <li>Jugando con bloques lógicos, atrapando los rectángulos.</li> <li>Clasificando y ordenando imágenes, en canecas por los colores naranja y verde.</li> <li>Clasificando bloques lógicos por tamaño, forma y color.</li> </ul>	<p>Comprende y sigue instrucciones utilizando conceptos básicos de las matemáticas.</p> <p>Participa activamente en clase</p>

<p style="text-align: center;"><b>ETAPA GUIADA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificar y ordenar materiales del entorno dependiendo longitud.</li> <li>• Cazar la figura geométrica rectángulo por el aula de clase.</li> <li>• Cantar canciones de números</li> <li>• Ver el video de las longitudes.</li> <li>• Contar cuentos de números con cantidad 1 – 3.</li> <li>• Ver e identificar la lateralidad de los pies y manos.</li> <li>• Clasificar y ordenar objetos dependiendo su forma y color.</li> <li>• Reconocer los colores favoritos de la familia y compañeros.</li> <li>• Jugar a las pistas para armar objetos con figuras geométricas.</li> <li>• Jugar a la competencia de figuras.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Proyecto de síntesis Avance <u>2</u></b></p> <p>Se inicia con la creación de un artefacto como producto final, el cual será un pollito con movimiento.</p>	<p style="text-align: center;"><b>4 SEMANAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugando a la pesca, teniendo en cuenta la cantidad.</li> <li>• Observando y encontrando iguales a través del juego de memoria.</li> <li>• Elaborando una ensalada de frutas verdes y naranjas, a través de un cuadro de ven, empleando recortes.</li> <li>• Jugando la canción de la direccionalidad (izquierda-derecha).</li> <li>• Cantando la canción “La gallina turuleca”.</li> <li>• Jugando a la lotería de animales, teniendo en cuenta longitudes de estos.</li> <li>• Disfrutando de los días de colores.</li> <li>• Realizando experimentos de colores.</li> <li>• Creando un muñeco y describiendo ante los compañeros.</li> </ul>	<p>Interioriza habilidades cognitivas que le permiten desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p>
<p style="text-align: center;"><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Nombre del proyecto y breve descripción:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>¡SUMMER FARM ¡</b></p> <p>Summer Farm: Consiste en que los estudiantes reconozcan la importancia y respeto de los animales de la granja en su entorno desarrollando actividades desde las diferentes áreas de aprendizaje.</p> <p>Desde el área de Matemáticas los niños plasmaran en un mural animales elaborados en figuras geométricas, empleando colores primarios, permitiendo así observar lo comprendido en el área al igual que se llevará a cabo la creación de un artefacto como producto final.</p>	<p style="text-align: center;"><b>2 SEMANAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugando con los colores realizando interpretación de objetos reales usando longitudes.</li> <li>• Escuchando canciones de colores secundarios descritos en el cuento de Elmer.</li> <li>• Clasificando y contando los números del 1 al 3, empleando material concreto.</li> <li>• Elaborando conjuntos utilizando bloques lógicos para formar secuencias.</li> <li>• Pintando con colores primarios y secundarios.</li> <li>• Clasificando por tamaños. (Largo – Corto)</li> </ul>	<p>Es creativo en el diseño y elaboración del material (imágenes), según color, forma y tamaño.</p>

