

PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR

SITUACIÓN DIDÁCTICA: ¿CÓMO UTILIZO LAS MONEDAS QUE CONOZCO?

Duración: 5 sesiones

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto: Número

Competencia: Resuelve problemas en cuestiones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje esperado: Reconoce el valor de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Problemática: De acuerdo al diagnóstico inicial en el campo formativo pensamiento matemático, al plantear problemas en los que se requiere que hagan uso del valor real de las monedas, los alumnos tienen dificultad en poner en juego estrategias propias para resolverlos y no lo relacionan con situaciones de su vida cotidiana, considerando que se encuentran en un contexto en donde la mayoría de los padres de familia son comerciantes.

Propósito de preescolar: Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.

Propósito del proyecto: Que los niños resuelvan problemas numéricos, utilizando estrategias y habilidades básicas de conteo, sean capaces de agregar, reunir, quitar, igualar y comparar cantidades con el uso de monedas, mediante el juego simbólico y actividades intencionadas, que les permitan solucionar problemas sencillos, mostrando sus resultados de manera gráfica.

Meta: Que al concluir el proyecto el 100% de los alumnos, logren solucionar problemas sencillos en su vida cotidiana que impliquen: agregar, reunir, quitar, igualar y comparar cantidades con el uso de monedas.

Actividades de inicio

Sesión uno

Inicio: Los niños se sentarán en su silla viendo al pizarrón; para rescatar saberes previos cuestionar: ¿Qué es el dinero? ¿Para qué sirve? ¿En dónde se puede utilizar?

Les diré a los alumnos que durante los próximos días trabajaremos y jugaremos con las monedas y que aprenderemos a utilizar el dinero como lo hacen nuestros papás.

Les mostraré el video: “LA HISTORIA DEL DINERO”, al terminar preguntaré: ¿Por qué es importante el dinero? ¿Por qué se inventaron las monedas? Entre otras. Posteriormente mostraré imágenes grandes de monedas y cuestionaré ¿las conocen?, ¿cuánto vale cada una? Presentaré el signo de precio y les diré que jugaremos con monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 pesos que son las que más se ocupan en nuestro país.

Sentados viendo hacia el pizarrón, estarán escritos los números del 1 al 10 y preguntaré a los niños: ¿La moneda de 1 peso a que número es igual de la serie numérica? (solicitaré una participación espontanea). La moneda de 2 pesos a qué número equivale en la serie numérica y así con la de 5 y 10 pesos.

Desarrollo: Les diré que jugaremos a descubrir cuánto vale cada moneda con fichas, entregaré un plato a cada niño y colocaré fichas de colores en medio de las mesas, el planteamiento será: Si yo te muestro una moneda de 1 peso ¿cuántas fichas coloco? ¿Por qué? Con esta actividad se espera que ellos descubran la equivalencia de la moneda de 2, 5 y 10 pesos en cantidad por unidad y así al mostrarles la imagen de la moneda de 2 pesos, ellos colocarán dos fichas en su plato, 5 fichas cuando les muestre la de 5 y 10 fichas con la de 10 pesos.

Cierre: Proporcionaré a cada niño una hoja en donde tenga la imagen de monedas de 1, 2, 5 y 10 pesos, recordar la actividad que hicimos con las monedas y las fichas de colores y plantearé la consigna: registra la cantidad de elementos de acuerdo al valor de cada moneda

Al concluir preguntaré ¿en dónde habían visto antes esas monedas? ¿la actividad fue fácil o difícil? El producto de la sesión será la hoja de trabajo de los alumnos para verificar si logran identificar el valor de cada moneda.

Actividades de desarrollo

Sesión dos

Inicio: Recordar lo visto un día anterior mediante el juego tradicional “el cartero”, para responder ¿Qué vimos ayer? ¿Para qué sirve el dinero? ¿Cómo utilizamos el dinero? Y otras que surjan.

Por equipos, sentados viendo al pizarrón, preguntaré: ¿Quién ha ido a una verdulería? ¿Qué hay? ¿Qué venden? ¿Con que pagan? ¿Qué han comprado? Escucharé comentarios y les propondré jugar a la verdulería, por equipos les proporcionaré frutas y verduras, las cuales clasificarán según su tipo y las colocarán en diversos recipientes ya clasificadas. Los recipientes se colocarán en un espacio del aula la cual será la verdulería. Proporcionaré por equipos rectángulos de papel y marcadores, pediré que escriban un precio para alguna de las cosas en venta, cuánto quieren que cuesten, con un precio de 4,6,8 y 10 pesos.

Desarrollo: Colocado lo necesario, pediré que vayan por su monedero con monedas, mostraré una manzana y diré la siguiente consigna: coloca en la mesa las monedas que tendrías que ocupar para pagar la manzana que cuesta \$6, así sucesivamente se hará 4 veces, según sea la fruta o verdura será un costo diferente, pasaré a las mesas a observar qué monedas colocan, para verificar sus resultados y en caso de ser necesario apoyar a quien requiera ayuda.

Después propondré jugar a la verdulería, por medio del juego “los barcos”, se determinarán 4 niños que serán los que venderán a sus compañeros. Diré la siguiente consigna: podrás comprar 2 cosas de la verdulería y solo puedes pagar con monedas de \$2. Durante el juego, observaré como pagan los niños y brindaré apoyo a quien lo requiera.

Cierre: Proporcionaré a cada niño una hoja que contengan imágenes de verduras y frutas, con sus costos de 2, 4, 6, 8 y 10 pesos, ellos tendrán que tachar la cantidad de monedas de \$2 que equivalen al costo de la misma.

El producto de la sesión será la hoja de trabajo de los alumnos, para cotejar si logran utilizar la moneda de \$2 con el valor que le corresponde al igualar 4, 6, 8 y 10 pesos, de acuerdo a las actividades realizadas en la sesión.

Sesión tres

Inicio: Recordaremos lo visto un día anterior por medio del juego “la papa caliente”, quien pierda, será quien conteste alguno de los cuestionamientos ¿Qué vimos el

día de ayer? ¿A qué jugamos? ¿Qué hicimos? ¿Con qué monedas pagaron? ¿Fue fácil o difícil pagar con esas monedas? ¿Por qué?

Posteriormente cuestionaré para adquirir saberes previos ¿Alguien ha ido a la panadería? ¿Qué hay? ¿Qué pan conocen? ¿Cómo está colocado el pan para que lo puedan ver? ¿Cómo sabes cuánto cuesta cada pan? Entre otras, escribiré sus comentarios en el pizarrón.

Les diré que este día jugaremos a la panadería, pero solo podrán pagar con monedas de \$1, \$2 y \$5 pesos.

Desarrollo: Pediré a los niños que saquen de su monedero las monedas que requieran para pagar un pan, mostraré la imagen de una concha y plantearé la siguiente consigna: Si quiero comprar una concha que cuesta \$8, y solo tengo 2 monedas de \$1, 2 de \$2 y 1 de \$5, ¿Con que monedas puedo pagar?, pasaré a observar y haré cuestionamientos ¿Por qué pagas así? ¿Cuántas cosas equivalen a una moneda de \$5? ¿Cuánto dinero tienes aquí? ¿Cuánto te sobra? ¿Cuánto te falta?

Se montará una panadería en algún área del salón, por equipos se pondrán de acuerdo para colocarle precio de entre \$6 y \$10. Al concluir de colocar los precios, mencionaré la siguiente consigna: es hora de jugar, puedes comprar, solo usarás monedas de \$5, \$2 y \$1 peso que necesites. Durante el juego los niños comprarán y la docente será la vendedora para observar como aplican el valor de las monedas y apoyar a quien lo requiera mediante cuestionamientos.

