

<h1>La aventura de las figuras geométricas: ¡Construimos, jugamos y descubrimos!</h1>

Matemáticas | Geometría | Aprendizaje Basado en Casos

Descripción

Este plan propone una aventura de cinco sesiones para que los niños y las niñas de 3 a 5 años descubran las figuras geométricas presentes en su entorno. Mediante juegos de movimiento, exploración de objetos, construcción, clasificación y creación de un juego interactivo, los estudiantes reconocerán el círculo, el cuadrado, el triángulo y el rectángulo. También comenzarán a describir algunas características sencillas, como la cantidad de lados y si una figura tiene esquinas.

La propuesta utiliza la metodología de Aprendizaje Basado en Casos. El caso central es el siguiente: “La ciudad de las formas perdió sus señales y necesita ayuda para reconstruirlas”. En cada sesión, los estudiantes analizarán una situación concreta, tomarán decisiones, probarán soluciones y colaborarán para resolver pequeños retos. No se busca que memoricen definiciones, sino que observen, comparen, manipulen y expliquen con sus propias palabras.

Las actividades se relacionan con experiencias cotidianas: ruedas, ventanas, puertas, señales, platos, bloques, libros y juguetes. El plan favorece el lenguaje matemático inicial, la coordinación motriz, la creatividad, la cooperación y la toma de decisiones. Al finalizar, los estudiantes crearán y jugarán un recorrido interactivo de figuras para compartir lo aprendido con sus compañeros y sus familias.

Objetivos de Aprendizaje

- **Reconocer** el círculo, el cuadrado, el triángulo y el rectángulo en objetos del aula y de la vida cotidiana.
- **Comparar** figuras geométricas atendiendo a características observables como lados, esquinas, tamaño y forma.
- **Clasificar** objetos y tarjetas según la figura geométrica que representan, explicando su elección con palabras, gestos o señalamientos.
- **Construir** figuras geométricas utilizando materiales manipulables y representarlas mediante dibujo, collage o movimiento corporal.
- **Crear** y participar en tareas y juegos interactivos sencillos que permitan identificar y usar figuras geométricas.

Recursos Necesarios

- Tarjetas grandes de cartulina con círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos: 8 de cada figura.
- Objetos cotidianos seguros: platos, tapas, cajas, bloques, libros, ventanas de juguete, señales y envases limpios.
- Bloques de construcción, palitos de helado, limpiapipas y tiras de cartulina.
- Cuerdas o lana para formar figuras en el piso.

- Hojas blancas, cartulinas, crayones gruesos, lápices, pegamento, tijeras de punta redonda y pintura lavable.
- Aros, conos, cinta adhesiva de papel y cuatro cajas o canastas.
- Muñeco o títere de “Lola la constructora” y una caja decorada como “maleta de la ciudad”.
- Imágenes impresas de casas, ruedas, ventanas, puertas, señales, relojes y cometas.
- Parlante y canciones infantiles sobre formas y movimiento.
- Tableta o computador con una presentación interactiva sencilla en PowerPoint, Genially o LearningApps, utilizada en pequeños turnos.
- Cámara o tableta para fotografiar las construcciones y evidencias.
- Lista de cotejo, hojas de observación y portafolio individual.

Requisitos Previos

- Reconocer algunos colores básicos y seguir instrucciones breves de uno o dos pasos.
- Contar oralmente al menos hasta cuatro, aunque todavía no lo haga con total precisión.
- Manipular objetos, hacer trazos libres y participar en juegos de movimiento.
- Haber tenido experiencias previas con clasificar objetos por color, tamaño o textura.
- Comprender expresiones espaciales sencillas como dentro, fuera, arriba, abajo, cerca y lejos.

Actividades

Sesión 1: El misterio de la ciudad de las formas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Descubrir que las formas aparecen en objetos cotidianos y presentar el caso de la ciudad que necesita ayuda.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Muestra un plato, una caja, un bloque triangular y un libro. Pregunta: “¿Qué ven? ¿Cuál rueda? ¿Cuál tiene esquinas? ¿Se parecen algunos objetos?”.
- **Estudiantes:** Observan, tocan, señalan y expresan sus ideas sin necesidad de utilizar todavía los nombres correctos.

