



MATERIALES

EXPLORACIÓN DE HABILIDADES BÁSICAS

EN CONTEO

HERRAMIENTA
PARA LA ESCUELA

EDUCACIÓN PREESCOLAR



Presentación:

El documento de materiales para la Exploración de habilidades básicas en conteo, presenta los formatos, materiales e indicaciones que se requieren para llevar a cabo las actividades que se propone trabajar con los alumnos de tercer grado de educación preescolar, en el *Manual Exploración de habilidades básicas en lectura, escritura y conteo. Herramientas para la escuela*, publicado por la Dirección General de Desarrollo de la Gestión Educativa, con la finalidad de facilitar su manejo e impresión por parte de los docentes de educación preescolar.

Los **materiales** que se incluyen para realizar la actividad de **conteo** son:

1. **Consignas** para el desarrollo de la actividad con el tablero matemático.
2. **Tabla** de registro de resultados de grupo.
3. **Tablero** “Avanza más y ganarás” (SEP, Mi álbum. Preescolar. Tercer grado, página 44).
4. **16** fichas de dominó en formato word, para su impresión a página continua.

La estructura del documento está diseñada para su impresión en formato de página continua.



Consignas para el desarrollo de actividades con el Tablero Matemático

Turno	Niño	Adulto	Reconocimiento de números en el tablero según avance	Diga al niño
1	2 puntos	3 puntos	2 - 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. "¿Cuántos puntos tiene la ficha que te salió?" 2. "¿Hasta qué casilla debes avanzar? Ahora, cuenta o señala en el tablero". 3. "¿Puedes ayudarme? ¿Cuántos puntos me salieron?" (Espere la respuesta del niño y realice el desplazamiento hasta la casilla correspondiente). "Sigamos con el juego. Tomemos una ficha más".
2	4 número escrito	1 número escrito	6 - 4	<ol style="list-style-type: none"> 4. "¿Qué número te salió ahora?" "Toma tu siguiente ficha".
3	5 puntos	6 puntos	11 - 10	<ol style="list-style-type: none"> 5. "¿Quién va ganando: tú o yo?" 6. "¿Por cuánto vas ganando? o ¿Por cuánto voy ganando? ¿Cómo lo sabes?" "Vamos bien. Sigamos jugando".
4	5 número escrito	2 número escrito	16 - 12	<ol style="list-style-type: none"> 7. "Cuenta para avanzar hasta la casilla que te corresponde ahora". 8. "¿Qué número tiene la casilla a la que llegaste?" "Continuemos con la siguiente ficha".
5	4 puntos	1 punto	20 - 13	<ol style="list-style-type: none"> 9. "Dime los números de las casillas en que estás tú y en la que estoy yo". "Toma la ficha que sigue".
6	7 puntos	8 puntos	27 - 21	<ol style="list-style-type: none"> 10. "¿Cuántas casillas te toca avanzar ahora? ¿Quién crees que va a ganar: tú o yo?, ¿por qué? Continuemos con el juego.
7	3 número escrito	8 número escrito	30 - 29	<ol style="list-style-type: none"> 11. "¿Quién ganó?" ¡Felicidades!"



TABLA DE REGISTRO												
CONTEO												
CCT:		Grupo:			Fecha:				Ciclo escolar:			
	Nombre del alumno	Resultados por acción										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												





25													
26													
27													
28													
29													
30													
31													
32													
33													
34													
35													
35													
37													
38													
39													
40													
...													
Códigos de respuesta													
1				1C					0				
Respuesta correcta				Respuesta correcta con apoyo del docente					Respuesta equivocada o sin respuesta.				





Tablero: "Avanza más y ganarás".