Cierre: Proporcionaré a cada niño una hoja que contengan imágenes de pan con costos entre 6, 8 y 10 pesos, mencionaré la siguiente consigna: registra qué monedas puedes utilizar para pagar el pan. El producto de la sesión será la hoja de trabajo de los alumnos, para cotejar si logran utilizar la moneda de diversa denominación de \$5, \$2 y \$1 peso.

Sesión cuatro

Inicio: Por medio de la dinámica “¿Quién se comió las galletas?”, se retomará lo visto un día anterior, haciendo cuestionamientos ¿Qué hicimos ayer? ¿Qué compraste? ¿Cuánto costó lo que compraste? Entre otras.

Mostraré una moneda de \$10 y preguntaré ¿Cuántas monedas de \$1 equivalen una moneda de 10? ¿Cuántas monedas de \$2 y cuantas de \$5?, pediré que coloquen en un plato la cantidad necesaria con monedas de juguete que llevan en su monedero.

Desarrollo: Mencionaré que jugaremos a comprar juguetes, presentaré 5 imágenes (mismos de la lámina: De compras en la juguetería del libro “mi álbum”, tercero de preescolar) y pediré que me ayuden a colocarle un precio de 1 a 10 pesos.

Mostraré una imagen de un juguete y diré: pongo a la venta este juguete, elije las monedas que necesitas para pagarlo, recuerda que no te debe faltar ni sobrar dinero.

Pasaré por cada equipo y observaré qué estrategia usa cada niño, qué dificultades tienen y los apoyaré para reflexionar en cuanto a sus resultados y qué pueden hacer para llegar a la cantidad solicitada. Un integrante de cada equipo pasará a mostrar las monedas que eligió para pagar.

Haré retroalimentación sobre si todos los niños pagaron de la misma manera, y llegar a la conclusión de que se pueden utilizar diferentes monedas y llegar al mismo precio.

Montaré una juguetería en el aula y me ayudarán a colocar costos a los juguetes, con un precio de \$5, \$10 y \$15 pesos, al concluir se jugará a comprar juguetes, los niños elegirán lo que quieren comprar y pagarán a la docente por el mismo. Se observará cómo ponen en juego las estrategias de conteo y resolución de problemas con el uso de las monedas.

Cierre: De manera individual se resolverán las consignas de la lámina: “De compras en la juguetería”. La consigna consiste en elegir los juguetes que puedan comprar con una moneda de \$10 y cuánto dinero les sobra.

Para evaluar se tomarán en cuenta las producciones hechas en el libro mi álbum.

Actividades de cierre

Sesión cinco

Inicio: Por medio de la dinámica, “pasa el aro”, rescataré ideas sobre lo que recuerdan que se ha visto durante todo el proyecto, haciendo diversos cuestionamientos: ¿Qué es el dinero? ¿Para qué lo utilizas? ¿Qué monedas conoces? entre otras.

Al concluir les mostraré lo que ellos me dijeron de saberes previos al inicio del proyecto y leeré lo que me comentaron y cuestionaré ¿Qué cosas de las que me dijeron hemos hecho? ¿Hemos utilizado el dinero para lo que dijeron?, escuchare sus comentarios

Mencionaré que este día jugaremos al supermercado, indagaré saberes previos, ¿Qué es un supermercado? ¿Qué venden? ¿Con qué puedes comprar las cosas? y otras.

Escribiré sus comentarios en el pizarrón.

Desarrollo: Montar un supermercado con las cosas que hemos estado jugando en días anteriores, cada equipo acomodará las cosas en algunas mesas colocadas en el salón de coros según el área que les corresponda y un letrero del departamento (verdulería, abarrotes, panadería, dulcería, juguetería). Así mismo colocarán los precios.

Al concluir les diré: vamos a jugar, puedes comprar con tus monedas lo que quieras de los diferentes departamentos, le pagarás a la persona que será encargada de cobrar (mamá o papá comisionado), se dará un tiempo prudente para poder comprar. Mientras esto sucede observaré como pagan los productos, usando los diversos valores de las monedas de 1, 2, 5 y 10 pesos; apoyaré a quien lo requiera haciendo diversos cuestionamientos.

Cierre: Pasaremos al salón y les proporcionaré una hoja con imágenes de cosas del supermercado y plantearé la siguiente consigna: encierra con un círculo rojo lo que quieras comprar y pega las monedas que necesitas para pagar. En plenaria preguntaré ¿Qué te gusto de jugar al supermercado? ¿Qué aprendiste?

Después de escuchar sus comentarios mencionaré que con lo que han aprendido podrán ir a comprar e identificar los precios de las cosas en las tiendas o comercios, y sabrán con que pueden pagar, incluso apoyar a sus papás a dar cambio cuando los acompañan a vender sus productos y dar el cambio a las personas.

La hoja de la producción y una rubrica, serán las evaluaciones de la sesión.

TAREA EVALUATIVA 1

DIAGNOSTICO

El presente **diagnóstico** describe las características, necesidades e intereses de los niños del grupo, así como el contexto inmediato que los rodea, el cual influye en gran medida, en la adquisición de aprendizajes y desarrollo del alumno durante la educación preescolar.

El Jardín de Niños “Lic. Mario Colin Sanchez”, está ubicado en Infonavit, Lerma, Mex. Con CCT 15EJN23450 con turno matutino, de sostenimiento estatal y perteneciente a la subdirección Regional de Metepec.

La **organización** en relación al **contexto escolar** es completa, integrado por una directora, 1 subdirectora, 8 docentes frente a grupo, 1 secretaria, personal de apoyo: 1 promotor de educación física, 1 de salud y 1 promotor de educación artística y una maestra de ingles.

La **infraestructura** con la que cuenta la institución es la siguiente: el edificio es propio, integrado por una dirección, 8 aulas, salón de juegos, biblioteca, y sanitarios.

Los **recursos** disponibles son: agua potable, luz eléctrica, internet, drenaje y teléfono. También existen áreas educativas como: 1 biblioteca escolar, 1 salón de coros y patio con techado.

El aula del grupo, en cuanto a **estructura**, ésta construida de cemento y ladrillos, tiene techo y piso de concreto, cuenta con suficientes ventanas, sin embargo, carece de ventilación e iluminación. En cuanto a **recursos**: cuenta con 8 mesas de trabajo, 25 sillas para la cantidad de los niños y niñas; un pizarrón blanco, 1 mueble de madera con diverso material didáctico de construcción y ensamble, una biblioteca de aula con diversos ejemplares.

El **contexto familiar y sociocultural** de los menores del grupo es diversa: 15 son nucleares, 5 amplias y 4 monoparental. La **escolaridad** de los padres: el 72% cursaron secundaria, 20 % preparatoria, 4% nivel medio superior y otro 4% nivel superior.

Los padres en su mayoría **brindan apoyo** a sus hijos involucrándose en la educación de los mismos, se esfuerzan por asistir a reuniones y actividades escolares, sin embargo, les es complicado asistir con frecuencia ya que influye

PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR.

Brenda Delgadillo Casiano

mucho el hecho de que el 85% tiene como **fuentes de ingresos** el comercio de diversos productos (ropa, dulces, postres, etc.), misma fuente económica que caracteriza al resto de los pobladores de la comunidad y es necesario salir a vender a otras poblaciones en los diversos tianguis, el otro 10% son obrero y un 5% trabaja para dependencia de gobierno.

