

¡Descubrimos y resolvemos juntos problemas matemáticos!

Matemáticas | Números y operaciones | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) aprendan a identificar y resolver problemas matemáticos sencillos mediante actividades lúdicas y colaborativas. A través de un proyecto divertido, los estudiantes explorarán números y operaciones básicas en situaciones cotidianas que les resultan familiares, como compartir juguetes o contar frutas. La resolución de problemas matemáticos será una aventura en la que los niños desarrollarán habilidades de pensamiento lógico, colaboración y comunicación, esenciales para su crecimiento integral. Este aprendizaje se conecta con su vida diaria porque les permitirá entender mejor el mundo que les rodea y tomar decisiones simples usando números y cantidades. Además, el proyecto promueve la autonomía y el trabajo en equipo, valores fundamentales a esta edad.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar problemas matemáticos simples en contextos cotidianos.
- Contar objetos y cantidades relacionadas con situaciones del proyecto.
- Resolver problemas básicos de suma y resta usando material concreto.
- Trabajar en equipo para crear un producto tangible que refleje su aprendizaje.
- Comunicar sus ideas y soluciones usando lenguaje matemático básico.

Recursos Necesarios

- Juguetes variados para contar (bloques, pelotas, figuras, mínimo 20 unidades).
- Frutas de juguete o imágenes de frutas (manzanas, plátanos, naranjas).
- Cartulinas grandes y de colores (6 unidades).
- Marcadores, crayones y pegamento.
- Hojas con dibujos de situaciones problemáticas (dibujos simples con personajes y objetos).
- Reproductor de música para canciones relacionadas con números y conteo.
- Videos cortos animados sobre contar y compartir (duración máxima 3 minutos).
- Tablero o pizarrón para mostrar imágenes y registrar ideas.

Requisitos Previos

- Habilidad básica para reconocer números del 1 al 10.

- Experiencia previa en contar objetos de su entorno cercano.
- Capacidad para seguir instrucciones simples y participar en actividades grupales.
- Habilidades iniciales para expresar ideas oralmente.

Actividades

Sesión 1: Descubrimos qué es un problema matemático

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Presentar a los niños qué es un problema matemático y motivarlos para que participen activamente en el proyecto.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién sabe contar hasta 10? Vamos a cantar una canción donde contamos juntos."
- **Estudiantes:** Cantan juntos la canción de contar hasta 10 con movimientos de manos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra una caja con juguetes y pregunta: "¿Qué pasa si tenemos 5 pelotas y llegan 2 amigos más? ¿Cuántas pelotas hay ahora? Vamos a descubrirlo juntos."
- **Estudiantes:** Expresan sus ideas y muestran interés por resolver la pregunta.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que resolver problemas matemáticos es como ayudar a amigos a contar y compartir cosas, algo que hacemos todos los días.
- **Estudiantes:** Escuchan y asocian la actividad con su experiencia diaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido: Presentar a los niños pequeñas historias con problemas simples para resolver contando objetos.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: "Cuento con problemas"

Objetivo: Identificar situaciones problemáticas que requieren contar.

Instrucciones:

- **Docente:** Lee un cuento corto con imágenes donde personajes necesitan contar frutas para compartir.
- Detiene el cuento en momentos clave para preguntar: "¿Cuántas frutas tiene Ana? ¿Cuántas necesita más?"
- **Estudiantes:** Observan imágenes, responden con apoyo y señalan en las imágenes la cantidad de frutas.

Organización: Plenaria

Producto: Respuestas orales y señalamientos en imágenes.

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Estimula la participación, hace preguntas guiadoras como "¿Qué harías tú para ayudar a Ana?"

• **Actividad 2: "Juego de contar juguetes"**

Objetivo: Contar y sumar objetos para resolver problemas simples.

Instrucciones:

- **Docente:** Divide a los niños en grupos pequeños y entrega juguetes.
- Plantea problemas verbales como: "Si tienes 3 bloques y te doy 2 más, ¿cuántos tienes en total?"
- **Estudiantes:** Manipulan los juguetes para contar y expresar su solución.

Organización: Grupos de 3-4 niños

Producto: Manipulación concreta y respuestas orales.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Observa, anima y pregunta "¿Cómo sabes cuántos hay? ¿Puedes mostrármelo?"

