

AUTOR: MELQUIADES
GUADALUPE
CHOREÑO ANGELES

JARDIN DE NIÑOS:
OLLIN YOLIZTLI

TURNNO: MATUTINO

INFORME DE
TRABAJO

CICLO ESCOLAR 2019-
2020

FECHA: 22/06/2020

DIAGNOSTICO

En el Jardín de Niños "Ollin Yoliztli, con CCT 15EJN0777P, turno matutino, ubicado en Av. 5 de febrero s/n, San Marcos Jilotzingo, municipio de Hueyoptla, México; atiendo el grupo de Tercero "B", integrado por 11 niños y 9 niñas, cuyas edades oscilan entre los 4.8 y 5.7 años.

El Jardín de Niños es una institución de organización completa, cuenta con 7 grupos (3 de segundo y 4 de tercero), la matrícula escolar es de 133 alumnos; en la escuela colaboran 7 Profesoras y una Directora escolar sin grupo, contando con el apoyo del promotor de educación artística y educación física; los cuales realizan un trabajo colaborativo que permite el intercambio de experiencias y el fortalecimiento de la práctica docente.

La escuela cuenta con salones pequeños, 1 dirección y un pequeño espacio que se utiliza como bodega, sus áreas recreativas son muy pequeñas y el patio es amplio, pero se encuentra en muy malas condiciones, los salones están bien equipados, cada uno cuenta con tv-video, grabadora, biblioteca de aula, mobiliario y material didáctico y se cuenta con servicio de internet.

La mayor parte de las familias están estructuradas de manera tradicional, las madres de familia se dedican al hogar y los padres al comercio y a la construcción, por lo que su nivel socioeconómico se ubica en el rango media-baja, EL 70% de los padres de familia cuenta con estudios a nivel secundaria, el 25% cuenta con estudios de nivel media superior y el 5% con estudios a nivel superior, las familias manifiestan deseos de superación por lo cual se muestran motivadas y responsables con la educación de sus hijos en el nivel preescolar.

La comunidad es semiurbana, con sus tradiciones y costumbres que giran en torno a la religión católica. Cuenta con los servicios principales de luz, drenaje y el agua es muy escasa en la comunidad, lo cual es una problemática para la población en general, cuenta con medios de comunicación como teléfono, tv, radio, tv por cable, internet; pero hay carencia de medios impresos; así mismo, no se cuenta con espacios para promover la cultura y el arte en la comunidad; el comercio es la principal actividad económica de la población económicamente activa.

La mayoría de los alumnos utilizan el lenguaje oral para comunicar sus ideas, pensamientos y necesidades, dialogando entre compañeros y participando de manera espontánea durante las situaciones de aprendizaje, solo 9 alumnos se caracterizan por ser más tímidos para expresar sus ideas y presentan algunas dificultades de pronunciación, a pesar de ello, el 99% logra brindar información sobre sí mismo, sus gustos y preferencias; todo el grupo manifiesta gran interés por escuchar la lectura en voz alta de textos literarios y se ubican en un segundo nivel de conceptualización de la lectoescritura, ya que no analizan la pausa sonora de la palabra y escriben con y sin control de cantidad y sin diferenciación de sonidos.

En relación con la ubicación espacial, logran establecer relaciones entre su cuerpo y el espacio, tanto en el espacio físico como en lo gráfico, estableciendo relaciones de orientación, proximidad y direccionalidad; el 70 % de los alumnos identifican los números del 1 al 10, el 30%

de los alumnos no logran identificar los números a pesar de que todos realizan el conteo oral del 1 al 10; y el 25% de los alumnos logran cardinalizar un conjunto pequeño (del 1 al 3) mediante la percepción global, el resto del grupo requiere realizar el conteo uno a uno entre los elementos de un conjunto para establecer la cardinalidad de un conjunto; así mismo ningún alumno logra realizar el sobreconteo para determinar la cantidad de elementos entre dos conjuntos. Con base a ello, es necesario continuar implementando estrategias de conteo que fortalezcan la abstracción y el razonamiento numérico mediante la resolución de problemas a partir de situaciones que impliquen agregar, quitar, separar, juntar y repartir.

Al aplicar el test correspondiente y mediante la observación constante durante las actividades dentro y fuera del salón el grupo muestra poseer en un mayor porcentaje estilos de aprendizaje visuales y kinestésicos, por lo que se manifiesta que el 25% de los alumnos tienen un ritmo más rápido de aprendizaje, el 45% un ritmo moderado y el 30% muestran un ritmo de aprendizaje más lento, requiriendo el apoyo individualizado de la educadora.

La mayoría de los alumnos poseen habilidades motrices básicas que implican fuerza, coordinación, equilibrio y flexibilidad, logran los desafíos como: correr y atrapar una pelota, saltar en ambos pies, botar una pelota con una mano, control de su cuerpo después de un salto, reptar, conducir una pelota, etc., solo 2 alumnos requieren apoyo durante las actividades.

El 85 % de los alumnos interpretan diversas canciones y reproducen secuencias rítmicas con movimientos sencillos al bailar de manera libre, el 40 % de los alumnos muestra dificultad para realizar las actividades que implican mayor coordinación motriz fina durante actividades gráficas que requieren mayor precisión.

El 70% de los alumnos son seguros e independientes en las actividades escolares, el 30% de los alumnos no se hace cargo de sus pertenencias y requieren del apoyo de un compañero o de la educadora durante las actividades escolares; el 50% de los alumnos no logra respetar los acuerdos de convivencia del grupo, ya que no logran autorregular sus impulsos; la mayoría se ha adaptado e integrado con seguridad al grupo, interactuando entre ellos durante los juegos y actividades escolares.