Las **características del grupo** son las siguientes: el tercer grado grupo “c” está conformado por 25 alumnos. Encontrándose en rangos de edad entre 4. 8 a 5.7 años. De los cuales, según el test de canales de percepción de aprendizaje de acuerdo al modelo de Vak: 6 son kinestésicos, 7 auditivos- kinestésicos y 11 kinestésicos- visuales.

Les gusta **socializar**, interactúan con pares y con adultos, conversan entre ellos, comparten experiencias, participan en juegos que tiene reglas establecidas o crean sus propias reglas; utilizan el juego simbólico, involucrando a niños de otros grupos. Expresan como se sienten de manera espontánea; muestran autonomía al realizar diversas actividades, se esfuerzan por demostrar lo que son capaces de hacer.

Su desarrollo **motriz** es más preciso, tienen mayor control sobre su cuerpo, tienen equilibrio al saltan con uno o dos pies, lanzan y patean una pelota, participan en juegos tradicionales organizados, logran mantenerse estáticos por tiempos cortos manteniendo una posición, corren, caminan sobre líneas curvas y rectas. Toman diversas herramientas y objetos con mayor control y precisión.

En relación a lo **cognitivo** utilizan sus conocimientos sobre los principios del conteo para determinar cantidades de un conjunto con máximo de 10 elementos, determinando su cardinalidad. Reconocen diversos números en su entorno inmediato y mencionan cuales son; son capaces de poner en juego sus habilidades en la adquisición de abstracción numérica, sin embargo, se les dificulta usar el razonamiento numérico, para poner en práctica la resolución de problemas en situaciones de su vida cotidiana como el uso de la moneda. De acuerdo a Vigostzky, los alumnos aprenden en relación a su participación proactiva con el ambiente que los rodea y atendiendo que es una necesidad de los alumnos el que conozcan y hagan el uso de las monedas, ya que están inmersos en un contexto social de comerciantes, y a pesar de ello tiene esta carencia; dicho lo anterior decidí implementar una planeación que les permita adquirir las habilidades y conocimientos necesarios en relación al campo formativo de pensamiento matemático, enfocado principalmente al aprendizaje esperado: **“Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego”**. Que permita generar

los ambientes de aprendizaje apropiados, haciendo uso de diversos recursos y espacios que les permitan la construcción de conocimientos de manera individual y colectiva, para que se apropien del aprendizaje esperado y sean capaces de ponerlos en práctica, en su contexto familiar y social.

TAREA EVALUATIVA 2

En la situación didáctica planteada y las secuencias didácticas planeadas respectivamente, las actividades realizadas durante la implementación del proyecto de enseñanza, se tomaron en cuenta las **características de desarrollo y aprendizaje de los alumnos**, considerando que la edad oscila entre 4.8 a 5.7 años, así como los canales de aprendizaje: kinestésicos, auditivos- kinestésicos, kinestésicos- visuales y el interés por participar en actividades lúdicas, se diseñaron actividades en las que los niños fueran capaces de: manipular, observar y crear un vínculo para aprender entre pares al escuchar sus comentarios, puntos de vista e inferencias.

Para el diseño de cada una de las sesiones se consideró la estrategia “Aprendizaje a través del juego” puesto que es uno de los principales intereses que predomina en los alumnos y la resolución de situaciones reales (el ejercicio de compra venta que ejercen los padres de familia como principal actividad en la comunidad), de tal manera que estas dos características se retomaron, porque a medida de que los niños crecen se les atribuye cada vez más importancia y beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los alumnos los representan porque son comunes en la sociedad de los adultos.

De acuerdo a Vygotsky al considerar el juego como como el principal interés de los alumnos, este se convierte en la situación ideal para aprender por el alumno y para la docente la manera eficaz de diseñar estrategias de enseñanza que permitirá a los alumnos solucionar problemas de la vida cotidiana a través de estrategias propias y del aprendizaje entre pares, así como proporcionar un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Teniendo en cuenta que los niños: ponen en práctica los principios de conteo, realizan el conteo de objeto, identifican su cardinalidad, utilizan la abstracción numérica al percibir y representar valores numéricos en una colección de objetos y reconocen los numerales del 1 al 10; pero retomando el diagnóstico, se les dificulta poner en juego estrategias propias para la resolución de problemas, usar su razonamiento numérico y poner en práctica el reconocimiento y uso de las monedas,

PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR.

Brenda Delgadillo Casiano

se diseñó esta situación de aprendizaje, en las que los niños paulatinamente conocieran el valor y uso de las monedas, las manipularan y por medio del juego simbólico, pusieran en práctica sus habilidades y capacidades para apropiarse del aprendizaje esperado: “Reconoce el valor de las monedas; las utiliza en situaciones de juego”

De acuerdo al programa de estudios 2011 de preescolar, para empezar a resolver problemas las niñas y los niños necesitan una herramienta de solución; es decir dominar el conteo de los primeros números. Es importante proponer situaciones en las que haya alternancia entre actividades de conteo y resolución de problemas con el fin de que descubran las distintas funciones, usos y significados de los números.

Por tal motivo, las secuencias didácticas proponen a los niños solucionar problemas al calcular la cantidad de monedas que deben utilizar de las diversas denominaciones, utilizando sus habilidades de conteo para determinar cuánto dinero tienen que pagar y qué monedas deben utilizar para llegar a determinadas cantidades

El ambiente natural, **cultural y social** en que viven los provee de experiencias que, de manera espontánea los llevan a realizar actividades de conteo que son una herramienta básica del pensamiento matemático. Considerando el diagnóstico, los alumnos se encuentran en un contexto familiar en el que los padres de familia se dedican en su mayoría al comercio, por eso es interesante que el **contexto escolar** cree el vínculo necesario para favorecer en los alumnos los conocimientos necesarios que les permitan involucrarse con un ambiente inmediato en el que pongan en práctica el uso de las monedas, y que la docente: cree, diseñe y planee actividades lúdicas que tengan relación con su vida cotidiana y favorezcan el logro del aprendizaje esperado antes mencionado y se apropien de competencias para la vida, es decir que les sean útiles y significativos.

Partiendo de la situación didáctica y secuencias didácticas diseñadas, las **actividades** se caracterizaron por la identificación y reconocimiento de las monedas de diversas denominaciones (1,2,5,10 pesos) utilizando imágenes grandes del valor de las mismas; para apoyar a niños visuales -kinestésicos se retoman los saberes previos de los alumnos y se hace el uso de un video relacionado; para **favorecer a los diversos canales** de aprendizaje auditivos- kinestésicos, kinestésicos- visuales se toman en cuenta saberes previos del alumnado por medio del cuestionamiento sobre el conocimiento que ellos tienen sobre el uso del dinero, y el conocimiento que tiene sobre el valor de la moneda. Considerando que, de acuerdo a los canales de aprendizaje, **la mayoría del alumnado son kinestésicos**, se diseñaron

actividades en las que se propone a los niños la **manipulación** de diversos materiales.

Según Piaget, durante la etapa preoperacional se observan otros ejemplos del pensamiento representacional. A menudo se considera que los niños preescolares son la “edad de oro” del juego simbólico (Singer y Sirger 1976). Inspirado en hechos reales de la vida del niño, por ejemplo, el patio de juego, ir a la tienda, ir de viaje).