Motivación y contextualización

El docente presenta a Lola la constructora y dice: “En la ciudad de las formas se borraron las señales. Lola necesita ayudantes que encuentren las formas para reconstruirla”. Muestra una rueda y comenta: “El círculo puede rodar porque no tiene esquinas”. Se relaciona el tema con ruedas, ventanas, puertas, platos y juguetes del aula.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos.

Presentación del caso

El docente coloca cuatro tarjetas grandes en el piso y explica: “Cada tarjeta es una casa de la ciudad. Vamos a descubrir quién vive en cada casa”. Presenta lentamente círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo, recorriendo sus bordes con el dedo. Usa frases sencillas: “El círculo es redondo”, “el triángulo tiene tres lados”, “el cuadrado tiene cuatro lados parecidos” y “el rectángulo tiene cuatro lados, dos largos y dos cortos”.

Actividad 1: Detectives de formas

Objetivo: Reconocer figuras en objetos cotidianos.

- **Docente:** Esconde objetos seguros por el aula y dice: “Busquen algo que se parezca a una tarjeta. Cuando lo encuentren, tráiganlo a la casa correcta”.
- **Estudiantes:** Exploran en parejas, eligen un objeto y lo colocan junto a la figura que consideran semejante.
- **Docente:** Pregunta: “¿Qué te hizo pensar que va aquí? ¿Tiene esquinas? ¿Es redondo?”. No corrige de inmediato; invita a comparar.

Organización: Parejas. **Evidencia:** Objeto clasificado y explicación oral, gestual o mediante señalamiento. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 2: Salta a la forma

Objetivo: Identificar figuras mediante el movimiento.

- **Docente:** Coloca las cuatro tarjetas en el suelo y nombra una: “Salten al triángulo”. Después da pistas: “Salten a la forma redonda” o “toquen la forma que tiene tres esquinas”.
- **Estudiantes:** Se desplazan, saltan, caminan o señalan según sus posibilidades.
- **Docente:** Alterna turnos y pregunta: “¿Cómo supiste dónde ir?”.

Organización: Plenaria. **Evidencia:** Elección corporal de la figura. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 3: La maleta de Lola

Objetivo: Clasificar tarjetas por forma.

- **Docente:** Entrega a cada grupo tarjetas mezcladas y cuatro recipientes. Dice: “La maleta está desordenada. Ayuden a guardar juntas las formas que se parecen”.
- **Estudiantes:** Agrupan las tarjetas y revisan el trabajo de sus compañeros.
- **Docente:** Pide que un representante muestre un grupo y complete: “Aquí pusimos todos los...”.

Organización: Grupos de 3 o 4. **Evidencia:** Cuatro grupos de tarjetas. **Tiempo:** 15 minutos.

Diferenciación: Quienes necesiten apoyo reciben tarjetas con colores iguales para cada figura y pueden elegir entre dos opciones. Quienes terminan antes buscan en el aula otro objeto que corresponda a cada forma. **Transición:** El

docente canta “Forma, forma, ven aquí” mientras los niños guardan los materiales y se sientan en círculo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis y reflexión

El docente muestra rápidamente una tarjeta y los niños responden con el nombre, un gesto acordado o señalando la tarjeta igual. Pregunta: “¿Qué forma encontramos hoy?”, “¿cuál puede rodar?” y “¿qué forma tiene tres esquinas?”. Ofrece retroalimentación inmediata: “Observaste que no tiene esquinas; por eso es un círculo”. Anticipa: “En la próxima sesión contaremos lados y esquinas para ayudar a Lola”. Como reto familiar, invita a buscar una figura en casa y comentarla al día siguiente.

Sesión 2: Contamos lados y esquinas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Observar y comparar lados y esquinas de las figuras.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Recuerda la sesión anterior mostrando las cuatro tarjetas y pregunta: “¿Qué forma encontraron en casa? ¿Cuál es redonda?”.
- **Estudiantes:** Comparten hallazgos o eligen una tarjeta que recuerden.

Motivación y contextualización

Lola trae una nota: “No sé cuántas esquinas necesita cada señal”. El docente explica que las esquinas son los lugares donde se encuentran dos lados. Relaciona las esquinas con las de una mesa, una caja o una ventana.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos.