MOMENTO 1: DISEÑO DEL PROYECTO DE ENSEÑANZA DE PREESCOLAR EN FUNCION DEL DIAGNOSTICO

1) DESARROLLO COGNITIVO

Reconociendo que la mayoría de los alumnos utilizan el lenguaje oral para comunicar sus ideas, pensamientos y necesidades, dialogando entre compañeros y participando de manera espontánea durante las situaciones de aprendizaje, plantea la técnica de lluvia de ideas para recuperar los saberes previos sobre el tema usando el lenguaje como una herramienta para identificar que saben los niños, propiciando un clima de confianza que permita que los alumnos se expresen de manera libre y segura, con la certeza de que sus ideas son respetadas y se consideran importantes; a los 9 alumnos que se caracterizan por ser más tímidos para expresar sus ideas y presentan algunas dificultades de pronunciación, se motivará a participar ,dirigiéndoles preguntas específicas , de acuerdo a su nivel de desempeño para no provocar algún sentimiento de frustración, por el contrario preguntas que sean capaces de responder y que los impulse a expresarse en forma oral como un medio para comunicarse a pesar de ello , aprovechando el interés que manifiestan mis alumnos por escuchar la lectura en voz alta de textos literarios, se promueve la búsqueda de información en la biblioteca del aula, donde los alumnos encontraran diversos textos tanto informativos como literarios alusivos al tema de las frutas para fortalecer la interpretación de diversos textos , favoreciendo los procesos de lectura. Identificando que mis alumnos se ubican en un segundo nivel de conceptualización de la lectoescritura, ya que no analizan la pausa sonora de la palabra y escriben con y sin control de cantidad y sin diferenciación de sonidos, se desarrollaron diversas actividades como el registro de los saberes previos, la investigación del tema y la elaboración de un mapa mental con lo cual los alumnos observen los procesos de escritura, para que progresivamente avancen en los niveles de construcción y análisis sonoro de las grafías que los lleve progresivamente al uso convencional de la escritura, es decir, que el alumno aprenda a escribir escribiendo y a leer leyendo, ya que posteriormente realizan actividades como la elaboración del letrero de la frutería, los nombres de las frutas y su lista de compras para jugar en el rincón de juego de la frutería, lo cual implica hacer uso del lenguaje escrito de manera significativa y funcional.

Mediante el diagnostico pude identificar que el 70 % de los alumnos identifican los números del 1 al 10, el 30% de los alumnos no logran identificar los números a pesar de que todos realizan el conteo oral del 1 al 10; y el 25% de los alumnos logran cardinalizar un conjunto pequeño (del 1 al 3) mediante la percepción global, el resto del grupo requiere realizar el conteo uno a uno entre los elementos de un conjunto para establecer la cardinalidad de un conjunto; es por ello que se trabaja con el proyecto de la frutería , ya que con las frutas reales se realizará la identificación y clasificación de las frutas por formas, colores, tamaños y texturas , pero además se cardinalizarán los conjuntos de frutas que se van a clasificar, utilizando el conteo uno a uno, estableciendo correspondencia entre el objeto y el número , para que posteriormente los alumnos escriban los números gráficamente, pues a pesar de que realizan el conteo estableciendo la irrelevancia de

orden aún confunden los números y mediante esta actividad irán asociando la cantidad con el número escrito, pero sobre todo logren reconocer los usos de los números en la vida cotidiana; así mismo se realizarán actividades gráficas donde los alumnos realicen el conteo, cardinalicen diversos conjuntos y registren los datos numéricos . Todas las actividades se basan en la resolución de problemas , mediante diversas preguntas que la educadora planteara a cada alumno para fortalecer el uso de diversas estrategias , ya que aún ningún alumno logra realizar el sobreconteo para determinar la cantidad de elementos entre dos conjuntos; por ello , mediante el juego simbólico de compra-venta en la frutería, se plantearan diversas situaciones problemas que impliquen el conteo de cantidades de dos conjuntos y que implica la transformación numérica de los datos, por ejemplo: “sí compras 2 peras y 3 naranjas..., cuántas frutas compraste? Fortaleciendo así la abstracción y el razonamiento numérico.

2) DESARROLLO FISICO O BIOLOGICO

Los alumnos manifiestan un nivel de madurez adecuado a su edad en relación a su desarrollo motor, ya que realizan actividades motrices básicas con facilidad, sin embargo, es necesario favorecer su motricidad fina , por ello se plantea esta proyecto de la frutería que permite no sólo el movimiento y la manipulación de objetos concretos, sino también el fortalecimiento sensorial al identificar formas, tamaños, texturas, olores y sabores de las frutas, con lo cual se fortalecerá su desarrollo sensorio-motor con experiencias reales y significativas.

3) DESARROLLO PSICOSOCIAL

Al elaborar el diagnostico de grupo logre identificar que el 70% de los alumnos son seguros e independientes en las actividades escolares, sin embargo aún no logran trabajar en equipo ,por ello se implementará este proyecto, que promueve la integración de equipos o grupos pequeños y el trabajo colaborativo a partir de la estrategia del juego simbólico, donde los alumnos asumirán ya sea el rol de vendedor y de comprador en diversos momentos, promoviendo el respeto a los acuerdos para llevar a cabo el juego, apoyándose mutuamente durante las actividades, favoreciendo las relaciones interpersonales, el diálogo, la responsabilidad y los vínculos afectivos por medio del juego socio-dramático; cabe destacar que el trabajo en pequeños grupos permite que la educadora focalice a los alumnos con bajo desempeño para trabajar de manera específica con ellos, promoviendo el razonamiento mediante las el planteamiento de problemas y el uso de objetos concretos; con esta metodología de trabajo se fortalecerá la autorregulación ya que el 50% de los alumnos no logra respetar los acuerdos de convivencia del grupo, debido a que no comprenden ni regulan sus emociones, por ello, mediante el trabajo en los rincones de juego se favorece una disciplina regulada en un ambiente de seguridad y confianza que les brindara el juego.