Por tal motivo, en dichas actividades los alumnos requieren participar en compra venta de diversos artículos de juguete o envolturas reales de productos relacionados con: verdulería, panadería, juguetería, dulcería y abarrotes. Interactuando de manera directa con el uso de monedas de juguete de distintas denominaciones proponiendo **retos de manera gradual** para la utilización de las mismas atendiendo a niños con nivel de aprendizaje medio, alto y bajo iniciando con el uso de monedas de \$1 hasta llegar a las de \$10 para pagar los productos de su interés y considerando la numerosidad y valor de las mismas.

Así mismo, en las actividades se tomaron en cuenta adecuaciones dentro del aula, y organizaciones diversas del grupo diseñando acciones: grupales para compartir experiencias o puntos de vista, de equipo en la utilización y clasificación de materiales y monedas, en parejas e individuales al comprar productos. Estas organizaciones permiten que los alumnos conversen entre ellos y socialicen, siendo una característica y necesidad nata del niño, propiciando situaciones que lo favorecen en la construcción de aprendizajes significativos de manera colectiva y entre pares apropiándose de conocimientos por medio de su propia experiencia siendo que en esta etapa de desarrollo del niño es una de sus particularidades.

TAREA EVALUATIVA 3

Para realizar la planeación fue fundamental remitirme al **Plan de estudios 2011 de nivel preescolar** en relación al **campo formativo pensamiento matemático** teniendo en cuenta que los niños ya dominan la **abstracción numérica** como habilidad básica al aplicar los principios de conteo y para dar un valor numérico a una colección de objetos. Ahora el reto, en relación a la situación didáctica planeada, es el **razonamiento matemático**, mismo que permitirá a los alumnos aplicar los proceso que conocen, utilizar estrategias propias y reflexionar sobre lo que necesitan hacer para llegar a la inferencia de resultados, dando a su vez la solución a un problema determinado al pagar con monedas de diversas denominaciones por medio del juego simbólico.

PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR.

Brenda Delgadillo Casiano

Durante la educación preescolar las actividades mediante el juego y resolución de problemas construyen el uso de los principios de conteo, de modo que poco a poco los niños y niñas construyen de manera gradual el concepto y el significado del número; sin embargo, al desplazar, agregar o separar objetos, el resultado cambia, por lo que la docente tiene que diseñar actividades en las que el niño reflexione, compare e identifique si el resultado incrementa o disminuye, al hacer estas acciones o procesos se apropian del **razonamiento numérico y resolución de problemas** haciendo el uso de los números en su vida cotidiana.

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento fue el uso de partida que considere en mi intervención educativa.

Se consideraron diversas actividades en las que hagan uso de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 pesos y se implementaran costos de artículos u objetos de \$1 a máximo \$10 pesos, ya que retomando lo que se menciona en el **Programa de Educación Preescolar 2011**, se debe proponer a los alumnos la resolución de problemas con cantidades pequeñas que los lleven a realizar diversas acciones (separar cantidades, unirlos, agregar una a otras, compararlas, distribuirlos, igualarlos) y a utilizar los números con sentido; es decir, irán reconociendo para qué sirve contar y en qué tipo de problemas es conveniente hacerlo.

Partiendo de lo anterior, fue primordial tomar en cuenta las **orientaciones pedagógicas y didácticas de la educación básica**, como son:

- **El aprendizaje de los alumnos, lo cual implica reconocer cómo aprenden y considerarlo al plantear el proceso de enseñanza.**

Se retomó al identificar lo que saben los alumnos, así como lo que se les dificulta hacer, se determinó que el eje para atender las necesidades de aprendizaje de los niños radica en atender el razonamiento numérico y resolución de problemas en relación al aprendizaje esperado: “Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego”, así como reconocer que el alumnado aprende por medio del juego simbólico.

- **Generar condiciones para la inclusión de los alumnos, considerando los diversos contextos familiares y culturales, así como la expresión de distintas formas de pensamiento, niveles de desempeño, estilos y ritmos de aprendizaje.**

En relación a estas se conocen características del **contexto** considerando que los padres de la mayoría de los niños son comerciantes, se identificó que de acuerdo a los canales de aprendizaje la mayoría son kinestésicos, proponiendo actividades que permitan la apropiación paulatina del aprendizaje esperado respetado los niveles de aprendizaje alto, medio y bajo, partiendo del reconocimiento y uso de las moneda desde 1 hasta 10 pesos, iniciando con actividades en que paguen solo con monedas de \$1, después solamente con las de \$2, después de \$5 y \$10, hasta que el niño decida qué requiere hacer o qué estrategias utilizar para solucionar un problema planteado, determinando con qué monedas pagará los productos que quiere comprar y qué necesita hacer (desplazamientos de monedas, agregar, quitar, igualar, comparar, contar, etc.) para llegar a la cantidad solicitada según los costos de los mismos.

- **Propiciar esquemas de actuación docente para favorecer el desarrollo de competencias en los alumnos a partir de condiciones que permitan la conjunción de saberes y su aplicación de manera estratégica en la resolución de problemas.**

Las actividades que propuse como docente alentaron a los niños en relación a la comprensión de nociones elementales y la aproximación reflexiva a nuevos conocimientos los alumnos tuvieron las posibilidades de verbalizar y comunicar los razonamientos que laboran, de valorar sus propios avances y darse cuenta de lo que logran o descubren durante las experiencias de aprendizaje con otros niños.

- **Aplicar estrategias diversificadas para atender de manera pertinente los requerimientos educativos que le demanden los distintos contextos de la población escolar.**
- **Promover ambientes de aprendizaje que favorezcan el logro de los aprendizajes esperados, la vivencia de experiencias y la movilización de saberes.**

Considerando lo anterior y tomando en cuenta los canales de aprendizaje diversos se diseñaron actividades en las que los niños observen, escuchen videos y manipulen monedas de juguete, así como productos diversos (juguetes, envolturas de abarrotes, dulces, frutas y verduras de plástico) al participar en la compra venta por medio de la estrategia del juego simbólico; así como la interacción entre pares al trabajar de manera grupal, en equipos, parejas o individual, organización que permite la retroalimentación de conocimientos entre pares. También se toma en cuenta la implementación de cuestionamientos por parte de la docente (¿Cuánto

tienes que pagar? ¿Qué moneda puedes utilizar? ¿Cuánto dinero tienes aquí? ¿Qué puedes hacer? ¿Cuánto te sobra? ¿Cuánto te falta?, etc.) propiciando el análisis, la reflexión y la adquisición de: habilidades, capacidades, actitudes, conocimientos y competencias para la vida que a su vez darán la pauta al **logro del aprendizaje esperado**.

TAREA EVALUATIVA 4

Durante la primera sesión ejecutada de acuerdo a la situación didáctica planeada se realizaron diversas actividades que permitieron utilizar **materiales y recursos** del aula, se dio utilizad a la computadora y bocina para transmitir un video en relación al uso del dinero, fichas de plástico del material didáctico con que cuenta el salón para contar cuántas fichas corresponden o igualan al numeral de cada denominación de las monedas mostradas (1,2,5,10 pesos), imágenes grandes de monedas de estas denominaciones como recurso para la promoción del reconocimiento numérico e identificar como puede beneficiar la utilización de imágenes didácticas, porque el pensamiento de los niños pequeños es predominantemente iconográfico, es decir, que las imágenes son un elemento importante en su desarrollo cognitivo, pues les ayuda a comprender y explicar la realidad. A demás de que el aprendizaje avanza a través de 3 niveles: el efectivo, el icónico y el simbólico; en otras palabras, la función de las imágenes es ser mediadoras entre el entendimiento/comprensión practico y el nivel teórico formal (Mendes 1997; Bruner 1961 citado en Elia y Philippou,2004).

