

¡Sumemos con Diversión! Descubriendo la Magia de la Suma

Matemáticas | Números y operaciones | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) descubran y comprendan el concepto de la suma de manera lúdica y significativa. A través de actividades gamificadas, los estudiantes explorarán cómo juntar objetos puede representar la suma, permitiéndoles conectar las matemáticas con su vida diaria y experiencias cotidianas, como compartir juguetes o frutas. Este aprendizaje temprano es fundamental para desarrollar habilidades numéricas básicas que serán la base para futuros aprendizajes matemáticos.

El propósito es que los niños se involucren activamente en su aprendizaje mediante juegos, retos y recompensas que fomenten su motivación y compromiso. Al final del plan, los estudiantes podrán reconocer y expresar sumas sencillas usando objetos concretos y representaciones visuales, fortaleciendo su pensamiento lógico y su capacidad para comunicar sus ideas matemáticas.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar la acción de juntar objetos como suma.
- Contar objetos agrupados para determinar el total.
- Representar sumas sencillas utilizando objetos y dibujos.
- Expresar verbalmente sumas básicas usando frases simples.
- Participar activamente en actividades lúdicas que refuercen el concepto de suma.

Recursos Necesarios

- Fichas o tarjetas con imágenes de objetos (frutas, animales, juguetes) - mínimo 30 tarjetas.
- Conjuntos de objetos físicos para manipular (bloques, pelotas pequeñas, frutas plásticas) - al menos 20 por grupo.
- Tablero de puntos para gamificación.
- Insignias o medallas de papel para recompensar logros.
- Carteles con números del 1 al 10.
- Hojas de trabajo con dibujos para colorear y sumar (adaptadas al nivel).
- Reproductor de audio para canciones y música infantil.
- Espacio amplio para actividades grupales y juego libre.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del conteo individual hasta 5.
- Habilidad para reconocer objetos y nombrarlos.
- Experiencia previa en actividades grupales y atención a instrucciones simples.
- Familiaridad con el entorno del aula y rutinas básicas.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo la suma juntando objetos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a jugar y descubrir qué pasa cuando juntamos cosas. Vamos a aprender algo nuevo llamado 'suma' que es como juntar amigos o juguetes."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra dos grupos pequeños de bloques (2 y 3) y pregunta: "¿Cuántos bloques hay en este grupo? ¿Y en este otro?"
- **Estudiantes:** Responden contando y nombrando los bloques.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Quieren jugar a juntar bloques y descubrir cuántos tenemos en total? ¡Vamos a ganar puntos y medallas si trabajan en equipo!"

Contextualización:

Docente: "Cuando en casa juntan sus juguetes o frutas para compartir, están haciendo una suma. Hoy aprenderemos a hacerlo aquí."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce la suma con relatos y ejemplos visuales de juntar objetos. Presenta el tablero de puntos y explica que cada suma correcta suma puntos para el grupo.

Actividad 1: "El reto de juntar y contar"

- **Objetivo:** Identificar la suma como acción de juntar y contar objetos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada grupo recibirá dos conjuntos de objetos. Juntaremos los objetos para saber cuántos hay en total. Luego, dirán en voz alta la suma que hicieron."
 - Los niños manipulan objetos, los juntan y cuentan en voz alta.
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Número total contado y expresión verbal de la suma ("2 y 3 son 5").
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Observa que cada niño participe, formula preguntas: "¿Cuántos tienes? ¿Y si los juntas? ¿Cuántos hay ahora?".

Actividad 2: "La carrera de sumas"

- **Objetivo:** Practicar sumas sencillas de manera dinámica y lúdica.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Vamos a hacer una carrera. Cada vez que juntes dos grupos de objetos y digas la suma correcta, tu equipo gana un punto para el tablero."
 - Los niños forman parejas, reciben tarjetas con números y objetos para sumar, corren a juntar y contar, luego regresan para compartir su suma.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Participación activa y sumas expresadas correctamente.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, corrige suavemente errores y otorga puntos y medallas.