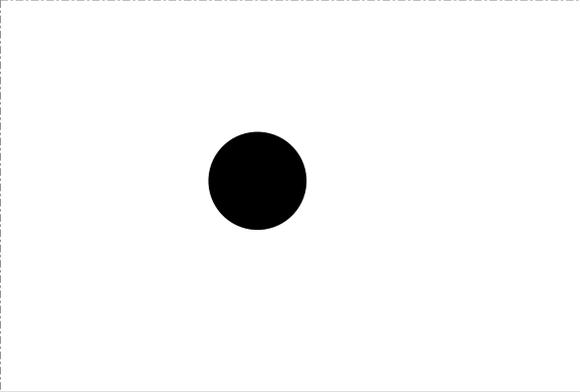
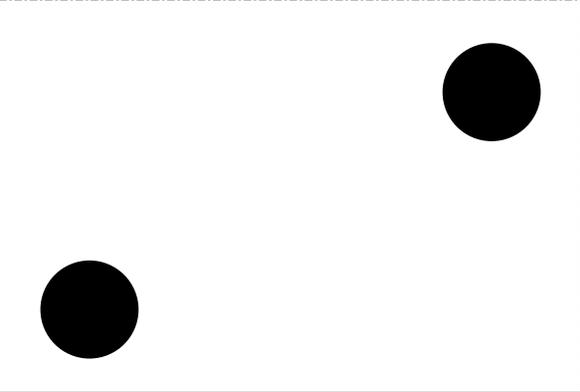
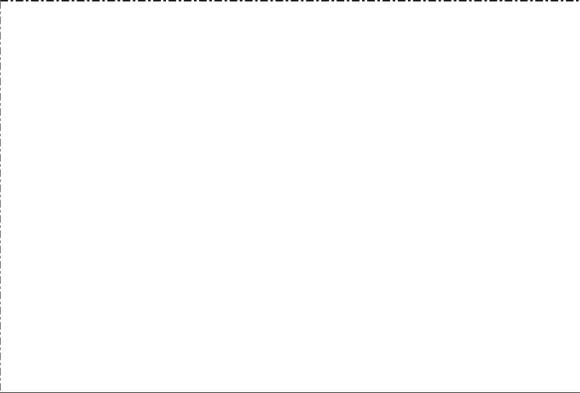
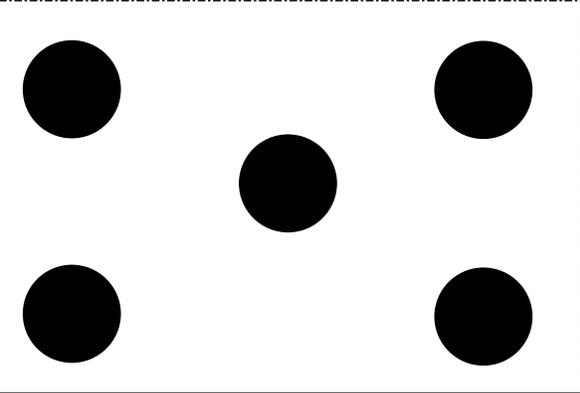
The board game track consists of 30 numbered spaces arranged in a semi-circular path. The starting point is marked 'SALIDA' (1) and the ending point is marked 'META' (30). Each space contains a number in a circle, an illustration, and a directional arrow. The track is divided into colored sections: 1-9 (grey), 10-12 (green), 13-15 (light blue), 16-18 (yellow), 19-21 (orange), 22-29 (purple), and 30 (checkered).

Space	Number	Illustration	Arrow
1	1	Butterfly	None
2	2	Blue arrow	Right
3	3	Blue whale	None
4	4	Green frog	None
5	5	Purple arrow	Right
6	6	Red crab	None
7	7	Panda	None
8	8	Turtle	None
9	9	Swan	None
10	10	House	None
11	11	Sun	Down
12	12	Sun	None
13	13	Yellow fish	None
14	14	Bear	None
15	15	Chicken	None
16	16	Green arrow	Right
17	17	Yellow bird	None
18	18	Green lizard	None
19	19	Cherries	None
20	20	Blue arrow	Down
21	21	Watermelon slice	None
22	22	Green tree	None
23	23	Pink rose	None
24	24	Yellow hat	None
25	25	Yellow pencil	None
26	26	Yellow arrow	Left
27	27	Green cactus	None
28	28	Brown mug	None
29	29	Blue book	None
30	30	Checkered	None