4) ESTILOS Y RITMOS DE APRENDIZAJE

Considerando que el grupo muestra poseer en un mayor porcentaje estilos de aprendizaje visuales y kinestésicos, las actividades de este proyecto es pertinente a sus necesidades de movimiento ya que se desarrollarán actividades basadas en situaciones cotidianas

que implican hacer uso de sus capacidades motrices y cognitivas, ya que manipularan diversos objetos y se desplazaran libremente en cada una de las actividades de cada rincón de juego, lo cual resultará eficaz ya que el 25% de los alumnos tienen un ritmo más rápido de aprendizaje que les permitirá desempeñar el rol de comprador y vendedor de manera más autónoma y abstracta; así como de funcionar como monitores apoyando a los compañeros que lo soliciten; el 45% un ritmo moderado, los cuales aprenderán mediante la relación directa con el objeto del conocimiento y el 30% muestran un ritmo de aprendizaje más lento, los cuales recibirán el apoyo individualizado de la educadora durante el proceso enseñanza –aprendizaje.

5) CONTEXTO ESCOLAR

Es muy importante el aprovechamiento de los recursos con que cuenta la institución, por ello se utilizará la biblioteca de aula para usar los materiales bibliográficos que fortalezcan el trabajo del proyecto, así mismo se utilizará el patio escolar que permite favorecer la ubicación espacial desde un plano físico grande para llevar a cabo la dinámica grupal “canasta de frutas”, que implica el desplazamiento de los alumnos en diferentes direcciones del patio, lo cual repercute en el fortalecimiento de las nociones topológicas de direccionalidad, así mismo los recursos materiales con que cuenta la escuela serán considerados para fortalecer las actividades, ya que se utilizarán los caballetes de la institución para realizar la actividad de pintura y se proyectaran en la pantalla diversas imágenes de “bodegones” para que los alumnos aprecien el arte a partir del uso de las tecnologías con que cuenta la escuela.

6) CONTEXTO FAMILIAR

Para cumplir con los objetivos de una educación de calidad es sustancial involucrar a todos los actores del proceso educativo, en este caso, es importante establecer una comunicación, compromiso y responsabilidad compartida entre el docente y el padres de familia para fortalecer los aprendizajes esperados de los alumnos, es por ello, que en el trabajo por proyectos que se realizará, se les informará sobre los objetivos y aprendizajes que se pretenden alcanzar para propiciar su intervención en los procesos de aprendizaje, sobre todo las madres de familia ya que en su mayoría se dedican al hogar y el padre de familia trabaja para proveer los recursos económicos de la familia todo, sabedora del apoyo y de la disponibilidad de las madres de familia se realizará la actividad de investigación, ante lo cual, las madres asisten al café internet a buscar información para fortalecer los aprendizajes de los niños y de las niñas, así mismo se les solicitará una investigación de campo, que consiste en visitar una frutería grande de la comunidad, para que los alumnos observen el local, sus características, la forma en que están ubicadas las frutas, las frutas que conocen, etc.; así mismo, se solicitará su colaboración para que cada madre de familia colabore llevando al salón de clases una fruta verdadera para analizar sus características así como de los recursos materiales que se emplearán para que los alumnos elaboren un coctel de frutas y se solicitará su participación y presencia de una madre de familia por equipo para apoyar a los alumnos en la preparación de alimentos, sólo para guiar el uso de los utensilios de cocina que puedan presentar un riesgo para los menores.

7) CONTEXTO SOCIOCULTURAL

El aprendizaje basado en proyectos permite a los niños aprender a analizar y solucionar situaciones de la vida real, es por ello que con este proyecto llevaremos a la clase una parte del contexto socio-cultural y económico del contexto de la comunidad como lo es el comercio, ya que en la comunidad hay diversos establecimientos destinados al comercio de las frutas (fruterías), del cual los niños han asimilado los roles que desempeñan tanto los comerciantes como los compradores, con ello optimizar lo que el contexto ofrece, ya que se podrán llevar al salón de clases diversas frutas que no impliquen un gasto fuerte para que no afecte la economía de las familias, considerando que es un recurso que puede ser tangible en el aula educativa y que contribuye a un aprendizaje significativo, real ; pues se hará uso de los cinco sentidos , con todo ello favorecer un aprendizaje situado en un ambiente positivo, aprovechando las situaciones cotidianas para fortalecer el logro de los aprendizajes esperados y con ello el logro del perfil de egreso.

DISEÑO DEL PROYECTO DE ENSEÑANZA DE PREESCOLAR EN FUNCION DEL ENFOQUE DE LA ASIGNATURA

1) CARACTERISTICAS DEL ENFOQUE DEL CAMPO FORMATIVO QUE CONSIDERO PARA LA PLANEACION DE SU SITUACION DE APRENDIZAJE.

Considerando que uno de los propósitos de la educación preescolar en relación al Campo de Pensamiento Matemático, es que los alumnos usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números, para lo cual se sustenta en el enfoque basado en la resolución de problemas y el método de proyectos, en primer lugar , el proyecto tiene congruencia con los intereses de los alumnos, sus necesidades de desarrollo es interdisciplinario, ya que se articulan los contenidos de todos los campos y áreas de desarrollo personal y social de manera transversal en torno a un tema relevante y significativo, ya que parte del mundo real del alumno; es por ello , que se retoma el proyecto de la frutería, ya que el ambiente social , natural y cultural los provee de experiencias que son la base para favorecer nuevos conocimientos, consideramos los saberes previos de los alumnos sobre :¿qué son las frutas?, ¿para qué nos sirven?,¿Qué puedes preparar con ellas?, ¿Cómo son? ¿Qué tipos de frutas conoces? , ¿Dónde las venden?, al buscar la respuesta a estas interrogantes mediante las diversas actividades , se establece la relación con todas las áreas del conocimiento, ya que se fortalece el campo de Exploración Y Comprensión del Mundo Natural y social, al trabajar con el material concreto de trabajo, las frutas, para observarlas, explorarlas utilizando todos los sentidos, analizando formas, colores, tamaños, sabores, texturas, número de semillas, planta de la que provienen, se dan cuenta de la importancia del consumo de las frutas para una