Actividad 3: "Dibuja tu suma"

- **Objetivo:** Representar sumas mediante dibujos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora dibujaremos dos grupos de objetos y luego dibujaremos todos juntos para mostrar la suma."
 - Los niños usan hojas y colores para crear sus dibujos, explicando a sus compañeros lo que hicieron.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Dibujo de sumas con explicación verbal.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Escucha explicaciones, pregunta: "¿Cuántos dibujaste aquí? ¿Y allá? ¿Y en total?"

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes, se les invita a crear sumas con 3 grupos de objetos para mayor reto.

- Para quienes necesitan más apoyo, se les proporciona ayuda individualizada con conteo guiado y apoyo visual.

Transición:

Docente: "Muy bien, chicos, hemos aprendido a juntar y contar para sumar. Mañana seguiremos jugando y aprendiendo más sobre la suma con nuevos retos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un dibujo grande en grupo con las sumas que aprendimos hoy. Cada uno dice una suma y la dibuja en el mural."

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué significa juntar objetos?"
- "¿Cómo sabemos cuántos hay en total?"
- "¿Te gustó jugar y sumar con tus amigos?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño, destaca sus avances y esfuerzos, y entrega insignias por participación.

Transferencia:

Docente: "En casa, pueden practicar juntando frutas o juguetes para seguir sumando y jugando."

Tarea o reto:

Docente: "Pide a mamá o papá que te ayuden a juntar cosas en casa y que cuenten contigo cuántas hay en total."

Sesión 2: Explorando sumas con juegos y canciones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a cantar y jugar para aprender más sobre la suma. Recordaremos lo que hicimos juntando objetos y sumando."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra dibujos del mural de suma y pregunta: "¿Qué aprendimos ayer sobre juntar y contar?"
- **Estudiantes:** Responden con ayuda del docente.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta una canción animada sobre sumas simples e invita a los niños a cantar y moverse.

Contextualización:

Docente: "La suma está en todas partes, en la música, en los juegos, y en nuestras cosas favoritas."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que la suma también puede ser un juego para descubrir cuántos objetos hay si juntamos diferentes grupos, usando canciones y movimientos.

Actividad 1: "Canción de la suma en movimiento"

- **Objetivo:** Reconocer la suma mediante una canción y acciones corporales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Enseña una canción sencilla que incluya frases de suma ("Uno más uno son dos"). Mientras cantan, los niños juntan manos o palmas para representar la suma.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y expresión corporal de la suma.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, guía movimientos, corrige suavemente y celebra participación.

Actividad 2: "El juego de las sumas mágicas"

- **Objetivo:** Practicar sumas sencillas con objetos y tarjetas en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada equipo recibe tarjetas con números y objetos para juntar. Deben formar sumas y mostrar la cantidad total al grupo.
- **Organización:** Equipos de 3-4 niños.
- **Producto:** Tarjetas con sumas resueltas y explicación grupal.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Facilita materiales, fomenta diálogo, pregunta: "¿Cuántos hay juntos? ¿Cómo lo saben?"

Actividad 3: "Historias de suma"

- **Objetivo:** Expresar verbalmente sumas mediante relatos sencillos.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Cuenta una historia breve donde personajes juntan objetos (ejemplo: dos manzanas y tres manzanas). Luego, invita a los niños a crear sus propias historias en pareja.

- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Relatos orales de sumas simples.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Escucha, formula preguntas para ampliar: "¿Cuántos hay ahora? ¿Qué pasaría si juntamos otra manzana?"

Diferenciación:

- Para quienes avanzan rápido, se les propone sumar con objetos mayores (hasta 10).
- Para quienes requieren apoyo, se utiliza ayuda visual con dibujos y conteo guiado.

