



**ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA**

**Asignatura:** Matemáticas

**Unidad Nº:** 3

**Grado:** Pre - kínder

**Fecha:** Julio 7 de 2025

**Profesor:** Viviana Melissa Gómez

**TITULO**

Números 4 al 7, conjuntos, concepto temporal mañana y noche, adentro y afuera.

**HILOS CONDUCTORES**

1. ¿Cómo identifico los números en el medio que me rodea?
2. ¿Cómo formo conjuntos?
3. ¿Cómo puedo ubicarme? ¿Adentro o afuera?
4. ¿Qué actividades puedo hacer en el día y cuáles en la noche?

**TÓPICO GENERATIVO**



**METAS DE COMPRENSIÓN**

Reconocerá y trazará los números 4, 5, 6 y 7, empleando diferentes materiales como: fichas de encajar, tapas, bloques, harina y espuma así mismo realizará conteo con diferentes materiales, permitiendo afianzar la identificación y conteo de estos.	Comprenderá las distintas formas de hacer conjuntos por medio de elementos que se encuentran a su alrededor, a través de la realización de asociaciones con juguetes, fichas, botones y algodones de colores mostrando así, diferentes clases de conjuntos.	Identificará la noción dentro - fuera, realizando acciones cotidianas por medio de juegos, para identificar la diferencia entre ambos conceptos, a través del desarrollo de un cartel donde se plasme con imágenes estas diferencias.	Comprenderá conceptos temporales: día y noche por medio de actividades vivenciales, teniendo en cuenta tareas diarias, para reconocer las diferencias en el tiempo, a través de la creación de un spinner en donde se evidencien rutinas del día y la noche.
--	---	---	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer los números: 4, 5, 6 y 7 a través de flashcards.</li> <li>Realizar la escritura de los números hasta el 7.</li> <li>Aprender la noción de conjunto recolectando diferentes tipos de material concretos por el colegio (juguetes, ropa, accesorios entre otros).</li> <li>Realizar juegos de cazadores conocimientos adentro y afuera.</li> <li>Reconocer la luna y el sol como símbolos del día y la noche.</li> <li>Realizar conteo utilizando material concreto hasta el número 7.</li> <li>Reconocer cuándo estamos de día y cuando de noche.</li> </ul> <p><b>Proyecto de Síntesis avance: 1</b> La docente contará a los niños de qué se tratará el proyecto teniendo como referencia la canción de la gallina turuleca para dar continuidad a la secuencia numérica</p>	2 SEMANAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizando trazo de los números con las plantillas.</li> <li>Trazando los números en un tablero mágico hecho con papel calcante y carboncillo.</li> <li>Conformando conjuntos con diferente material como; botones, fichas lego, pelotas, juguetes entre otros.</li> <li>Jugando a oscurecer el salón y ver que hacemos en la noche (dormir, ver tv, comer, entre otros).</li> <li>Realizando juego interactivo en la página árbol ABC.</li> <li>Jugando al juego de marinero a tierra para trabajar adentro-afuera.</li> <li>Clasificando imágenes de acciones que se hacen en el día y en la noche.</li> </ul>	<p>Comprende y sigue instrucciones utilizando conceptos básicos de las matemáticas.</p> <p>Participa activamente en clase.</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>ETAPA GUIADA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificar y ordenar materiales del entorno dependiendo longitud.</li> <li>• Cantar canciones de números</li> <li>• Ver el video de actividades del día y la noche.</li> <li>• Contar cuentos de números con cantidad 1 – 7.</li> <li>• Identificar la manera de hacer conjuntos con material concreto.</li> <li>• Clasificar y ordenar objetos dependiendo su forma y color.</li> </ul> <p><b>Proyecto de síntesis Avance 2:</b></p> <p>Iniciaremos diseñando los números del 1 al 3 con diferentes materiales los cuales nos servirán para realizar conteo e identificación de números</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>4 SEMANAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizando conteo de tapas, palitos, botones, frijoles, etc.</li> <li>• Ubicando las cantidades dadas dentro de botellas, platos, cajas, vasos entre otros.</li> <li>• Creando en papel craft conjuntos con material real como piedras, palos, juguetes.</li> <li>• Creando un collage de acuerdo con rutinas diarias.</li> <li>• Escuchando canciones de colores secundarios descritos en el cuento de Elmer.</li> <li>• Clasificando y contando los números del 4 al 7, empleando material concreto</li> </ul>	<p>Interioriza habilidades cognitivas que le permiten desarrollar el pensamiento lógico matemático</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>¡LITTLE INVENTORS!</b></p> <p>El proyecto se realizará en conjunto con las áreas de español, matemáticas, inglés, oralidad, informática y artes; este consiste en crear una galería de arte donde los estudiantes expondrán y venderán sus obras de arte (Creación de mancha mágica).</p> <p>En el de área de Math, identificaremos trazo y conteo de números del 4 al 7, con su respectiva cantidad, al igual que construir conjuntos empleando figuras geométricas para ayudar a la creación de la mancha mágica al finalizar se observará el producto final, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>2 SEMANAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificando y contando los huevos de la gallina turuleca del 4 al 7.</li> <li>• Elaborando conjuntos utilizando bloques lógicos para formar secuencias.</li> <li>• Escuchando la canción de la gallina turuleca.</li> <li>• Organizando los huevos con los números de manera secuencial y preguntando que numero esta antes y cuál después.</li> </ul>	<p>Es creativo en el diseño y elaboración del material (imágenes), según color, forma y tamaño.</p>