Esto con la finalidad de atender a los distintos canales de aprendizaje de los alumnos (kinestésicos, kinestésicos-visuales, auditivos- kinestésicos), dándoles la oportunidad de observar, escuchar y manipular.

La **organización del grupo** se adecuó según la actividad a realizar, hubo actividades grupales al rescatar saberes previos de los alumnos sobre ¿Qué es el dinero? ¿Para qué se usa el dinero?, al explicar las actividades y observar el video y cuestionamientos sobre el mismo ¿Por qué se inventaron las monedas? ¿Todas las monedas del mundo serán iguales? ¿En qué son diferentes?; se organizaron equipos para compartir fichas y de manera individual seleccionar la cantidad de

fichas que correspondían a la numerosidad de las monedas mostradas, así como la elaboración de la hoja de trabajo de esta sesión.

En las sesiones 2,3 y 4 se realizaron las actividades de desarrollo, además se hicieron adecuaciones en el aula para colocar en espacios específicos por tiempos temporales los **recursos** y materiales didácticos relacionados con el tema como: artículos relacionados con verdulería, frutas, juguetería, entre otros (material de plástico o hechos con material reciclado); para que los niños lo manipularan al comprar con su moneda de juguete realizando la práctica de compra venta; algunas actividades se **organizaron** en equipo al ponerse de acuerdo escribiendo y colocando costos de los productos a vender, utilizando diversos precios para cada uno de entre 1 y 15 pesos; otras actividades en parejas al fungir unos como vendedores y otros como compradores; grupales al jugar a la panadería, juguetería, al recordar lo visto días anteriores e identificar los valores de monedas, así como explicaciones sobre lo que se haría durante la sesión y dar consignas; de manera individual al hacer registros en hojas evaluativas en las diferentes sesiones, propiciando la identificación de las diferentes monedas así como determinar las que necesitan y cuántas de cada denominación requieren para pagar determinados productos al comprar los de su elección pagando con las monedas de juguete.

Para la actividad de **cierre** de manera grupal los niños dieron sus puntos de vista sobre los usos que le han dado al dinero durante esos días, los saberes previos que tienen sobre lo que es un supermercado apoyaron a adaptar en el salón de coros un supermercado, colocando letreros y, por equipos al colocar y clasificar los materiales necesarios para jugar al supermercado según los diversos departamentos (verdulería, juguetería, abarrotes, panadería y dulcería), de manera individual al fungir como compradores y elaborar su hoja evaluativa para identificar la denominación de monedas y cantidad que requieren para pagar los productos elegidos según las imágenes y costos mostrados.

El tiempo designado para la ejecución de la situación de aprendizaje se llevó a cabo de la siguiente manera, la primer sesión para inicio en cual permitió la detección de saberes previos, las sesiones dos, tres y cuatro se designaron para el desarrollo que dio pauta a la apropiación de habilidades, estrategias y adquisición de conocimientos paulatinos en los alumnos, así como dar la retroalimentación verbal y escrita pertinente por parte de la docente, para que en la quinta sesión los niños fueran capaces de la puesta en práctica de todo lo aprendido dando la oportunidad al logro del aprendizaje esperado, así como la evaluación y hetero

evaluación donde los alumnos demostraron lo que aprendieron al final de la situación de aprendizaje pero también diciendo lo que más se les dificultó para considerarlo en días posteriores.

Durante estas acciones fue primordial la **intervención** de la docente para hacer **cuestionamientos** sobre todo a los niños que requieren mayor apoyo, tales como: ¿Esta moneda de cuánto es? ¿Cuánto cuesta lo que quieres comprar? ¿Cuánto dinero tienes aquí? ¿Qué necesitas hacer para tener esta cantidad? ¿Tienes que agregar o quitar monedas?, etc.; de igual manera se **realizaron adecuaciones y ajustes** permitiendo la atención oportuna a los niños de bajo rendimiento dándoles la oportunidad de pagar con monedas de 1 y 2 pesos en la actividad final de compra venta; estos cuestionamientos y adecuaciones, permitieron que los niños usaran sus estrategias para irse apropiando del **logro del aprendizaje**, considerando que el conocimiento y logro del aprendizaje es paulatino y con la finalidad de seguir favoreciendo a los niños que requieren mayor apoyo, se implementaron como actividades permanentes durante una semana más algunas actividades para continuar con la práctica del uso de las monedas de las diversas denominaciones.

TAREA EVALUATIVA 5

Para la selección de las técnicas e instrumentos de evaluación consideré la evaluación formativa en la que el propósito de la evaluación en el aula es la de mejorar el aprendizaje y desempeño de los alumnos mediante la creación constante de mejores oportunidades para aprender, a partir de los resultados en cada una de las actividades.

Las estrategias e instrumentos de evaluación que seleccioné para cada una de las actividades fue la identificación de saberes previos, el registro de observación, el diario de trabajo, la rúbrica y heteroevaluación con los alumnos; que a continuación describo cómo se llevaron a cabo en cada momento de la situación de aprendizaje:

Durante el inicio después de manipular y colocar las fichas necesarias para igualar la numerosidad de las monedas mostradas, el **registro de observación** me permitió los procesos de aprendizaje Enel momento en que el alumnos ejecutaba la actividad, con esto pude advertir los conocimientos, las habilidades, actitudes y valores que poseen los alumnos y como los utilizaron en la situación determinada; además la observación consistió en detectar si los niños comprendían el valor

numérico que tienen las monedas en relación a su numeral y conjunto de objetos, igualando numerosidad con conjuntos plasmándolo individualmente de manera gráfica en su hoja.

El **diario de trabajo** durante el inicio y desarrollo permitió hacer registros de áreas de oportunidad e identificar como reaccionaron los niños ante las diversas actividades, si se interesaron, si fue un reto para ellos, así como los logros observados y autoevaluar de mi intervención docente; además, me permitió registrar los logros paulatinos adquiridos por los niños durante las sesiones.

En las sesiones de desarrollo se aplicaron otras **hojas evaluativas (heteroevaluación)** en donde los niños fuesen capaces de identificar que monedas requerían para pagar determinados artículos dibujando las monedas necesarias según la denominación que requirieran. Así mismo se hizo progresivo el uso de monedas de 1 y 2 pesos y posteriores la de 5 y 10 pesos en las actividades de compra venta en la verdulería, panadería, juguetería etc.

En la sesión de cierre se implementó una **rubrica** que es un instrumento de evaluación con base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, las habilidades y actitudes o los valores, en una escala determinada (libro 4 las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo, 2013).

En dicha rubrica se colocó la escala de actitudes y rasgos a evaluar de acuerdo a los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, graduando 3 niveles: logrado (es dinámico durante la actividad, usa recursos propios para identificar las monedas que necesita al pagar, utiliza monedas de diversas denominaciones 1,2,5 y 10 pesos al pagar con exactitud), proceso (muestra interés pero duda durante su participación, requiere de hacer conteo o uso de otras estrategias para identificar las monedas que necesita pagar) y no logrado (requiere motivación para involucrarse en la actividad, requiere apoyo para identificar el valor de las monedas que necesita al pagar, utiliza solo una denominación al pagar con exactitud).