Presentación del contenido mediante el caso

El docente modela el recorrido de un dedo alrededor de cada figura, deteniéndose en cada esquina. Cuenta despacio: “Uno, dos, tres...”. En el círculo pasa el dedo sin detenerse y dice: “No encontramos esquinas”. Se permite que los niños comprueben tocando las figuras.

Actividad 1: Dedos exploradores

Objetivo: Comparar lados y esquinas.

- **Docente:** Entrega una figura de cartulina a cada niño y dice: “Recorre el borde con tu dedo. Cuando llegues a una esquina, toca suavemente”.

- **Estudiantes:** Tocaban, recorren y cuentan con ayuda los lados o esquinas.
- **Docente:** Pregunta: “¿Tu figura tiene esquinas? ¿Tiene muchas o pocas? ¿Se parece a la de tu compañero?”.

Organización: Individual y luego parejas. **Evidencia:** Señalamiento y conteo oral aproximado. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 2: El tren de las características

Objetivo: Clasificar figuras por una característica observable.

- **Docente:** Forma un “tren” con aros o cuerdas. Dice: “En este tren suben las figuras con tres esquinas; en aquel, las que no tienen esquinas”.
- **Estudiantes:** Colocan las tarjetas en el tren correspondiente.
- **Docente:** Cambia el criterio: “Ahora suben las figuras con cuatro lados”. Invita a revisar si el cuadrado y el rectángulo pueden estar juntos.

Organización: Grupos de 3 o 4. **Evidencia:** Clasificaciones según distintos criterios. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 3: La señal correcta

Objetivo: Tomar decisiones usando características de las figuras.

- **Docente:** Presenta tres dibujos de señales para la ciudad: una señal con tres lados, una redonda y una con cuatro lados. Pregunta: “Lola necesita una señal con tres esquinas. ¿Cuál elegimos?”.
- **Estudiantes:** Conversan en pequeños grupos, eligen una tarjeta y explican su decisión con palabras o demostraciones.
- **Docente:** Valida las estrategias y reformula: “Eligieron el triángulo porque tiene tres esquinas”.

Organización: Grupos pequeños. **Evidencia:** Elección justificada. **Tiempo:** 15 minutos.

Diferenciación: Se ofrecen figuras con bordes gruesos y puntos de color en las esquinas a quienes requieran apoyo.

Los niños que terminan antes inventan una pista para que otro compañero adivine una figura. **Transición:** Cada grupo guarda sus tarjetas siguiendo la consigna “primero las redondas, después las de esquinas”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis y reflexión

En círculo, el docente muestra un triángulo, un círculo, un cuadrado y un rectángulo. Pregunta: “¿Cuál tiene tres esquinas?”, “¿cuál no tiene esquinas?” y “¿qué tienen en común el cuadrado y el rectángulo?”. Los estudiantes responden señalando, tocando o verbalizando. El docente reconoce el proceso y anticipa: “Mañana construiremos formas con nuestro cuerpo y con palitos”. Reto: encontrar en casa un objeto con esquinas y otro sin esquinas.

Sesión 3: Construimos figuras con el cuerpo y con materiales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Construir y representar figuras usando el cuerpo y materiales manipulables.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Muestra fotografías de las clasificaciones anteriores y pregunta: “¿Qué figura tiene cuatro lados? ¿Qué figura no tiene esquinas?”.
- **Estudiantes:** Responden mediante palabras, gestos o elección de tarjetas.

Motivación y contextualización

Lola informa: “Las calles de mi ciudad desaparecieron. Necesitamos construirlas otra vez”. El docente explica que las figuras pueden hacerse con personas, cuerdas, palitos y bloques, igual que se construyen casas, caminos y señales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos.

Presentación del contenido mediante el caso

El docente forma un triángulo con tres palitos y un cuadrado con cuatro. Pregunta: “¿Qué ocurre si quitamos un palito?”. Después forma un círculo con una cuerda y destaca que su borde es continuo. Los estudiantes observan que una figura se puede construir de diferentes maneras.

Actividad 1: Figuras con nuestro cuerpo

Objetivo: Representar figuras mediante movimiento y cooperación.