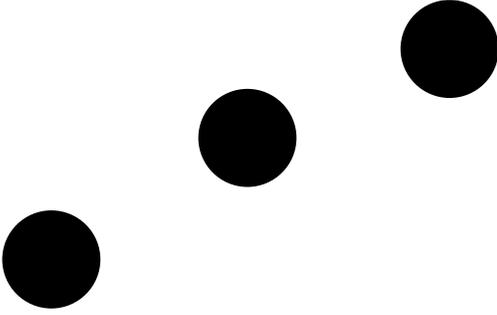


Domino

	
<h1>3</h1>	
	
<h1>5</h1>	

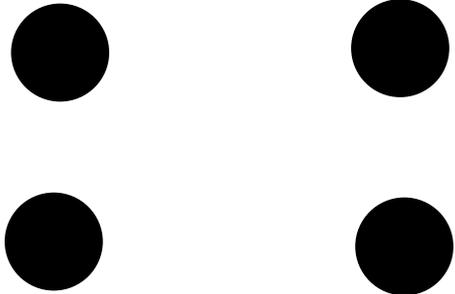




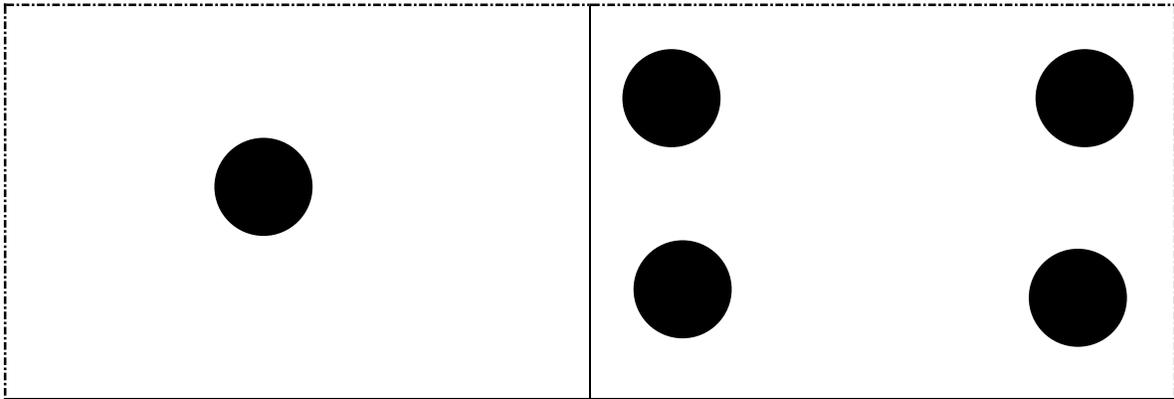
	
<h1>2</h1>	
	
<h1>3</h1>	



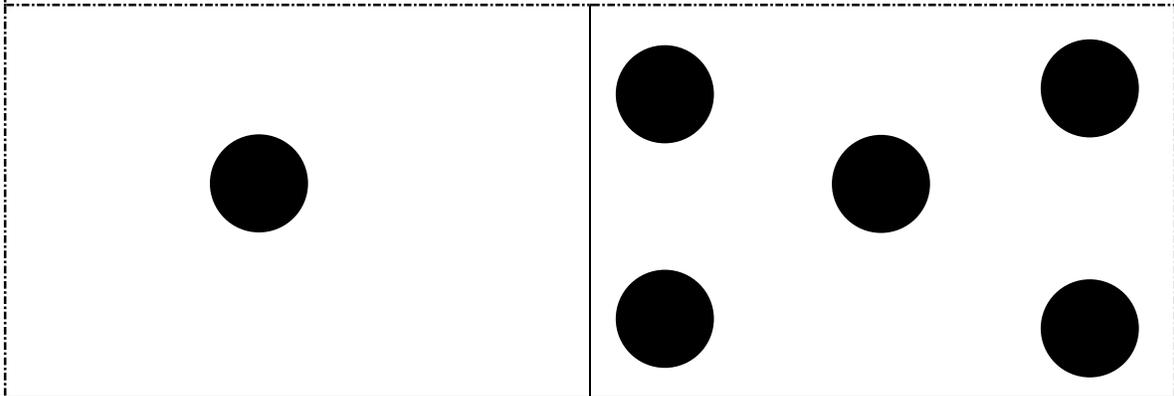


	
<h1>4</h1>	
	
<h1>1</h1>	





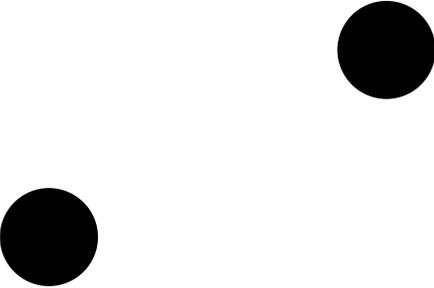
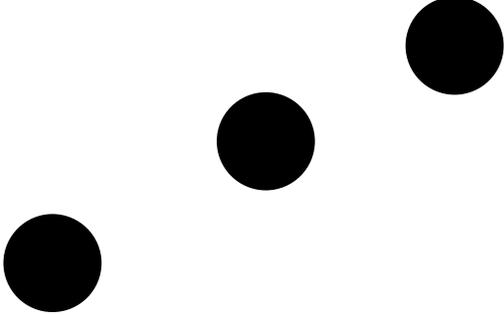
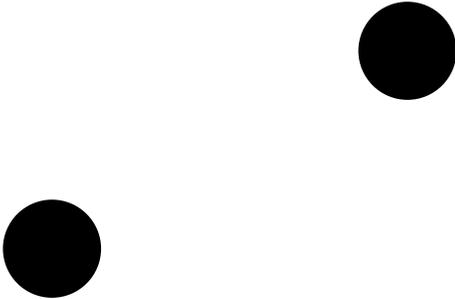
5