• **Actividad 3: "Dibujamos nuestro problema"**

Objetivo: Representar visualmente un problema matemático sencillo.

Instrucciones:

- **Docente:** Invita a los niños a dibujar en cartulina una situación donde tengan que contar o compartir objetos.
- **Estudiantes:** Dibujan y explican con ayuda del docente su problema.

Organización: Individual

Producto: Dibujo y explicación oral.

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Pregunta "¿Cuántos objetos dibujaste? ¿Quién puede ayudarte a contarlos?"

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Pueden crear una pequeña historia oral con su dibujo para compartir con el grupo.
- Para quienes requieren apoyo: Trabajan con el docente o un compañero para contar y representar los objetos.

Transiciones:

- Al concluir cada actividad, el docente resume brevemente el aprendizaje y presenta la siguiente actividad mostrando materiales o imágenes relacionadas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** "Vamos a recordar qué aprendimos hoy. ¿Qué es un problema matemático? ¿Cómo podemos resolverlo?"
- **Estudiantes:** Responden y el docente registra las ideas en el pizarrón con dibujos sencillos.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué me gustó de resolver problemas con mis amigos?"
- "¿Puedo contar objetos para ayudar en mi casa?"
- "¿Qué hice cuando no sabía cuántos había?"

Retroalimentación: El docente felicita a cada niño por su participación y refuerza ideas positivas sobre su aprendizaje.

Transferencia: Se anticipa que en la próxima sesión seguirán resolviendo problemas con nuevos juegos y dibujos.

Tarea o reto: Invitar a los niños a contar en casa algún objeto y contarlo a sus compañeros en la siguiente clase.

Sesión 2: Contamos y compartimos para resolver problemas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Repasar lo aprendido y motivar a trabajar en equipo para crear un proyecto con problemas matemáticos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién recuerda qué hicimos con los juguetes la vez pasada? Vamos a cantar la canción de contar otra vez."
- **Estudiantes:** Cantan y cuentan con los dedos hasta 10.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes de frutas y pregunta: "Si tenemos 4 manzanas y vienen 3 amigos, ¿cómo podemos compartirlas para que todos tengan?"
- **Estudiantes:** Plantean ideas y expresan curiosidad.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona la actividad con compartir alimentos en familia o en la escuela.
- **Estudiantes:** Escuchan y asocian la situación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido: Introducir problemas de compartir y repartir usando frutas de juguete e imágenes.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: "Repartiendo frutas"**

Objetivo: Resolver problemas de reparto y suma con objetos concretos.

Instrucciones:

- **Docente:** Presenta un problema: "Tenemos 6 frutas y 3 amigos, ¿cómo las podemos repartir?"

- **Estudiantes:** Manipulan frutas para repartir equitativamente y cuentan cuántas recibe cada uno.

Organización: Grupos pequeños

Producto: Repartición concreta y explicación oral.

Tiempo: 45 minutos

Rol docente: Observa, pregunta "¿Cuántas frutas tiene cada amigo? ¿Hay frutas de sobra?"

• **Actividad 2: "Construimos una historia de compartir"**

Objetivo: Crear un cuento colectivo con problemas matemáticos de reparto.

Instrucciones:

- **Docente:** En cartulina grande, dibuja un escenario y pide a los niños que propongan personajes y situaciones para compartir objetos.
- **Estudiantes:** Proponen ideas, dibujan y narran su historia.

Organización: Plenaria

Producto: Cuento ilustrado colectivo.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Facilita la expresión, guía el conteo y escritura de números.

• **Actividad 3: "Canción y movimiento: compartimos y contamos"**

Objetivo: Reforzar conceptos de conteo y reparto mediante música.

Instrucciones:

- **Docente:** Pone una canción sencilla sobre contar y compartir, invitando a los niños a bailar y contar objetos imaginarios.
- **Estudiantes:** Participan activamente cantando y realizando movimientos.

Organización: Plenaria

Producto: Participación activa y expresión corporal.

Tiempo: 15 minutos

Rol docente: Motiva y corrige suavemente los conteos verbales.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Pueden inventar otro problema para compartir y explicarlo.
- Para quienes necesitan apoyo: Trabajan con un adulto o compañero para contar y repartir frutas.