alimentación saludable, elaboran un texto escrito (receta) para preparar un alimento haciendo uso del sistema de escritura, favoreciendo el campo de Lenguaje y Comunicación, elaboraran un bodegón utilizando acuarelas pero sobre todo expresándose a través del arte de manera creativa, utilizando objetos reales para producir una obra de su propia creación. En este proyecto, el punto de partida es el campo de pensamiento matemático, considerando una situación real y cotidiana como la compra-venta de frutas y verduras para fortalecer el razonamiento matemático por medio de la resolución de problemas, lo que consiste en el planteamiento de una situación problema, donde su construcción, análisis y o solución constituyen el eje central de la experiencia y la enseñanza promueve la indagación y la resolución del problema, en este caso al colocar el Rincón de juego de la Frutería, no sólo se trata de elaborar los letreros, clasificar y contar cada tipo de frutas para lograr la cardinalización de un conjunto, estableciendo la correspondencia uno a uno entre los elementos del conjunto y haciendo uso de la irrelevancia de orden al contar las cantidades de frutas, el foco de la actividad, consiste en el planteamiento de problemas lo cual implica un reto intelectual que moviliza las capacidades de razonamiento al buscar una solución; en el nivel preescolar, el problema debe dar la oportunidad de manipular los objetos (frutas didácticas) como apoyo al razonamiento y establecer diversas relaciones de transformación de cantidades, cuyos datos numéricos sean menores a 10 y que impliquen resultados cercanos a 20.

2) ORIENTACIONES PEDAGOGICAS Y DIDACTICAS DEL ENFOQUE DE LA ASIGNATURA RETOMADAS DE LAS ACTIVIDADES

Durante las actividades de juego y resolución de problemas se fortalece la construcción de la abstracción numérica, proceso por el cual se percibe y representa el valor numérico de una colección de objetos y el razonamiento numérico que permite inferir los resultados al transformar datos numéricos mediante la manipulación directa con los objetos reales, a través de un aprendizaje situado que les permita reconocer los usos y funciones de los números en la vida cotidiana, por consiguiente, en el Rincón de la Frutería se van a proponer problemas con cantidades pequeñas para que los alumnos puedan realizar diversas acciones con las frutas al separarlas, unir las, agregarlas, compararlas, distribuir las o igualar las, por lo cual, al realizar el juego simbólico se preparan las preguntas pertinentes que promuevan un reto intelectual acorde al proceso de cada alumno, es decir que no sea tan fácil o complicada para el niño, sino que permita el razonamiento respetando sus procesos de conocimiento, ya que el punto de atención no es el resultado, sino el procedimiento que siguen los alumnos para resolver el problema al plantearle diversas preguntas como:

-Sí compras 3 manzanas y 4 peras, ¿cuántas frutas tienes ahora?

-Sí había 6 duraznos y compraste dos, ¿cuántos quedaron?

-Sí tu compraste 7 frutas y tu compañero 10, ¿cuántas frutas compro más que tú?

- ¿Qué frutas podrías comprar con 10 pesos?

-Sí tenemos 8 plátanos, ¿cuántos plátanos le tocarían a cada compañero de tu equipo?

Tales preguntas implican la resolución de problemas verbales que les demanden agregar de una colección a otra, untar dos colecciones, separar los elementos de una colección, quitar elementos de la colección o distribuir una colección en otra, teniendo a su disposición los materiales concretos para interactuar directamente con los objetos y construir sus conocimientos de manera significativa, práctica y relevante.

Para ello es importante considerar el trabajo en pequeños grupos para dar a cada alumno el tiempo requerido para reflexionar y decidir sobre sus acciones o estrategias de conteo o sobreconteo que utilizan para resolver cada situación problema. Para potenciar el pensamiento matemático de los alumnos es necesario establecer un ambiente de aprendizaje propicio, donde el alumno se sienta seguro y en confianza para expresar sus ideas, ideas y sentimientos, donde se sienta respetado y valorado, donde sea capaz de sentirse libre pero sea capaz de respetar los acuerdos para la convivencia, por ello , la importancia del trabajo en pequeños grupo, ya que no sólo se favorece el trabajo en equipo, sino contribuye a la formación de actitudes positivas hacia el trabajo colaborativo, fortaleciendo su gusto hacia el aprendizaje, su autoestima y confianza en sus capacidades, así mismo donde el error sea valorado como una oportunidad para seguir aprendiendo.

3) COMO LAS ACTIVIDADES EN SU SECUENCIA FAVORECEN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE ESPERADOS

La resolución de problemas es una tarea intelectual que lleva a los niños a valorar sus logros y puede llegar a ser divertida, ya que forma parte de la naturaleza humana, debido a que las destrezas de resolución de problemas se derivan del proceso de comprender el mundo, de descubrir y utilizar la información, volviéndose un proceso creativo. De igual manera la resolución de problemas es una destreza social aprendida en las interacciones sociales en el contexto de las actividades diarias, por tanto se implementará el proyecto de enseñanza de “ Juguemos a la frutería”, que permite la creación de un escenario basado en el contexto social del alumno , para desarrollar un juego simbólico en un ambiente de aprendizaje afectivo y de respeto para favorecer el logro de los aprendizajes esperados: “Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números “, ya que mediante utilizando el juego socio-dramático , los alumnos harán uso del número para conocer la cantidad de elementos del conjunto es decir, el aspecto cardinal del número y para operar al combinar los números entre sí para dar lugar a nuevos números. Al colocar los precios a las frutas que van a vender, no sólo realizan la descripción del numeral al reconocer que hay un número escrito, sino que realizan la función global: para saber cuánto cuesta cada fruta y una función específica: las peras valen 5 pesos, por ejemplo; los niños se dan cuenta que los números transmiten información de acuerdo al contexto en el que se encuentran, es por ello que con esta