Se realizó un registro grupal que permitió identificar los avances en la adquisición del aprendizaje esperado y a su vez se colocaron observaciones de manera individual sobre lo identificado de acuerdo al desempeño de cada uno, en la actividad del supermercado, fungiendo como compradores. También se diseñó el registro en una hoja evaluativa (**heteroevaluación**), en donde los niños pusieron en juego las habilidades, capacidades y conocimientos adquiridos a lo largo de las 5

sesiones al identificar, recortar y pegar las monedas que requerían para pagar los productos que eligieron comprar mostrados en la hoja.

Los **elementos tomados en cuenta** para realizar estas evaluaciones fue en un primer momento la planificación ya que al momento del diseño se debió considerar que estrategia, instrumento o método de evaluación se requería y estos estuvieron enfocados al aprendizaje esperado, el enfoque del campo formativo en relación a la utilización del razonamiento matemático y resolución de problemas, así como el hecho de considerar los canales de aprendizaje de los alumnos, y usar la estrategia básica del juego.

También fue importante considerar el enfoque formativo, en torno a que en la evaluación en la educación preescolar es fundamental, los instrumentos de evaluación son de carácter cualitativo, estos permiten obtener evidencias, que permiten su vez dan pauta a estimar y valorar los logros y dificultades de aprendizaje de los niños, valorar los aciertos en la intervención educativa, y en caso de ser necesario hace las transformaciones o adecuaciones pertinentes para favorecer el logro los aprendizajes, “es decir evaluar para aprender”.

La evaluación con enfoque formativo debe permitir el desarrollo de las habilidades de reflexión, observación, análisis, el pensamiento crecimiento y la capacidad para resolver problemas para lograrlo, es necesario implementar estrategias técnicas e instrumentos de evaluación.

Las **acciones e instrumentos** diseñados **para evaluar** los avances de los alumnos durante la situación de aprendizaje fueron funcionales, ya que permitieron tener un registro de cada alumno, para que de esta manera se detectaran los avances en relación al uso de la moneda, uso de estrategias para hacer cálculos y resolución de problemas al llegar a la cantidad del costo de los productos al pagar, el desempeño de los niños y seguridad en las actividades de compra venta; identificar a los que requieren mayor apoyo para que la docente los tomará en cuenta y diera atención a quienes lo requerían, en relación a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, motivando al alumnado, haciendo cuestionamientos que permitieran la reflexión y búsqueda de estrategias de solución al usar las diversas denominaciones de monedas dando lugar a la adquisición del aprendizaje esperado.

TAREA EVALUATIVA 6

Considerando el **análisis de los resultados** obtenidos en la evaluación de la rúbrica, en relación a la adquisición del aprendizaje esperado, de acuerdo a la escala estimativa: logrado (utiliza moneas de diversas denominaciones 1,2,5 y 10 pesos al pagar con exactitud), proceso (utiliza 2 o 3 denominaciones al pagar con exactitud), no logrado (utiliza una denominación al pagar con exactitud). Se realizó una **gráfica** la cual arroja que el 79 % de los alumnos lograron apropiarse del aprendizaje esperado ya que usan las diversas denominaciones de monedas y las combinan al llegar a la cantidad exacta para pagar artículos durante las actividades de compra venta y el 21 % se encuentran en proceso utilizando solo 2 o 3 denominaciones.

Durante el juego simbólico del supermercado y las actividades de heteroevaluación se permitió que los niños identificaran sus logros y dificultades, se realizó cuestionamiento sobre qué cantidad requerían pagar mostrando sus monedas didácticas, en casos de ser asertivos se le felicitaba y en caso de tener dificultades se les motivaba mencionando que si eran capaces de lograrlo. Por lo que la docente hacía cuestionamientos ¿Cuánto tienes que pagar? ¿Cuánto tienes? ¿Cuánto te falta por agregar o quitar?, para llevarlos al análisis y con base a ello dieran solución al problema usando sus propias estrategias.

Como se muestra en la evidencia tres, la **retroalimentación** se realizó de manera individual haciéndolas verbales y escritas, lo cual facilitó el desarrollo de la autorreflexión y autorregulación del aprendizaje, se fomentó el dialogo entre el profesor y los alumnos y de esta manera ellos definieron estrategias concretas que les ayudaran a mejorar su desempeño en donde diera cuenta de cómo apoyo la docente para permitir que el niño identifique sus resultados si eran correctos y a su vez reflexionaran sobre lo que tenía que hacer para llegar a la resolución del problema, la retroalimentación que hice a mis alumnos permitió reforzar la motivación y autoestima para solucionar el problema planteado, para esto fue necesario que fuesen comentarios positivos.

Esta retroalimentación individualizada permitió que los alumnos a detectaran sus áreas de oportunidad, creando los ambientes de aprendizaje que les permitan la adquisición del aprendizaje esperado. Además, al realizar la retroalimentación de manera verbal y escribirla en el momento, permitió valorar el avance de los alumnos porque al aplicar la siguiente hoja evaluativa me percaté de acuerdo a la retroalimentación anterior que ya no habían cometido el mismo error o que habían mejorado en el uso de las monedas utilizando más denominaciones de las que hacían.

PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR.

Brenda Delgadillo Casiano

La retroalimentación contribuye a que los estudiantes crean en lo que están haciendo y se detengan en un momento a interiorizar sus resultados ya si entender que existen formas adecuadas para realizar las tareas en cada uno de los ámbitos. Dicho lo anterior fue necesario que la retroalimentación que di a mis alumnos fuera descriptiva, específica, apropiada y clara. Es decir, la información que se da y se recibe debe tener fines específicos y debe referirse a situaciones concretas para que los alumnos puedan desarrollarse plenamente.

Otra acción fue el tener monitores en las actividades, habiendo identificado a los niños de alto rendimiento que utilizaban más de dos denominaciones, propiciaba que estos apoyaran a los compañeros que tenían cierta dificultad invitándolos a que les explicaran o apoyaran en el pago de las monedas; esto permitió el aprendizaje entre pares; de esta manera los niños de alto rendimiento valoraban su esfuerzo y dedicación ayudando a sus compañeros.

De acuerdo al principio pedagógico 7 “evaluar para aprender”, la evaluación de los aprendizajes es el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje. Los juicios sobre los aprendizajes logrados durante el proceso de evaluación buscan que estudiantes, docentes, madres y padres de familia o tutores, tomen decisiones que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes. Desde este enfoque se sugiere **obtener evidencias y brindar retroalimentación a los alumnos** a lo largo de su formación, ya que les permitirá participar en el mejoramiento de su desempeño y ampliar sus posibilidades de aprender. También se observó que el desempeño del niño mejoro con la retroalimentación que se le hacía en el momento

Por tal razón al termino de cada sesión se cuestionaba a los alumnos sobre qué les agrado de la actividad, qué se les hizo fácil y que difícil, para tomarlo en cuenta y hacer adecuaciones considerándolas en las próximas sesiones en acompañamiento a los alumnos que requerían apoyo. También se hizo participes a los padres de familia haciendo una reunión para informarles sobre las fortaleza, dificultades y áreas de oportunidad de sus hijos, para que de esta manera se trabajara en conjunto en apoyo a los niños y el **favorecimiento en la adquisición y logro del aprendizaje esperado**.

TAREA EVALUATIVA 7

Con base en el **análisis de los resultados de evaluación** de las secuencia didáctica para medir el nivel de logro del aprendizaje esperado se registró en una rubrica, la cual de acuerdo a los resultados arrojados se **identificó** en una gráfica que el 79 % de los alumnos lograron apropiarse del aprendizaje esperado ya que reconocen el valor real de las monedas; las usan en situaciones de juego, pagando con monedas didácticas de 1,2,5 y 10 pesos combinado su valor para llegar a la cantidad exacta al pagar artículos durante las actividades de compra venta y el 21 % se encuentran en proceso pues reconocen las diversas denominaciones, pero al utilizarlas en el juego del supermercado solo hacen uso de 2 o 3 denominaciones.