Transición:

Docente: "Hoy cantamos, jugamos y contamos historias con sumas. Mañana usaremos todo eso para jugar y crear con sumas en equipo."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un breve juego de preguntas y respuestas sobre las sumas aprendidas hoy, usando tarjetas para que los niños respondan en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué te gusta de aprender la suma con canciones y juegos?"
- "¿Cómo sabes cuántos objetos hay cuando los juntas?"
- "¿Puedes contar una suma que aprendiste hoy?"

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación positiva, reconoce la participación y entrega nuevas insignias de logro.

Transferencia:

Docente: "Pueden enseñar la canción en casa y contar juntos sus objetos favoritos."

Tarea o reto:

Docente: "Invita a tu familia a jugar a juntar y contar objetos y cuéntanos la historia en la próxima sesión."

Sesión 3: Jugando y creando sumas en equipo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy usaremos todo lo aprendido para crear juegos y retos con sumas para divertirnos y aprender juntos."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repaso rápido con preguntas: "¿Qué es sumar? ¿Cómo juntamos objetos para sumar?"
- **Estudiantes:** Responden y participan activamente.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un tablero de juego colectivo donde cada suma correcta avanza una casilla y gana premios.

Contextualización:

Docente: "En la vida, sumar nos ayuda a contar cosas para compartir y jugar. Hoy haremos un gran juego de sumas."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que hoy se jugará en equipos para resolver retos de suma usando objetos, dibujos y números, acumulando puntos para avanzar en el tablero.

Actividad 1: "El gran juego de sumas"

- **Objetivo:** Aplicar la suma en un juego colaborativo y dinámico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los niños en equipos. Cada equipo recibe retos de suma con objetos y tarjetas para resolver y avanzar en el tablero.
 - Los niños trabajan juntos para juntar objetos, contar y decir la suma.
- **Organización:** Equipos de 4 niños.
- **Producto:** Resolución de retos y avance en el tablero de juego.
- **Tiempo:** 70 minutos.
- **Rol docente:** Observa cooperación, fomenta comunicación, guía y apoya sumas incorrectas con preguntas.

Actividad 2: "Crea tu propia suma"

- **Objetivo:** Diseñar y compartir sumas usando objetos y dibujos.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Cada niño crea una suma usando objetos o dibujos y la presenta al grupo explicando cómo la hizo.
- **Organización:** Individual y plenaria para compartir.
- **Producto:** Presentación oral y visual de sumas creadas.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Escucha, pregunta para profundizar y anima la participación.

Actividad 3: "Medallas de sumas"

- **Objetivo:** Reconocer y celebrar los logros en el aprendizaje de la suma.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega medallas e insignias a cada niño según su participación, esfuerzo y logros en el juego y actividades.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Medallas físicas y reconocimiento público.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Da retroalimentación positiva personalizada.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes, se les invita a crear retos de suma para sus compañeros.
- Para quienes requieren más apoyo, se les asigna un asistente para acompañar y facilitar el conteo y la explicación.

Transición:

Docente: "Hemos jugado, creado y aprendido mucho. Ahora vamos a recordar lo que logramos para seguir sumando en nuestra vida."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un mural con fotos y dibujos de las actividades, invitando a los niños a señalar y narrar lo que hicieron y aprendieron.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué aprendiste sobre la suma esta semana?"
- "¿Cómo te ayudaron tus amigos a sumar?"
- "¿Dónde puedes usar la suma en tu casa o con tus juguetes?"

Retroalimentación:

Docente: Reconoce avances individuales y grupales, entrega comentarios positivos y motiva a seguir practicando.

Transferencia:

Docente: Sugiere que los niños compartan lo aprendido con sus familias y sigan practicando la suma en casa y en juegos cotidianos.

Tarea o reto:

Docente: "Invita a tus papás o hermanos a jugar con sumas en casa y traer una historia o dibujo para compartir."