actividad le dan un significado útil y funcional que lo lleva a movilizar sus saberes, ya que está articulando sus experiencias cotidianas con las situaciones áulicas al resolver diversas preguntas problema que plantea la educadora favoreciendo el logro del aprendizaje esperado, ya que al tratar de buscar la respuesta al problema planteada de manera intencionada llevan a cabo la manipulación de objetos concretos y realizan un razonamiento matemático que los lleva a la construcción de la función del número como memoria de cantidad, para que poco a poco avancen en la comprensión del número para calcular o anticipar resultados, al operar con los números para producir una transformación al reunir 2 cardinales de dos conjuntos, por ejemplo: si compras 3 manzanas y 5 naranjas , cuantas frutas tienes ahora?, haciendo uso de sus propias estrategias como el conteo o sobreconteo, según avanzan sus estrategias de conteo, procedimiento que es prioritario en el nivel preescolar y por lo cual es necesario implementar diversas y variadas situaciones contextualizadas que favorezcan el logro del perfil de egreso y aprendizajes esperados. Por otro lado no sólo se favorecen los aprendizajes esperados del campo de Pensamiento Matemático, sino además de lenguaje y Comunicación al propiciar el uso de las prácticas sociales del lenguaje al favorecer el diálogo y el intercambio de opiniones durante la lluvia de ideas para reconocer sus saberes y fortalecer sus conocimientos, haciendo uso de la Biblioteca de aula para implicarlo en procesos de lectura y escritura reconociendo la importancia de las frutas , utilizando una receta de alimentos que se pueden preparar con frutas; favoreciendo su comprensión del mundo al observar y comprender las características físicas de elementos de la naturaleza, reconocer que las frutas forman parte de una alimentación sana, elaborando un “ bodegón” para expresarse mediante el lenguaje artístico haciendo uso de una técnica de expresión gráfico-plástica, fortaleciendo el trabajo colaborativo y la autorregulación al trabajar en pequeños grupos, asumiendo distintos roles y respetando los acuerdos para llevar a cabo una actividad productiva y placentera para los niños y niñas del grupo, por consiguiente el papel de la educadora es de suma importancia, ya que debe reconocer los procesos de cada uno de sus alumnos para plantearles un reto cognitivo pertinente a sus estrategias y procesos que utiliza, para animarlos a participar de manera espontánea, siendo un orientador y guía de los aprendizajes, preparando el escenario educativo, enriqueciendo un ambiente de aprendizaje propicio para el intercambio, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, reconociendo el error como medio para el aprendizaje, implementando las herramientas y los medios para llevar a cabo el andamiaje que lleven al niño a dirigir su propio proceso de construcción de conocimientos a partir de un aprendizaje real, significativo, relevante y situado.

ELEMENTOS CURRICULARES		Nombre de la docente: M. Guadalupe Choreño Ángeles	Fecha de implementación: 17-21 de septiembre de 2018.
	Grado y Grupo: Tercero B	Campo formativo: Pensamiento Matemático	Aspecto, ámbito, contenido o tema: <i>Número</i>
Competencias para la vida que se favorecen: Para el manejo de su información requiere identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar, y sistematizar información apropiarse de la información de manera crítica; utilizar y compartir información con sentido ético.		Enfoque didáctico: Enfoque basado en la Resolución de problemas. El desarrollo del pensamiento matemático en el nivel preescolar tiene como finalidad el uso de los principios de conteo, reconociendo la utilidad de los números en la vida cotidiana, iniciándose en la resolución de problemas y en la aplicación de estrategias que impliquen agregar, reunir, quitar, igualar y comparar colecciones.	
Rasgos del perfil de egreso que se favorecen: -Razonamiento matemático -Usos y funciones de los números -Estrategias de conteo -Trabajo colaborativo -Desempeño de diversos roles		Propósitos que se favorecen: -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 y procedimientos propios para resolverlos.	
Competencia específica que se favorecen: Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos		Aprendizaje esperado: Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.	
Estrategias didácticas: Lúdica: Adquisición de saberes donde se lleva el placer por aprender, actividades creativas para el conocimiento a través		Nombre de la situación de aprendizaje: "Juguemos a la frutería"	

del juego, la observación y resolución de problemas							
Momento	Actividades		Estrategia de evaluación	Tiempo	Recursos didácticos	Espacios	Organización
	Propias del profesor	Propias del alumno					
<p>Inicio (Actividades detonantes, recuperación de saberes previos)</p>	<p>SESIÓN 1 Para iniciar la actividad, mediante la técnica de "lluvia de ideas", e identificar los saberes previos de los alumnos, se plantearán las siguientes preguntas: ¿Qué es una frutería?, ¿Qué frutas se venden?, ¿Cómo están organizada las cosas?, ¿Qué instrumentos utilizan para vender?, etc., registrando las respuestas de los alumnos y los alumnos realizarán un dibujo libre sobre lo que conocen y han observado. A partir de ello, se solicita a los alumnos buscar información para ampliar las ideas sobre la frutería en la biblioteca de aula, donde se encuentran varios títulos relativos a las frutas y el libro de "las tienditas"; cuando los alumnos localicen este texto informativo, la educadora realiza la lectura en voz alta del mismo, motivando la participación de los alumnos para una mayor comprensión del texto y se registraran las ideas elaborando un mapa mental. Para ampliar la información, se solicita apoyo a los padres de familia para realizar</p>		<p>Evaluación diagnóstica <i>Agente evaluador:</i> <i>Técnica:</i> Desempeño de los alumnos. <i>Instrumento:</i> <i>Preguntas sobre procedimiento, diario de la educadora.</i> <i>Acciones:</i> <i>Planteamiento de preguntas, registros.</i> <i>Evidencia: Dibujo de los alumnos. Elaborar un mapa mental.</i></p>	60 min.	Plumones, pizarrón, papel bond, hojas, textos informativos	aula	Grupal

