



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Matemáticas

Unidad Nº: 2

Grado: Pre - kínder

Fecha: Abril 15, 2024.

Profesor: Viviana Melissa Gómez

TÍTULO

Números/ Longitudes/ Colores secundarios/ Rectángulo/Lateralidad

HILOS CONDUCTORES

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

TÓPICO GENERATIVO

¡APRENDO JUGANDO!

METAS DE COMPRENSIÓN

<p>Identificará 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"> Leer historias sobre números y conteos Mostrar imágenes de la figura geométrica rectángulo. Clasificar imágenes por color. Clasificar juguetes y objetos de acuerdo con su tamaño. Organizar bloques lógicos dependiendo la figura geométrica. Realizar juegos de rapidez al nombrar las manos izquierda o derecha. Presentar videos sobre los números del 1 al 3. <p>Avances del proyecto: La docente contará a los niños de qué se tratará el proyecto Aprendo Jugando.</p> <p>Los estudiantes identificarán colores secundarios a través de cuentos.</p>	SEMANAS 1	<ul style="list-style-type: none"> Realizando diferentes mezclas con tempera. Organizando secuencias por forma y color con fichas e imágenes. Cantando la canción "Las figuras geométricas" Viendo el video de la pelota loca para identificar los números del 1 al 3. Observando el video del cuento de los números. Clasificando imágenes iguales de la figura geométrica rectángulo. Jugando con bloques lógicos, atrapando los rectángulos. Clasificando y ordenando imágenes, en canecas por los colores naranja y verde. Clasificando bloques lógicos por tamaño, forma y color. 	<p>Comprende y sigue instrucciones utilizando conceptos básicos de las matemáticas.</p> <p>Participa activamente en clase</p>

<p style="text-align: center;">ETAPA GUIADA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificar y ordenar materiales del entorno dependiendo longitud. • Cazar la figura geométrica rectángulo por el aula de clase. • Cantar canciones de números • Ver el video de las longitudes. • Contar cuentos de números con cantidad 1 – 3. • Ver e identificar la lateralidad de los pies y manos. • Clasificar y ordenar objetos dependiendo su forma y color. • Reconocer los colores favoritos de la familia y compañeros. • Jugar a las pistas para armar objetos con figuras geométricas. • Jugar a la competencia de figuras. <p>Avances del proyecto:</p> <p>Resolver la primera misión, recolectando el primer huevo de la gallina turuleca.</p> <p>Recolectar objetos y aprender a hacer conjuntos.</p> <p>Encontrarán la pista para recolectar el huevo número 2.</p>	<p style="text-align: center;">2-3 SEMANAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jugando a la pesca, teniendo en cuenta la cantidad. • Observando y encontrando iguales a través del juego de memoria. • Elaborando una ensalada de frutas verdes y naranjas, a través de un cuadro de ven, empleando recortes. • Jugando la canción de la direccionalidad (izquierda-derecha). • Cantando la canción “La gallina turuleca”. • Jugando a la lotería de animales, teniendo en cuenta longitudes de estos. • Disfrutando de los días de colores. • Realizando experimentos de colores. • Creando un muñeco y describiendo ante los compañeros. 	<p>Interioriza habilidades cognitivas que le permiten desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p>
<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS</p>	<p style="text-align: center;">Nombre del proyecto y breve descripción:</p> <p style="text-align: center;">¡APRENDO JUGANDO !</p> <p>El proyecto de síntesis se realizará con todas las áreas de aprendizaje (Básicas y Edu artísticas) Consiste en utilizar el mouse y el teclado como herramienta para apoyar el aprendizaje a través de software interactivos que tengan relación con las temáticas de cada asignatura.</p> <p>En área de Math, identificaremos trazo y conteo de números del 0 al 3, con su respectiva cantidad, al igual que construir imágenes con ayuda del programa Paint empleando figuras geométricas, al finalizar iremos a la sala de sistema para observar el producto final, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.</p>	<p style="text-align: center;">4 SEMANAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jugando con los colores realizando interpretación de objetos reales usando longitudes. • Escuchando canciones de colores secundarios descritos en el cuento de Elmer. • Clasificando y contando los números del 1 al 3, empleando material concreto. • Elaborando conjuntos utilizando bloques lógicos para formar secuencias. • Pintando con colores primarios y secundarios. • Clasificando por tamaños. (Largo – Corto) 	<p>Es creativo en el diseño y elaboración del material (imágenes), según color, forma y tamaño.</p>