- **Docente:** Invita a tres niños a formar un triángulo tomándose de las manos. Luego pide a cuatro niños formar un cuadrado o rectángulo.
- **Estudiantes:** Se organizan, mantienen una postura y observan la forma construida.
- **Docente:** Pregunta: “¿Cuántos niños forman esta figura? ¿Dónde están las esquinas?”. Para el círculo, todos forman una ronda.

Organización: Grupos de 3 o 4. **Evidencia:** Figura corporal reconocible. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 2: Constructores con palitos

Objetivo: Construir figuras geométricas.

- **Docente:** Entrega palitos, limpiapipas y tarjetas modelo. Dice: “Construyan la figura que aparece en la tarjeta. Cuenten cuántos palitos necesitan”.
- **Estudiantes:** Construyen triángulos, cuadrados y rectángulos; para el círculo utilizan limpiapipas o lana.
- **Docente:** Acompaña preguntando: “¿Cuántos lados hiciste? ¿Qué puedes cambiar para que sea un rectángulo?”.

Organización: Parejas. **Evidencia:** Construcción manipulable. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 3: ¿Qué figura falta?

Objetivo: Comparar y completar configuraciones geométricas.

- **Docente:** Presenta una “calle” formada por tres figuras y deja un espacio vacío: “La ciudad necesita una figura aquí. ¿Cuál puede completar el camino?”.
- **Estudiantes:** Prueban diferentes tarjetas o construcciones y explican cuál eligieron.
- **Docente:** Acepta distintas soluciones cuando sean razonables y pregunta: “¿Por qué esta figura combina con las otras?”.

Organización: Grupos de 3 o 4. **Evidencia:** Elección y explicación de una solución. **Tiempo:** 15 minutos.

Diferenciación: Para quienes necesitan apoyo se utilizan moldes grandes y modelos para copiar. Quienes terminan antes construyen una casa utilizando por lo menos dos figuras y la presentan al grupo. **Transición:** Los estudiantes colocan sus construcciones en una “mesa de exposición” y caminan alrededor observando en silencio.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis y reflexión

Cada grupo muestra una construcción. El docente pregunta: “¿Qué figura hicieron?”, “¿cuántos lados tiene?” y “¿qué material usaron?”. Brinda retroalimentación descriptiva: “Trabajaron juntos y revisaron las esquinas”. Anticipa: “Mañana usaremos dibujos y una pantalla para jugar a encontrar formas”. Reto: dibujar una casa usando al menos dos figuras.

Sesión 4: Buscamos figuras en imágenes y en la pantalla

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Identificar figuras en imágenes y utilizar un recurso digital interactivo con turnos y colaboración.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Invita a tres voluntarios a mostrar sus casas dibujadas. Pregunta: “¿Qué forma usaste para la puerta? ¿Y para la ventana?”.
- **Estudiantes:** Señalan, nombran y comparan las figuras de sus dibujos.

Motivación y contextualización

El docente muestra una fotografía de una casa, una bicicleta y un parque. Dice: “Las formas están escondidas en las imágenes. Hoy seremos cazadores de formas”. Explica que también se puede aprender jugando en una pantalla, siempre respetando turnos y cuidando el dispositivo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos.

Presentación del contenido mediante el caso

Lola necesita decorar tres lugares de la ciudad. El docente muestra un cartel de una casa y pregunta: “¿Qué figura puede ser una ventana?”. Los estudiantes observan antes de recibir la respuesta. Luego se presenta en la tableta una actividad de arrastrar cada figura hacia un objeto semejante.

Actividad 1: Cazadores de formas

Objetivo: Reconocer figuras en representaciones visuales.

- **Docente:** Entrega a cada grupo una lámina y cuatro tarjetas de figuras. Dice: “Encuentren un objeto que se parezca a cada tarjeta y coloquen la tarjeta encima”.
- **Estudiantes:** Buscan círculos en ruedas o relojes, cuadrados en ventanas, triángulos en techos y rectángulos en puertas o libros.
- **Docente:** Pregunta: “¿Qué parte de la imagen te ayudó?”.

Organización: Grupos de 3 o 4. **Evidencia:** Lámina con tarjetas colocadas y explicación. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 2: Juego digital “Atrapa la forma”

Objetivo: Elegir la figura correcta siguiendo una consigna.