Determinando el nivel de logro que los alumnos pudieron alcanzar, **las intervenciones que fortalecieron el logro del aprendizaje esperado** dan cuenta de que fueron encausadas a que los alumnos de manera gradual mediante la organización del grupo en parejas, en equipos e individual, fuesen construyendo su conocimiento; en conjunto con **acciones** como el hecho de elaborar la **planeación** basándome en el **diagnóstico del grupo** donde consideré las **características y necesidades** de mis alumnos, así como usar la estrategia básica aprendizaje a través del juego y actividades en las que manipularan material concreto, además se diseñaron actividades que respondieran a la diversidad de los canales de aprendizaje pues la mayoría son kinestésicos, otra acción fue el rescatar **saberes previos** que se registraron en un rotafolio respecto a los conocimientos que tenían sobre el uso de las monedas; al observar las imágenes de estas pude identificar que ya las conocían, sabían de su existencia y su valor pero que no combinaban para formar diferentes cantidades.

Las **actividades progresivas** como el hecho de utilizar primero monedas de 1 peso, luego las de 2, después las de 5 y al final de 10 pesos, poniendo en juego de manera paulatina el uso de estas en actividades de compra venta hasta hacer uso de todas de manera conjunta según fuese necesario, permitió respetar los niveles de aprendizaje de los alumnos. Las **actividades diferenciadas** donde se procuró atender a los diversos **canales de aprendizaje** (kinestésicos, kinestésicos- visuales y auditivos- kinestésicos), permitiendo el contacto directo con materiales y usar el juego simbólico; así como utilizar distintas forma de **organización del grupo**: grupales al interactuar en actividades de compra venta y hacer adecuaciones en el aula para colocar materiales o juguetes que estarían en venta, exponer sus experiencia sobre las actividades, en parejas al fungir como vendedores y compradores, y de manera individual al comprar en el supermercado y ejercicios previos de compra en el aula, así como en la realización de sus hojas evaluativas (heteroevaluaciones).

El uso de distintas **estrategias de evaluación**: guía de observación, diario de trabajo, heteroevaluación y rubrica, mencionadas en la planeación respectivamente, así como la retroalimentación a los alumnos de manera oral y escrita al participar en la compra de artículos o en la realización de las heteroevaluaciones, fueron el detonante para **favorecer el logro del aprendizaje**.

Sin embargo, a pesar de las acciones realizadas que fueron encaminadas e intencionadas a que se lograra el aprendizaje esperado en el 100% de los alumnos, **se identificó** que el 21 % de estos **se ubicaron en proceso** de adquirir la totalidad del aprendizaje esperado, por lo que se requieren mencionar las acciones faltantes o donde se identifican áreas de oportunidad en las mismas, ya que según los resultados, **no se pudo desarrollar en esos alumnos lo que en el aprendizaje esperado establece en su totalidad**, en la resolución al reto cognitivo, obteniendo un resultado insuficiente. Atribuyo esto a que en las acciones faltó mayor acompañamiento y atención a los niños que faltan de manera constante, ya que no alcanzaron a realizar todas las actividades de las 5 sesiones, las cuales permitían la adquisición progresiva de conocimiento y habilidades, necesarias para el logro del aprendizaje esperado, por ello considero debí dar tutoría extra, para apoyarlos y ayudarlos a superar el reto cognitivo y por tal motivo también se planearon y diseñaron actividades permanentes de compra venta en la semana posterior a la aplicación del proyecto, para dar atención a estos alumnos, motivarlos y hacer un acompañamiento oportuno que les permitiera superar el reto cognitivo.

Dicho lo anterior, es evidente identificar que **no todos los alumnos consolidaron el mismo nivel en el aprendizaje esperado**, ya que los logros son diversos, por las distintas características que aquejan a cada uno de los alumnos, son un grupo heterogéneo con ritmos de aprendizaje diferentes, los cuales deben ser respetados, y deben ser favorecidos de manera que se tienen que implementar y diseñar estrategias que les permitan reforzar las habilidades y capacidades. Esto es lo que enriquece mi intervención docente con el grupo diversificando las actividades lo que es proporcionar una educación de calidad y equidad al darle y ofrecerle a cada uno de mis alumnos lo que cada uno necesita y requiere para lograr el avance en el aprendizaje esperado.

Los aspectos de mi intervención que considero que influyeron en los aprendizajes de los resultados fue la elaboración oportuna del diagnóstico inicial que me permitió conocer las características del contexto en que se desenvuelven y viven mis alumnos, además de las características personales de desarrollo, aprendizaje, los intereses y necesidades; todo lo anterior me permitió diseñar un proyecto de enseñanza en el que consideré la estrategia básica aprendizaje a través del juego y la resolución de problemas para que los alumnos pusieran en juego las estrategias propias de solucionar problemas mediante el razonamiento matemático

con el uso de las monedas mismo que es una característica esencial en su contexto sociocultural, al dedicarse la mayoría de padres de familia al comercio.

Otro aspecto de mi intervención fue la de considerar los canales de percepción de aprendizaje para diversificar las actividades considerando los servicios y recursos con los que cuenta mi escuela a mi favor como el uso de los recursos audiovisuales y el de las TIC's , la atención oportuna a cada uno de mis alumnos junto con la retroalimentación que se les hacía cada vez que se requería así como el de establecer ambientes de aprendizaje con especial atención a la equidad, diseñando estrategias para estimular el esfuerzo de los alumnos y desarrollar su confianza y capacidad para aprender por sí mismos. Otro aspecto muy importante de mi intervención en esta situación de aprendizaje fue el informar a los padres lo que se esperaba que aprendiera el alumno, hacerlos partícipes en las sesiones y que ellos valoraran el avance de sus hijos.

TAREA EVALUATIVA 8

Con base en el **análisis de los resultados de evaluación** de la secuencia didáctica ejecutada en el grupo durante las diversas actividades de las cinco sesiones, de acuerdo al desempeño de los alumnos y dando cuenta a los resultados arrojados en las rubricas que permitió identificar la adquisición de conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes, en relación al logro del aprendizaje esperado: reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego. Se determinó que el 79 % de **los alumnos lograron** apropiarse del aprendizaje esperado, reconociendo el valor real de las monedas; las usan en situaciones de juego, los alumnos pagan con monedas didácticas de \$1,\$2,\$5 y \$10 pesos combinado su valor para llegar a la cantidad exacta al pagar artículos durante las actividades de compra venta de diversos productos, además muestran seguridad en el desarrollo de estas actividades en las que ahora usan estrategias propias poniendo en juego su razonamiento numérico para solucionar un problema y llegar al pago exacto de productos en situaciones diversas que se le presentaron en el juego simbólico del supermercado al pagar con exactitud las cantidades de acuerdo a los costos de los diversos productos.

El otro 21 % se encuentran en proceso, sin embargo a pesar de ello también hubo grandes logros, ya que a pesar de no haber asistido a todas las sesiones, reconocen las diversas denominaciones de monedas (1,2,5 y 10 pesos), al utilizarlas en el juego del supermercado buscan estrategias y las utilizan de acuerdo a su nivel de logro de aprendizaje esperado llegando a la cantidad exacta, solo que la variante le permitió utilizar solo 2 o 3 denominaciones a la vez, para participar de una manera activa.

PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR.

Brenda Delgadillo Casiano

A pesar de ello, de acuerdo a los resultados antes mencionados me permito asentar que la mayoría del grupo se apropió del aprendizaje esperado.

Ahora bien, partiendo del **análisis de mi práctica docente** considero que algunas de mis **fortalezas** fueron que diseñé mi situación de aprendizaje tomando en cuenta el conocimiento que tengo de mis alumnos como: su rango de edad, considerando sus características, necesidades, intereses, canales y ritmos de aprendizaje, el contexto social y escolar en el que se desenvuelven, mismas que se desglosaron en el diagnóstico del grupo, que a su vez fueron tomadas en cuenta para el diseño de la situación didáctica y la planeación de actividades para las cinco sesiones, de acuerdo al conocimiento que tengo de los contenidos curriculares, comprensión, dominio e interpretación didáctica del programa y enfoque de los campos formativos que me permite generar una práctica docente sustentada en los contenidos

Durante el desarrollo de estas, propicié un ambiente de confianza con el alumnado, motivándolos, guiándolos y haciendo acompañamientos oportunos durante su aprendizaje, para que detectaran sus fortalezas, debilidades y áreas de oportunidad, hice partícipes a los padres de familia sobre estas para trabajar de manera colaborativa en el logro del aprendizaje.

Considero también que mostré la capacidad para generar practicas reflexivas a fin de lograr una intervención docente que promoviera la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

Así como el hecho de tomar en cuenta los recursos con los que cuenta el aula y la escuela, además de los materiales haciendo uso oportuno de los mismos y utilizarlos, supe hacer adecuaciones de espacios, diseñé, preparé y tuve previsto el material necesario y novedoso para los alumnos, usé la estrategia básica del juego, la cual es relevante y acorde a la edad y etapa de desarrollo de los mismos, planteé consignas claras y precisas. Tengo el conocimiento sobre diversas estrategias de evaluación y pongo en práctica mis competencias docentes para diseñar las que más favorecen la situación de aprendizaje. Considero que tengo la capacidad de organizar el grupo de diversas maneras de acuerdo a las actividades y dando diversificación de las misma de acuerdo a los canales de aprendizaje.

En lo que respecta a las **debilidades**, necesito mejorar en la búsqueda e implementación de estrategias para atender a los niños que faltan constantemente, fortaleciendo el acompañamiento que permitan el logro y adquisición de los aprendizajes de manera progresiva, respetando sus ritmos de aprendizaje.

Finalmente, en cuanto a las **acciones concretas** que debo hacer **para mejorar mi práctica docente**, tomando en cuenta las características de mis alumnos y el contexto en el que se desarrollan, debo diseñar e implementar tiempos y espacios

que me permitan atender de manera individualizada a los niños que asisten de manera irregular, dando tutorías, llevando un seguimiento, evaluar sus progresos y que estos elementos sean la pauta para dar el acompañamiento oportuno y lograr la consolidación de los aprendizajes esperados.

Por ende, es primordial el hecho de concientizar a los padres de familia sobre la importancia de que sus hijos asistan de manera regular a clases, así como informarles sobre las evaluaciones que se les realizan, para que ellos conozcan las debilidades, fortalezas y áreas de oportunidad del alumnado, invitándolos a participar para que de manera conjunta se apoye a los niños a enfrentar sus dificultades no solo en la escuela sino también en situaciones de su vida cotidiana respecto al uso de las monedas.

De igual relevancia sería oportuno informar a la directora escolar, para conversarlo con el colectivo docente y visualizar si es una puesta en común de todos los grupos, para retomar este ámbito dentro de las prioridades de la estrategia global y por ende en la ruta de mejora escolar.

Considerando que de acuerdo al principio pedagógico 7 “evaluar para aprender”, la evaluación de los aprendizajes es el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje. Los juicios sobre los aprendizajes logrados durante el proceso de evaluación buscan que estudiantes, docentes, madres y padres de familia o tutores, autoridades escolares y educativas, en sus distintos niveles, tomen decisiones que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes. Por tanto, en la Educación Básica el enfoque formativo deberá prevalecer en todas las acciones de evaluación que se realicen.

Tomando en cuenta lo anterior, podré asegurar una mejora en la calidad educativa del centro escolar y por consecuencia mi practica educativa.

ANEXOS





LAS MONEDAS QUE CONOZCO

Nombre del alumno (a): _____

Fecha: _____

Campo formativo: pensamiento matemático Aprendizaje esperado: Reconoce el valor de las monedas y las utiliza en situaciones de juego

Consigna: registra la cantidad de elementos de acuerdo al valor de cada moneda

LA VERDULERIA













Nombre del alumno (a): _____

Fecha: _____

Campo formativo: pensamiento matemático

Aprendizaje esperado: Reconoce el valor de las monedas y las utiliza en situaciones de juego

Consigna: tacha con color azul la cantidad de monedas que requieras para pagar las frutas y verduras que se te muestran.

 Zanahoria \$4	 Manzana \$6	 Uvas \$8	 Jitomate \$6	 plátano \$8	 cebolla \$10
					

LA PANADERIA




Nombre del alumno (a): _____

Fecha: _____

Campo formativo: pensamiento matemático

Aprendizaje esperado: Reconoce el valor de las monedas y las utiliza en situaciones de juego

Consigna: registra que monedas puedes utilizar para pagar el pan

 \$6	
 \$10	
 \$8	

PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR.

Brenda Delgadillo Casiano

EL SUPERMERCADO

Nombre del alumno (a): _____

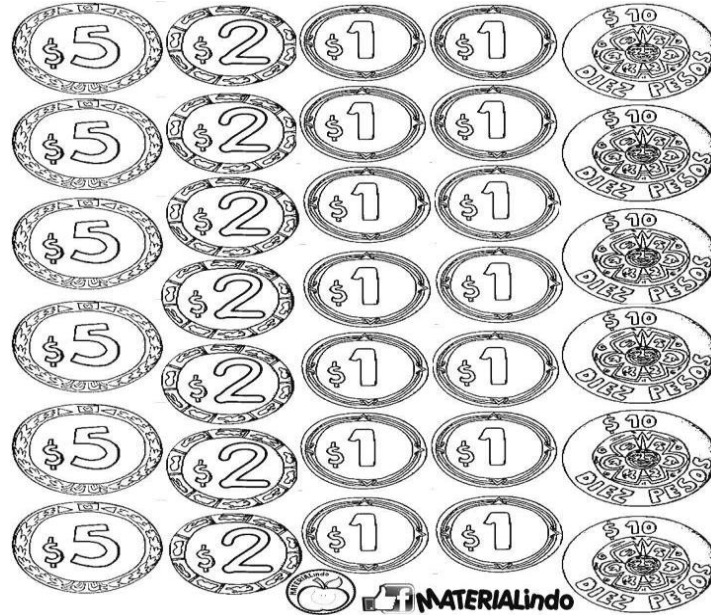
Fecha: _____

Campo formativo: pensamiento matemático

Aprendizaje esperado: Reconoce el valor de las monedas y las utiliza en situaciones de juego

Consigna: encierra con un círculo rojo lo que quieras comprar y pega las monedas que necesitas para pagar.

 Uvas \$8	 Jabón \$5	 Leche \$10	 Dona \$6
 Panque \$7	 Café \$12	 Plátano \$4	 Atún \$9



PROYECTO DE ENSEÑANZA: USO DE MONEDA EN NIVEL PREESCOLAR.

Brenda Delgadillo Casiano