Transiciones:

- El docente conecta cada actividad explicando que todas ayudan a entender mejor cómo contar y compartir en la vida diaria.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** "¿Qué aprendimos hoy sobre compartir y contar? ¿Quién quiere contar cuántas frutas repartimos?"

- **Estudiantes:** Responden y muestran con dedos o dibujos.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Puedo ayudar a mis amigos a contar?"
- "¿Me gusta compartir lo que tengo?"
- "¿Cómo sé cuántos objetos hay para compartir?"

Retroalimentación: El docente reconoce los esfuerzos y anima a seguir practicando.

Transferencia: Invita a los niños a observar en casa cómo comparten con su familia.

Tarea o reto: Contar y compartir algún objeto con un familiar y contar la experiencia en la siguiente sesión.

Sesión 3: Jugamos con sumas y restas en nuestro proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Repasar las actividades anteriores y presentar la idea de sumar y restar con objetos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra dibujos de frutas y juguetes y pregunta: "Si tengo 3 y me dan 2 más, ¿cuántos hay ahora?"
- **Estudiantes:** Responden con ayuda del docente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Relata un breve cuento sobre un picnic donde los personajes suman y restan objetos para compartir.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y hacen preguntas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que sumar es juntar cosas y restar es quitar, algo que hacen todos los días al jugar y compartir.
- **Estudiantes:** Asocian el concepto con experiencias propias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido: Introducir actividades para sumar y restar usando objetos concretos y dibujos.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: "Sumamos juntos"**

Objetivo: Practicar la suma con objetos concretos.

Instrucciones:

- **Docente:** Entrega bloques y plantea problemas simples: "Si tienes 2 bloques y te doy 3, ¿cuántos tienes?"
- **Estudiantes:** Manipulan bloques para contar la suma y responden oralmente.

Organización: Parejas

Producto: Conteo concreto y respuesta oral.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Observa y pregunta "¿Cómo lo contaste? ¿Puedes mostrarme?"

• **Actividad 2: "Restamos jugando"**

Objetivo: Introducir la resta con situaciones cotidianas.

Instrucciones:

- **Docente:** Presenta una situación: "Había 5 manzanas y comimos 2, ¿cuántas quedan?"
- **Estudiantes:** Usan frutas de juguete para quitar y contar las que quedan.

Organización: Grupos pequeños

Producto: Manipulación y explicación oral.

Tiempo: 45 minutos

Rol docente: Guía con preguntas "¿Cuántas quitaste? ¿Cuántas quedaron?"

• **Actividad 3: "Creamos un mural de sumas y restas"**

Objetivo: Representar visualmente sumas y restas.

Instrucciones:

- **Docente:** Entrega cartulinas y marcadores para que los niños dibujen problemas de suma y resta con figuras.
- **Estudiantes:** Dibujan y cuentan con ayuda del docente.

Organización: Individual o en parejas

Producto: Mural colectivo con dibujos y números.

Tiempo: 15 minutos

Rol docente: Apoya la representación y refuerza el vocabulario matemático.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Pueden explicar su dibujo al grupo.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajan de forma individual con mayor acompañamiento.

Transiciones:

- El docente cierra cada actividad enlazando la suma y resta con situaciones que los niños conocen.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pregunta "¿Qué es sumar? ¿Y qué es restar?" y recoge respuestas con dibujos en el pizarrón.
- **Estudiantes:** Responden y muestran con dedos los números.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Puedo sumar objetos para saber cuántos hay?"
- "¿Qué hago cuando quito algo?"
- "¿Me siento feliz al resolver problemas?"

Retroalimentación: El docente reconoce el esfuerzo y motiva a seguir aprendiendo.

Transferencia: Invita a observar en casa situaciones donde suman y restan.

Tarea o reto: Contar cosas que tengan en casa y sumar o quitar para compartir con la familia.

Sesión 4: Resolviendo problemas en nuestro espacio de juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Repasar sumas y restas y preparar a los niños para aplicar lo aprendido en un juego colectivo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Hace preguntas rápidas: "Si tienes 4 pelotas y te dan 1 más, ¿cuántas tienes?"
- **Estudiantes:** Responden levantando dedos y oralmente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anuncia que hoy jugarán a resolver problemas en su espacio de juego con materiales concretos.
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y preparan materiales.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que el juego es una forma divertida de usar números y resolver problemas como en la vida real.
- **Estudiantes:** Asocian el juego con actividades cotidianas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido: Proponer juegos de roles con problemas para sumar y restar.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: "La tienda de frutas"**

Objetivo: Aplicar suma y resta en un juego de compra y venta.