	una investigación alusiva al tema, así como la visita de observación a una frutería, elaborando un dibujo sobre la observación realizada.					
Desarrollo (Actividades de aprendizaje)	<p>SESIÓN 2</p> <p>Con la investigación y observación realizada con apoyo de los padres de familia, se complementa la información representada en el mapa mental y se solicita la participación de los alumnos para interpretar dicha representación gráfica.</p> <p>La educadora presenta a los alumnos diversas frutas didácticas, para que los alumnos las identifiquen y organicen el espacio del aula para colocar el Rincón de Juego de la Frutería, para lo cual, los alumnos escriben los nombres y el precio de las frutas y las organizan clasificando los productos; después entre todo el grupo eligen el nombre de la frutería y elaboran el letrero del rincón de juego con la participación de todos los alumnos.</p>	<p>Evaluación formativa</p> <p><i>Agente evaluador:</i></p> <p><i>Técnica:</i> observación</p> <p><i>Instrumento:</i> diario de trabajo.</p> <p><i>Acciones:</i> expresión oral, escritura, conteo</p> <p><i>Evidencia:</i> fotografía</p>	90 min.	Papel bond, Frutas didácticas, tarjetas, plumones, hojas de colores.	aula	Grupal
Desarrollo (Actividades de aprendizaje)	<p>SESIÓN 3</p> <p>Organizar equipos para establecer el rol de participación en el rincón de la frutería mediante la dinámica “canasta de frutas”, utilizando tarjetas con imágenes que permitan a los alumnos integrarse en equipos de acuerdo a nombres de frutas.</p> <p>Ya organizados los equipos, se elabora el rol de participación y se inicia con la</p>	<p>Evaluación formativa</p> <p><i>Agente evaluador:</i></p> <p><i>Técnica:</i> análisis del desempeño</p>	80 min.	Material para los diversos rincones.	aula	Por equipos

	<p>estrategia de trabajo en pequeños grupos, cada equipo pasará a realizar diversas actividades en los diferentes rincones que se colocaron (elaboración de un bodegón, elaboración de coctel de frutas, juegos de mesa y la frutería).</p> <p>La educadora se integra al rincón de la frutería y plantea diversas situaciones que impliquen la resolución de problemas haciendo uso del conteo, estableciendo relación entre los datos numéricos que los lleven a estimar resultados, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿cuánto cuestan las manzanas? - ¿cuánto sería si compras plátanos y naranjas? - ¿qué puedes comprar con 10 pesos? - ¿sí tienes \$10 y compras fresas y piñas, ¿cuánto te falta? - Sí tienes \$10 y compras sandías y mangos cuanto te sobra? <p>Se realiza un registro permanente de las estrategias de conteo que utiliza cada alumno.</p>	<p><i>Instrumento: Lista de cotejo</i></p> <p><i>Acciones: resolución de problemas</i></p> <p><i>Evidencia: fotografía</i></p>				
<p>Desarrollo</p> <p>(Actividades de aprendizaje)</p>	<p>SESIÓN 4</p> <p>Cuando los equipos pasan a trabajar por los 4 rincones, pero sobre todo lograron resolver diversos problemas haciendo uso de la compra-venta de manera concreta y lúdica realizando diversos roles, se realiza una actividad gráfica que implica el uso de estrategias de conteo para solucionar diversos problemas a partir de la</p>	<p>Evaluación formativa</p> <p><i>Agente evaluador:</i></p> <p><i>Técnica: análisis del desempeño</i></p> <p><i>Instrumento:</i></p>	20 min.	fotocopias	aula	individual

	observación de las imágenes, el razonamiento lógico y el conteo oral, aplicando de manera abstracta las habilidades adquiridas durante el juego simbólico.	<i>portafolio de evidencias</i> <i>Acciones:</i> <i>resolución grafica de problemas</i> <i>Evidencia:</i> <i>actividad grafica</i>				
Cierre (Cierre de clase, valorar saberes, metacognición)	SESIÓN 5 Para culminar con la actividad, reunidos en mesa redonda, se realizará una coevaluación y autoevaluación en base a la reflexión sobre las acciones realizadas durante el trabajo en los rincones de juego mediante preguntas como: - ¿Qué fue lo que te gusto más de esta actividad? ¿Y por qué? - ¿Cumpliste con el papel que tuviste? - ¿Qué problema te resulto difícil de resolver? - ¿Qué hiciste para resolver los problemas que se te plantearon? - ¿Se respetaron las reglas de los juegos? - ¿Cómo te gustaría trabajar la siguiente actividad?	Evaluación sumativa <i>Agente evaluador:</i> <i>Técnica:</i> <i>observación</i> <i>Instrumento:</i> <i>Escala de actitudes.</i> <i>Acciones</i> <i>Evidencia:</i>	20 min.		aula	grupal