- **Docente:** Abre una presentación en Genially, PowerPoint o LearningApps con una figura y tres opciones. Dice: “Miren, piensen y toquen la forma que corresponde”.
- **Estudiantes:** Participan en turnos de dos, conversan antes de elegir y justifican: “Es un triángulo porque tiene tres esquinas”.
- **Docente:** Da pistas visuales o verbales y celebra el razonamiento, no solo la respuesta correcta.

Organización: Parejas, con el resto observando y levantando una tarjeta. **Evidencia:** Selección digital y explicación.

Tiempo: 15 minutos.

Actividad 3: Diseñamos un cartel para la ciudad

Objetivo: Crear una representación usando figuras geométricas.

- **Docente:** Ofrece recortes y dice: “Diseñen un cartel para un lugar de la ciudad: una tienda, un parque o una casa. Usen dos o más figuras”.
- **Estudiantes:** Eligen, pegan y combinan recortes; luego cuentan qué figuras utilizaron.
- **Docente:** Registra comentarios y pregunta: “¿Qué figura escogiste para la ventana? ¿Por qué?”.

Organización: Individual con ayuda entre compañeros. **Evidencia:** Cartel de collage. **Tiempo:** 15 minutos.

Diferenciación: Se proporcionan recortes grandes y pegatinas a quienes tengan dificultad motriz. Quienes terminan antes agregan una figura repetida y explican un patrón sencillo. **Transición:** Los carteles se colocan en el mural; cada niño hace un recorrido señalando una figura que encuentre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis y reflexión

El docente realiza un “micrófono viajero” y pregunta: “¿Qué figura viste en una imagen?”, “¿qué juego te ayudó a encontrarla?” y “¿cómo cuidamos la tableta?”. Ofrece retroalimentación inmediata sobre la identificación y el respeto de turnos. Anticipa: “En la próxima sesión crearemos nuestro propio juego para que otros niños descubran las formas”. Reto: pensar una regla para un juego de figuras.

Sesión 5: Creamos el gran juego de las formas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Integrar lo aprendido creando y jugando un recorrido interactivo de figuras.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Muestra las cuatro tarjetas y pregunta: “¿Qué sabemos de cada forma? ¿Cuál tiene tres esquinas? ¿Cuál es redonda?”.
- **Estudiantes:** Responden con palabras, movimientos o levantando la tarjeta correspondiente.

Motivación y contextualización

Lola entrega el mensaje final: “La ciudad necesita un juego para recibir visitantes”. El docente explica: “Hoy ustedes serán diseñadores. Crear un juego significa elegir materiales, preparar reglas sencillas y ayudar a otros a jugar”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos.

Presentación del reto

El docente muestra un recorrido en el piso hecho con cinta adhesiva. En cada estación hay una figura. Modela: “Lanzo el dado de figuras, avanzo hasta la forma que salió y hago la acción indicada: nombrarla, buscar un objeto parecido o contar sus esquinas”. Se enfatiza que puede haber diferentes respuestas razonadas.

Actividad 1: Construimos el tablero

Objetivo: Crear un juego interactivo utilizando figuras.

- **Docente:** Divide al grupo en equipos y entrega cartulinas, tarjetas, cinta y dibujos. Dice: “Cada equipo preparará una parte del camino. Incluyan círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos”.
- **Estudiantes:** Seleccionan figuras, las pegan o dibujan y acuerdan dónde colocarlas.
- **Docente:** Pregunta: “¿Qué figura falta? ¿Cómo sabremos qué hacer cuando lleguemos aquí?”.

Organización: Grupos de 3 o 4. **Evidencia:** Parte del tablero con figuras y una acción asociada. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 2: Jugamos y resolvemos retos

Objetivo: Participar en un juego para identificar, comparar y clasificar figuras.

- **Docente:** Organiza estaciones y entrega un dado con figuras o tarjetas para sacar al azar. Dice: “Mira la figura, avanza y cumple el reto”.
- **Estudiantes:** Nombran la figura, buscan una igual, cuentan lados o esquinas, o forman la figura con su cuerpo.
- **Docente:** Observa, formula preguntas y permite que los compañeros ayuden sin dar la respuesta inmediatamente.