Instrucciones:

- **Docente:** Organiza una tienda con frutas de juguete y precios sencillos.
- Los niños simulan comprar y vender, resolviendo problemas de cantidad.
- **Estudiantes:** Juegan en grupos, sumando frutas compradas y restando las vendidas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Resolución concreta de problemas en el juego.

Tiempo: 50 minutos

Rol docente: Facilita el juego, formula preguntas y apoya el conteo.

• **Actividad 2: "El picnic compartido"**

Objetivo: Resolver problemas de reparto y suma en un juego temático.

Instrucciones:

- **Docente:** Presenta un picnic ficticio con objetos para compartir.
- **Estudiantes:** Reparten objetos y suman o restan según las indicaciones.

Organización: Parejas

Producto: Participación en el juego y respuestas orales.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Observa, guía y pregunta "¿Cuántos objetos tiene cada uno? ¿Qué pasa si alguien come uno?"

• **Actividad 3: "Canción final y resumen"**

Objetivo: Reforzar conceptos aprendidos con música y movimiento.

Instrucciones:

- **Docente:** Pone canción sobre sumar y restar, invitando a los niños a cantar y hacer gestos.
- **Estudiantes:** Participan activamente.

Organización: Plenaria

Producto: Participación activa.

Tiempo: 10 minutos

Rol docente: Motiva y corrige suavemente.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Proponer problemas adicionales durante el juego.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyo individual o en parejas con guía más cercana.

Transiciones:

- El docente conecta el juego con la vida real y explica que la próxima sesión crearán un proyecto con todo lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Reúne al grupo y pregunta qué les gustó del juego y qué aprendieron.
- **Estudiantes:** Comparten opiniones.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Puedo usar números para jugar?"
- "¿Cómo me siento cuando resuelvo un problema?"
- "¿Qué aprendí hoy para compartir mejor?"

Retroalimentación: Felicitaciones y refuerzo positivo.

Transferencia: Invitar a practicar juegos con números en casa.

Tarea o reto: Contar y compartir algún juego o comida con la familia.

Sesión 5: Creamos nuestro libro de problemas matemáticos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los niños para recopilar y organizar los problemas matemáticos trabajados en un libro colectivo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa con imágenes y preguntas los problemas resueltos en sesiones anteriores.
- **Estudiantes:** Responden y recuerdan actividades.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que juntos harán un libro con dibujos y problemas para compartir con su familia.
- **Estudiantes:** Se muestran emocionados por participar.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona la actividad con contar cuentos y mostrar aprendizajes.
- **Estudiantes:** Comprenden la importancia de compartir lo aprendido.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido: Organizar y crear páginas con dibujos, números y problemas matemáticos para el libro.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: "Dibujamos páginas del libro"**

Objetivo: Representar problemas matemáticos mediante dibujos y números.

Instrucciones:

- **Docente:** Entrega hojas y materiales para que cada niño dibuje un problema trabajado o inventado.
- **Estudiantes:** Dibujan y cuentan con apoyo.

Organización: Individual

Producto: Página de libro con dibujo y números.

Tiempo: 60 minutos

Rol docente: Apoya la expresión gráfica y verbal, fomenta el uso de números.

- **Actividad 2: "Compartimos nuestras páginas"**

Objetivo: Comunicar ideas y soluciones matemáticas.

Instrucciones:

- **Docente:** Invita a los niños a mostrar su dibujo y explicar el problema.
- **Estudiantes:** Presentan su página y reciben preguntas de compañeros.

Organización: Plenaria

Producto: Presentación oral y socialización.

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Modera, hace preguntas para profundizar y refuerza vocabulario.

• **Actividad 3: "Armamos el libro"**

Objetivo: Ordenar y ensamblar las páginas para crear un libro.

Instrucciones:

- **Docente:** Reúne las páginas y con ayuda de los niños las pega en cartulina para formar un libro.
- **Estudiantes:** Participan pegando y decorando el libro.

Organización: Grupos pequeños

Producto: Libro colectivo de problemas matemáticos.