RESULTADOS DE LA INTERVENCION A PARTIR DEL NIVEL DE LOGRO DE LOS ALUMNOS

Como educadora estoy consciente de que los niños aprenden interactuando con el objeto el conocimiento, ya que ellos son el centro del proceso educativo, es por ello, que en todo momento planteé preguntas problema que retengan los saberes y experiencias de los niños, dando la libertad de que busquen las respuestas. Se propone un problema para propiciar el aprendizaje en los alumnos y me repliego, observando los procesos y estrategias que los alumnos ponen en juego para resolver la situación, después cuestiono a los alumnos sobre lo que realizan, sin darles la respuesta, para propiciar el razonamiento matemático y la construcción de sus aprendizajes, en mi intervención como docente, les brindo la posibilidad de interactuar en situaciones reales y significativas donde descubran las funciones y uso del conocimiento, en las que contar tenga sentido, dando pie a que mis alumnos resuelvan problemas realizando el conteo de diversas maneras, en función de las relaciones semánticas entre los datos que les planteo, utilizando los primeros números. Así mismo, la creación de un escenario, es decir, generar ambientes de aprendizaje que le permita al alumno desenvolverse en un clima de libertad y confianza, para desplegar sus saberes y habilidades a partir de situaciones cotidianas que le permitan seguir aprendiendo, donde me involucré en sus juegos simbólicos para escuchar sus diálogos, retroalimentar, aprovechar los errores para construir sus aprendizajes, considerando el error como algo positivo para aprender, lo cual me compromete a conocer los procesos, ritmos y estilos de aprendizaje para plantear los desafíos pertinentes y eficaces para el nivel de desempeño de cada alumno, es decir, que el problema este dentro de sus posibilidades, ni tan fácil o difícil para ellos, es decir apropiados a su zona de desarrollo próximo; lo cual implica evaluar para aprender, llevando a cabo un proceso sistemático con un enfoque formativo.

Durante la resolución de problemas en el juego simbólico de compra-venta en la frutería, se observaron diferentes niveles de logro, ya que hay alumnos que no realizan el conteo uno a uno estableciendo la correspondencia uno a uno, la mayoría realizan el conteo uno a uno entre los elementos de dos conjuntos y una minoría realizan el sobre conteo para resolver una situación, debido a los procesos que cada alumno posee de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje, sin embargo, se observan avances significativos, pues la gran mayoría utiliza el conteo como estrategia para transformar cantidades en base al razonamiento lógico matemático que implica agregar, quitar, separar o repartir elementos, es decir hay un razonamiento matemático que les permite operar con los datos de un problema, esto se debe en gran medida al trabajo con proyectos, donde se plantean diversas situaciones cotidianas situadas en los contextos de la realidad de mis alumnos que les permiten utilizar sus estrategias de conteo con sentido y funcionalidad, así mismo al ambiente de aprendizaje que se gestiona para que todos los alumnos se sientan seguros y respetados, donde se propicie avanzar en los niveles de su zona de desarrollo próximo, es decir, desde un desempeño asistido por la retroalimentación positiva de la educadora para la estructuración cognitiva del problema, aun desempeño asistido entre

compañeros donde se promueve el aprendizaje entre pares y a un desempeño autónomo donde el alumno logra comprender y resolver el problema de manera autónoma, donde la intervención de la educadora cumple funciones específicas en cada momento de desarrollo del alumno de manera pertinente y eficaz.

Considero que lo más importante de mi intervención es tener al alumno en el centro del proceso educativo, conocer la diversidad social, cultural, capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje para implementar una planeación didáctica con el objetivo de potenciar los aprendizajes de los alumnos, favoreciendo la inclusión y la atención a la diversidad, que implica implementar diversas modalidades y estrategias de trabajo, así mismo considero que la estrategia fundamental para el logro de los aprendizajes es el juego, ya que a partir de él se propicia el desarrollo de habilidades mentales y sociales, así mismo considerar el lenguaje oral como la estrategia para construir los aprendizajes esperados; ya que al diseñar, gestionar y guiar situaciones de juego simbólicas y de reglas, favoreciendo una comunicación asertiva y comprensiva de los procesos de aprendizaje y necesidades de mis alumnos planteando las consignas y los problemas de manera pertinente y adecuada se fortalece el logro de los aprendizajes esperados, llevando a cabo un retroalimentación positiva y un seguimiento sistemático que de manera gradual me lleven a la siguiente situación de aprendizaje o proyecto a trabajar con mis alumnos.

PRINCIPALES FORTALEZAS Y ASPECTOS A MEJORAR QUE IDENTIFIQUE DE MI PRÁCTICA

Hay un avance significativo, ya que el 90% de mis alumnos utilizaban el conteo para cardinalizar un conjunto, ahora el 60% los alumnos están utilizando la estrategia del conteo para operar con los elementos de dos conjuntos en diversas acciones que implican quitar, igualar, agregar y repartir objetos; es decir, operan con los datos de un problema utilizando cantidades pequeñas, utilizando el conteo entre los elementos de dos conjuntos, sólo tres alumnos, el 15% logran realizar el sobre conteo y el resto de los alumnos utilizan el conteo aún sin operar con las cantidades; así mismo los alumnos lograron realizar el juego simbólico asumiendo los roles y los acuerdos de convivencia, propiciando un trabajo colaborativo y generando un ambiente de aprendizaje propicio para la construcción del conocimiento, sin embargo, es necesario continuar implementando acciones para lograr que el 100% de los alumnos logren los procesos de comprensión de los usos y funciones de los números.

Considero que una fortaleza de mi intervención didáctica se refiere al diseño e implementación de proyectos y situaciones de aprendizajes basadas en situaciones reales del contexto de los niños, cuidando la transversalidad y el manejo de temas relevantes para diseñar situaciones de aprendizaje con sentido y retadoras, considerando que los intereses, necesidades, capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje de mis alumnos son el eje del proceso educativo, con ello, para propiciar ambientes y escenarios de aprendizaje que favorezcan el logro de los

aprendizajes esperados, lo cual conlleva a favorecer el juego como actividad generadora y al aprendizaje basado en la resolución de problemas, permitiendo que mis alumnos sean responsables de la construcción de sus aprendizajes, siendo un guía que propone actividades innovadoras en el aula de clases; creo que necesito fortalecer una comunicación más asertiva con mis alumnos en cuanto al planteamiento de consignas claras, verificando que los alumnos realmente hayan comprendido lo que se espera de ellos.