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1 para conocer el conocimiento previo del conteo y la unión de objetos.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en las tres sesiones, observando la participación, la correcta realización de sumas verbales y manipulativas, y la expresión oral.
- **Sumativa:** En la fase de cierre de la sesión 3, mediante la presentación de sumas creadas, la participación en el juego colectivo y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente la suma como juntar objetos (Objetivo 1).
- Cuenta con precisión los objetos agrupados para determinar el total (Objetivo 2).
- Representa sumas mediante dibujos o manipulativos (Objetivo 3).
- Expresa verbalmente sumas simples con claridad (Objetivo 4).
- Participa activamente en actividades gamificadas relacionadas con la suma (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa en actividades manipulativas y orales.
- Rúbrica sencilla para evaluar dibujos y presentaciones orales.
- Portafolio con dibujos y registros de actividades.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas de reflexión adaptadas.

Evidencias de aprendizaje:

- Conteo y agrupación correcta de objetos en actividades manipulativas.
- Dibujos que representan sumas con explicación verbal.
- Participación y respuestas en juegos y canciones.
- Relatos orales de sumas creadas individualmente o en grupos.
- Avance en el tablero de juego colectivo de sumas.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para "¡Sumemos con Diversión! Descubriendo la Magia de la Suma"

Estos ejemplos están diseñados para que los niños de preescolar puedan experimentar la suma a través de juegos y actividades lúdicas, alineadas con la metodología de Gamificación y los objetivos del plan.

• Ejemplo 1: "La Fiesta de los Animales"

- Materiales: figuras de animales de juguete o recortes de papel.
- Actividad: Se presenta a los niños un grupo de 2 animales y luego se agregan 3 más. A través de un juego de conteo, los niños suman cuántos animales hay en total.
- Gamificación: Cada vez que hacen la suma correctamente, ganan una estrella o sticker que pueden coleccionar para “decorar” un mural de la fiesta.

• Ejemplo 2: "Recogiendo Frutas en el Cesto"

- Materiales: frutas de juguete o imágenes recortadas.
- Actividad: Los niños recogen 1 manzana y 4 plátanos para poner en un cesto. Luego cuentan juntos cuántas frutas hay en total.
- Gamificación: Mediante un tablero de avance, cada suma correcta les permite avanzar un paso para llegar a “la granja de frutas” y ganar una medalla.

• Ejemplo 3: "La Carrera de Coches"

- Materiales: coches de juguete y una pista simple.
- Actividad: Se colocan 3 coches en una parte de la pista y luego llegan 2 más. Los niños suman cuántos coches hay en total para que puedan avanzar en la carrera.
- Gamificación: Al sumar correctamente, cada niño mueve su ficha en un tablero de carrera, incentivando la participación y el trabajo en equipo.

Casos de Estudio para la Comprensión de la Suma

Caso	Contexto	Descripción	Objetivo de Aprendizaje	Metodología Gamificación
El Picnic en el Parque	Niños en un entorno natural	Los niños llevan 2 sandwiches y reciben 3 más de un amigo. Juntos cuentan cuántos sandwiches hay para compartir.	Reconocer y sumar cantidades pequeñas en objetos cotidianos.	Uso de insignias por cada suma correcta para "comprar" accesorios virtuales para un personaje de picnic.

Caso	Contexto	Descripción	Objetivo de Aprendizaje	Metodología Gamificación
La Tienda de Juguetes	Juego de roles en el aula	Los niños "compran" 1 juguete y luego 2 más en una tienda simulada, sumando el total de juguetes adquiridos.	Desarrollar la habilidad de sumar cantidades en situaciones de la vida diaria.	Recompensas en forma de puntos para desbloquear niveles y personajes nuevos.
Construyendo con Bloques	Área de juego libre	Se ponen 4 bloques y se añaden 3 más para construir una torre. Los niños cuentan cuántos bloques usan en total.	Fomentar el conteo y la suma como parte del juego y la exploración.	Desafíos por tiempo con recompensas para mantener la motivación y concentración.