Organización: Equipos de 3 o 4. **Evidencia:** Desempeño durante el juego. **Tiempo:** 15 minutos.

Actividad 3: Presentamos nuestro juego

Objetivo: Comunicar decisiones y explicar el uso de las figuras.

- **Docente:** Invita a cada equipo a presentar su tablero. Pregunta: “¿Qué figuras usaron? ¿Qué debe hacer el jugador?”.
- **Estudiantes:** Explican, muestran una estación y realizan una demostración breve.
- **Docente:** Reconoce el trabajo colaborativo y registra expresiones, elecciones y estrategias.

Organización: Plenaria. **Evidencia:** Presentación oral, gestual o demostrativa. **Tiempo:** 10 minutos.

Diferenciación: Los estudiantes que necesitan apoyo pueden elegir entre tarjetas con la figura y recibir una regla modelada por el docente. Quienes terminan antes agregan un reto como “encuentra dos objetos con esta forma” o “compara esta figura con otra”. **Transición:** Se avisa con una campana que cada equipo debe guardar su material y formar un círculo final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos.

Síntesis

El docente coloca las cuatro figuras en un mural titulado “Lo que aprendimos”. Cada niño pega una pequeña marca, dibujo o fotografía junto a su figura favorita y completa oralmente: “El círculo es...”, “el triángulo tiene...” o “en mi juego usamos...”.

Reflexión metacognitiva

- “¿Cómo supiste qué figura era?”.
- “¿Qué hiciste cuando no estabas seguro?”.
- “¿Qué figura puedes encontrar en tu casa o en el camino?”.

Retroalimentación y transferencia

El docente comparte observaciones concretas: “Clasificaste el objeto por su forma”, “contaste las esquinas con cuidado” o “escuchaste la idea de tu compañero”. Se realiza una autoevaluación con tres gestos: pulgar arriba “lo hice

solo”, pulgar al medio “lo hice con ayuda” y mano abierta “quiero seguir practicando”. El juego queda disponible en el rincón matemático y se invita a las familias a jugarlo en casa buscando figuras reales.

Evaluación

Estrategia de evaluación

Tipo y momentos

- **Diagnóstica:** En el inicio de la Sesión 1, durante la exploración de objetos, se registra qué figuras reconoce cada estudiante y cómo las describe.
- **Formativa:** Durante las actividades de las Sesiones 1 a 4, mediante observación directa, preguntas guiadas, clasificación, construcción y participación en el juego digital.
- **Sumativa:** En la Sesión 5, durante la creación, presentación y participación en el gran juego de las formas.

Criterios de evaluación vinculados con los objetivos

- **Reconoce** círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo en tarjetas, objetos e imágenes. Vinculado con el objetivo 1.
- **Compara** figuras usando expresiones como redonda, tiene esquinas, tiene tres lados o tiene cuatro lados. Vinculado con el objetivo 2.
- **Clasifica** objetos y tarjetas según su forma y puede señalar o explicar el criterio utilizado. Vinculado con el objetivo 3.
- **Construye** figuras mediante el cuerpo, palitos, cuerda, dibujo o collage. Vinculado con el objetivo 4.
- **Crea y utiliza** un juego interactivo respetando turnos y siguiendo reglas sencillas. Vinculado con el objetivo 5.

Instrumentos sugeridos

- Lista de cotejo individual con las categorías: lo realiza solo, lo realiza con ayuda, aún está explorando.
- Registro anecdótico para anotar expresiones, estrategias y formas de colaboración.
- Portafolio con dibujos, collages y fotografías de construcciones.
- Rúbrica sencilla para el juego final: incluye figuras, propone una acción, explica una regla y participa respetuosamente.
- Autoevaluación infantil mediante gestos, elección de una tarjeta o dibujo de la figura que aprendió.

Evidencias de aprendizaje

- Objetos y tarjetas clasificados en las casas de las formas.
- Respuestas corporales en “Salta a la forma” y “Figuras con nuestro cuerpo”.
- Construcciones con palitos, cuerda y bloques.
- Cartel o collage de la ciudad.
- Participación en el recurso digital y en el tablero colectivo.

- Presentación del juego final y explicación de las figuras utilizadas.