6

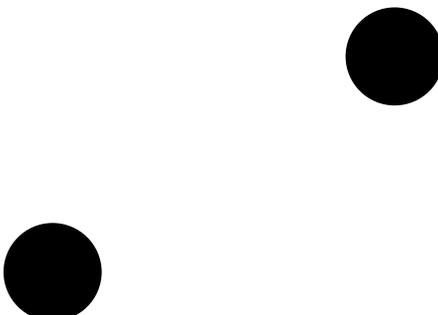




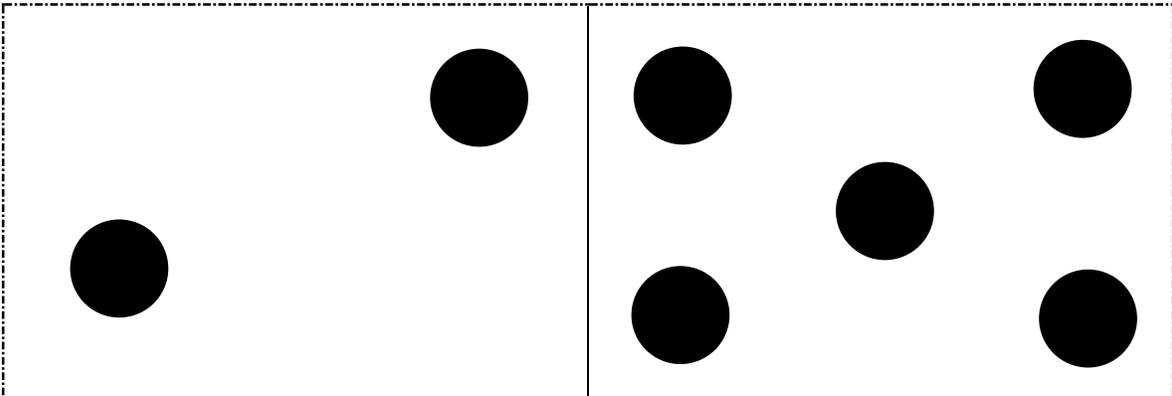
	
<h1>5</h1>	
	
<h1>2</h1>	



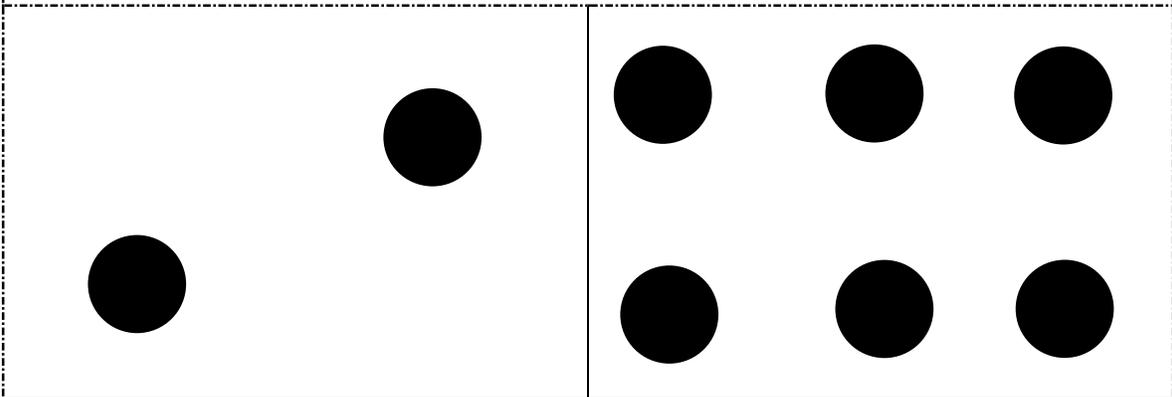


	
<h1>4</h1>	
	
<h1>1</h1>	





7



8





<h1>3</h1>	
<h1>8</h1>	