Estos ejemplos y casos de estudio están diseñados para ser integrados en las tres sesiones, distribuyendo las actividades para que los niños aprendan, practiquen y refuercen el concepto de suma de manera divertida y significativa.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: ¡Sumemos con Diversión! Descubriendo la Magia de la Suma

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación: Identificar los conocimientos previos de los niños sobre cantidades, reconocimiento de números y la idea básica de sumar (unir grupos), para adaptar las actividades posteriores y asegurar que los objetivos de comprensión de la suma se logren.

Instrucciones para el docente:

- Realizar la evaluación en un ambiente relajado y lúdico.
- Utilizar objetos concretos y coloridos que llamen la atención de los niños (bloques, pelotas pequeñas, fichas, etc.).
- Hacer preguntas claras y simples, permitiendo respuestas espontáneas y acompañadas de gestos o manipulación de objetos.
- Observar no solo las respuestas verbales, sino también las actitudes y el modo en que manipulan los objetos.

Actividades y preguntas de la evaluación diagnóstica

Actividad/Pregunta	Descripción	Indicadores que observa el docente
--------------------	-------------	------------------------------------

1. Contemos juntos	El docente presenta un grupo pequeño de objetos (3-5) y pide al niño que los cuente en voz alta.	• Capacidad para contar objetos uno a uno. • Reconocimiento verbal de los números. • Interés y atención al contar.
2. ¿Cuántos hay?	Mostrar dos grupos pequeños de objetos (por ejemplo, 2 pelotas y 1 pelota) y preguntar: "¿Cuántos hay aquí, y cuántos aquí?"	• Reconocimiento de cantidades en grupos separados. • Capacidad para señalar o nombrar cantidades.
3. Juntamos los objetos	Pedir al niño que junte ambos grupos de objetos y luego preguntar: "¿Puedes decir cuántos hay en total?"	• Comprensión básica de unir grupos. • Primer acercamiento a la idea de suma como juntar. • Uso de conteo para encontrar total o respuesta intuitiva.
4. Número favorito	Preguntar: "¿Cuál es tu número favorito?" o "¿Conoces algunos números?"	• Familiaridad con números. • Interés y motivación hacia los números.
5. Juego rápido: "Suma con los dedos"	Mostrar con las manos 1 dedo, luego 2 dedos, y preguntar: "Si juntamos estos dedos, ¿cuántos hay?" (animar respuestas con gestos y sin presión)	• Intuición para sumar cantidades pequeñas. • Capacidad para usar dedos como herramienta de conteo.

Nota para el docente: No se espera que los niños respondan con precisión numérica exacta en todos los casos; la observación del interés, la familiaridad y los intentos es clave para identificar el nivel de conocimiento previo.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
-------	---------------	-----------------	-------------------	-------------------------

1. "El Tesoro de los Números"	Los niños deben buscar por el aula tarjetas con dibujos de objetos (por ejemplo, manzanas, globos) que tienen números pequeños (1, 2, 3) escritos. Luego, en un tablero gigante, deben juntar dos tarjetas y contar juntos cuántos objetos hay en total, formando una suma. Ejemplo: Si encuentran una tarjeta con 2 manzanas y otra con 3 manzanas, deben juntar y contar: "2 manzanas más 3 manzanas son 5 manzanas". El docente guía y refuerza el concepto de sumar "juntar cosas para saber cuántas hay en total".	45 minutos	Lista o mural con pares de tarjetas sumadas y la cantidad total escrita o ilustrada.	Comprender el concepto básico de suma como juntar cantidades.
2. "Carrera de Sumas con Dados"	En grupos pequeños, cada niño lanza dos dados. Suma los puntos que salen y avanza en un tablero de juego con casillas numeradas. El maestro ayuda a verbalizar la suma: "3 y 4 son 7". Se usa un dado grande y colorido para mantener la atención y las piezas para avanzar pueden ser fichas divertidas.	50 minutos	Participación activa en la carrera y registro visual de sumas logradas (puede ser con pegatinas en un cartel).	Practicar la suma de números pequeños mediante la manipulación y el juego.
3. "Cuento Interactivo: La Fiesta de los Animalitos"	Se narra un cuento donde animales llegan a una fiesta en grupos pequeños. Los niños van sumando cuántos animales llegan en total al juntarse. Ejemplo: "Llegaron 2 conejitos y luego llegaron 3 pajaritos, ¿cuántos animalitos hay en la fiesta?" Los niños usan figuras o muñecos para representar la suma.	40 minutos	Participación en la narración y construcción de sumas con figuras durante el cuento.	Asociar la suma con situaciones cotidianas y fomentar la comprensión a través del juego simbólico.