Tiempo: 10 minutos

Rol docente: Coordina y motiva la colaboración.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Pueden hacer dibujos adicionales o ayudar a compañeros.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajo guiado con el docente o asistente.

Transiciones:

- El docente prepara el cierre mostrando el libro terminado y explicando que en la próxima sesión lo compartirán con otros.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Resume la importancia de contar y resolver problemas y felicita a todos por el libro.
- **Estudiantes:** Expresan orgullo y alegría.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué aprendí haciendo mi página?"
- "¿Puedo contar y sumar para ayudar a otros?"
- "¿Me gusta trabajar en equipo?"

Retroalimentación: Comentarios positivos y motivación para seguir aprendiendo.

Transferencia: Invitar a llevar el libro a casa para mostrarlo a la familia.

Tarea o reto: Contar a un familiar el problema de su página del libro.

Sesión 6: Compartimos y celebramos nuestro aprendizaje matemático

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los niños para compartir su libro y reflexionar sobre lo aprendido.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Recuerdan los problemas que dibujamos? Hoy los vamos a compartir."
- **Estudiantes:** Responden emocionados y se preparan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que compartir el libro es una forma de mostrar cuánto han aprendido.
- **Estudiantes:** Muestran interés y participan.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona compartir con la importancia de enseñar y aprender juntos.
- **Estudiantes:** Comprenden el valor de compartir conocimientos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido: Presentar el libro a compañeros, docentes y familiares.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: "Lectura colectiva del libro"

Objetivo: Compartir y comunicar soluciones a problemas matemáticos.

Instrucciones:

- **Docente:** Lee el libro mostrando cada página y pide a los niños que expliquen sus dibujos.
- **Estudiantes:** Participan explicando con apoyo y respondiendo preguntas.

Organización: Plenaria

Producto: Exposición oral y libro compartido.

Tiempo: 60 minutos

Rol docente: Facilita y motiva la participación, hace preguntas para profundizar.

• Actividad 2: "Celebración con juego libre y música"

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de forma lúdica y social.

Instrucciones:

- **Docente:** Organiza un espacio para que los niños jueguen libremente con materiales usados en el proyecto mientras suena música.
- **Estudiantes:** Participan y disfrutan el espacio.

Organización: Plenaria

Producto: Participación y expresión libre.

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Observa y celebra los logros con los niños.

Diferenciación:

- Para estudiantes tímidos: Se les invita a participar en pequeños grupos o con apoyo cercano.
- Para estudiantes inquietos: Se ofrecen roles activos en la presentación o en la organización del juego.

Transiciones:

- El docente conecta la celebración con la importancia de seguir aprendiendo matemáticas todos los días.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza un círculo de conversación donde cada niño dice qué le gustó y qué aprendió.
- **Estudiantes:** Expresan sus sentimientos y aprendizajes.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué problema matemático me gustó más?"
- "¿Cómo puedo ayudar a mis amigos con números?"
- "¿Qué aprendí que puedo usar en mi vida?"

Retroalimentación: El docente brinda retroalimentación positiva individual y grupal.

Transferencia: Invita a los niños y familias a seguir practicando contar y resolver problemas en casa.

Tarea o reto: Contar en familia una historia con números y compartirla en clase la próxima vez.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión mediante preguntas orales para conocer conocimientos previos sobre contar y números.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, observando participación, respuestas orales, manipulación de objetos y creación de dibujos y juegos.
- **Sumativa:** En la última sesión con la presentación del libro colectivo y la reflexión final sobre lo aprendido.

Criterios de evaluación:

- Identifica y expresa problemas matemáticos simples (Objetivo 1).
- Cuenta objetos y cantidades correctamente (Objetivo 2).
- Resuelve problemas básicos de suma y resta con apoyo de material concreto (Objetivo 3).

- Participa colaborativamente en la creación del proyecto (Objetivo 4).
- Comunica ideas matemáticas usando lenguaje apropiado (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa de participación y respuestas.
- Portafolio con dibujos y páginas del libro.
- Registro anecdótico de la comunicación oral durante actividades.
- Autoevaluación sencilla mediante preguntas guiadas en el círculo de reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales a preguntas durante las sesiones.
- Dibujos y representaciones de problemas matemáticos.
- Participación en juegos y actividades de suma y resta.
- Libro colectivo de problemas matemáticos.
- Presentación y explicación del proyecto final.