4. "Puzzle de Números Mágicos"	Los niños arman un puzzle donde cada pieza tiene un número y una ilustración, y deben unir piezas que sumen un número mágico (por ejemplo, 5). Ejemplo: Una pieza con 2 estrellas se une con otra que tenga 3 estrellas para formar el número 5. Se les anima a descubrir diferentes combinaciones que den el mismo número.	45 minutos	Puzzle armado con varias combinaciones de sumas correctas para un número dado.	Reforzar la comprensión de la suma y los diferentes pares que conforman un mismo resultado.
5. "La Tiendita de la Suma"	Se crea una tiendita simulada donde los niños "compran" con fichas objetos que tienen precios pequeños (1, 2, 3). Deben sumar el costo de dos objetos para saber cuántas fichas necesitan. Por ejemplo, "quiero comprar un juguete que cuesta 2 fichas y otro que cuesta 3, ¿cuántas fichas necesito?" El docente ayuda y refuerza la suma.	50 minutos	Registro visual o verbal de las sumas y uso de fichas para comprar.	Aplicar la suma en situaciones prácticas y estimular la resolución de problemas simples.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar los Resultados Finales: ¡Sumemos con Diversión! Descubriendo la Magia de la Suma

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	En progreso (1 punto)
Reconocimiento de la suma como juntar cantidades	Identifica claramente que sumar significa juntar objetos o cantidades usando ejemplos concretos.	Reconoce que sumar es juntar, pero necesita ayuda para explicarlo o mostrarlo con objetos.	No reconoce o confunde el concepto de juntar para sumar.
Uso de objetos o imágenes para representar sumas	Utiliza objetos o imágenes para representar sumas simples (hasta 5) de manera autónoma y correcta.	Usa objetos o imágenes para representar sumas con ayuda del docente o compañeros.	Tiene dificultad para usar objetos o imágenes para representar sumas o no lo intenta.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	En progreso (1 punto)
Capacidad para contar y sumar cantidades pequeñas	Cuenta de manera precisa y suma cantidades pequeñas (1 a 5) sin errores.	Cuenta y suma cantidades pequeñas con algunos errores o con ayuda.	No logra contar o sumar cantidades pequeñas correctamente.
Participación en actividades lúdicas de suma	Participa activamente y con entusiasmo en todas las actividades de suma propuestas en el juego.	Participa en la mayoría de las actividades, aunque a veces muestra desinterés o dificultad.	Muestra poco interés o no participa en las actividades de suma.
Comprensión verbal básica del concepto de suma	Expresa con palabras simples que la suma es juntar dos grupos para tener más.	Intenta explicar qué es sumar, pero con frases incompletas o con ayuda.	No puede expresar el concepto de suma verbalmente.

Instrucciones para el docente: Durante las tres sesiones, observe y registre las evidencias de cada criterio mediante la observación directa, notas anecdóticas y la revisión de las actividades realizadas por los niños. Esta rúbrica permite valorar el progreso individual y grupal en la comprensión y aplicación básica del concepto de suma en un contexto lúdico y adecuado para preescolar.