Así mismo, es necesario reconocer que necesito fortalecer el uso de las tecnologías de la información en el aula, ya que sólo utilizo la proyección de videos educativos en la Smart-tv; a pesar de que la escuela carece de recursos informáticos, creo que es necesario buscar las estrategias pertinentes para acercar a mis alumnos al empleo del tic's en el aula de clases.

Por último, fortalecer e implementar diversas estrategias de diversificación con mayor frecuencia, ya que me he enfocado a la implementación de los Rincones de juego o Estaciones y el trabajo en pequeños grupos, reconozco que los resultados han sido significativos y relevantes tanto para el logro de los aprendizajes esperados como para fortalecer mi intervención didáctica, pero debo implementar otras formas para atender la diversidad e individualidad de mis alumnos de manera pertinente, eficaz, creativa e innovadora.

Ser docente requiere un gran compromiso, preparación y ética profesional para enfrentar los desafíos de la educación en la sociedad en la cual están inmersos nuestros alumnos, por ello es necesario generar prácticas reflexivas, en base a una intervención docente que promueva la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas en la vida cotidiana, que promuevan el fortalecimiento de competencias para la vida; así mismo planificar, implementar estrategias didácticas relevantes, situadas e innovadoras, llevando a cabo una evaluación formativa de los procesos de enseñanza-aprendizaje, generar ambientes de aprendizaje que promuevan la inclusión y la implementación de diversas estrategias para fortalecer un aula diversificada; de igual manera enriquecer el uso de materiales concretos y reales del propio contexto y llevando a cabo un aprovechamiento óptimo de los recursos y espacios con que cuenta la escuela; así como un planteamiento de consignas claras durante las actividades propuestas a mis alumnos, pero sobre todo una actualización y preparación constante que conlleva a una mejor comprensión e implementación de los principios teórico-metodológicos del currículo, llevando a cabo una puesta en marcha del programa de estudio de Educación Preescolar conforme a los principios de una educación de calidad.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

Grado: Tercero Grupo: "B"

Diario de la educadora

Al inicio de la actividad la frutería se les presentó a los alumnos las diversas frutas didácticas, para que los alumnos las identificaran y organizaran en el espacio del aula, para que se colocara el rincón de juegos la frutería, para lo cual los alumnos escribieron el nombre y precios de las diversas frutas organizándolas según la clasificación, según el tipo de fruta, posteriormente entre todo el grupo se eligió el nombre de la frutería "La estrella" y se elaboró el letrero del rincón de juego, con la participación de los alumnos.

Al concluir la actividad se observó que los alumnos lograron resolver diversos problemas haciendo textos de manera concreta realizando diversos textos escritos, con el interés de cada uno de ellos y la participación al realizar las diferentes actividades para el rincón de la frutería.

De esa manera se fortaleció los procesos de adquisición de la lecto-escritura, al escribir los nombres de las frutas y el nombre de la frutería y el conocimiento en los usos y funciones del número al identificar las funciones específicas de los precios de cada fruta.

Prof. M. Guadalupe Choreno Angeles

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GRADO: TERCERO

GRUPO "B"

NOMBRE DEL ALUMNO: Keishq Fernalada Herrera Ruiz

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comprar y repartir objetos

APRENDIZAJES ESPERADOS: Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.



INDICADORES A EVALUAR	NIVELES DE DESEMPEÑO		
	SATISFACTORIO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
-Resuelve problemas que implican agregar, quitar, igualar y comparar, transformando cantidades	✓		
-Explica los procedimientos empleados para resolver los problemas	✓		

Logio resolver los problemas que se le plantearon utilizando el conteo uno a uno para operar los resultados

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

NOMBRE: Leidy Melissa Martínez Heriberto

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos

APRENDIZAJES ESPERADOS: Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.

FRUTAS

\$6 (Orange)
 \$6 (Small Orange)
 \$10 (Watermelon slice)
 \$8 (Pineapple)
 \$1 (Strawberry)
 \$2 (Grapes)
 \$3 (Pear)
 \$2 (Banana)
 \$5 (Mango)

15

16

12

INDICADORES A EVALUAR

NIVELES DE DESEMPEÑO

-Resuelve problemas que implican agregar, quitar, igualar y comparar, transformando cantidades.

SATISFACTORIO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
✓		
	✓	

-Explica los procedimientos empleados para resolver los problemas.

SATISFACTORIO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
	✓	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

GRADO: TERCERO

GRUPO "B"

NOMBRE DEL ALUMNO: Kimberly Angilet Tzentes Martínez

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos

APRENDIZAJES ESPERADOS: Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.

NIVELES DE DESEMPEÑO

NO.	INDICADORES	SATISFACTORIO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
1	-Se integra al trabajo por equipo, asumiendo diversos roles durante el juego.	✓		
2	-Reconoce la información que el número le transmite (valor de los productos)	✓		
3	-Cardinaliza la cantidad de elementos de un conjunto.	✓		
4	-Resuelve problemas con los datos numéricos presentados y que implican agregar, quitar, igualar y comparar objetos, utilizando el conteo uno a uno de los elementos de 2 colecciones.		✓	
5	-Resuelve problemas con los datos numéricos presentados y que implican agregar, quitar, igualar y comparar objetos, utilizando el sobre-conteo para transformar la cardinalidad.			✓
6	-Resuelve problemas con los datos numéricos presentados y que implican agregar, quitar, igualar y comparar objetos, resolviendo mentalmente la transformación de la cardinalidad.			✓
7	-Explica los procedimientos que utiliza para resolver un problema.	✓		

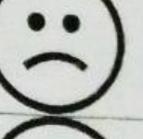
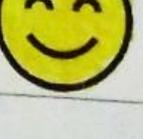
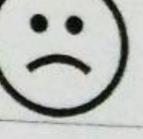
Observaciones: El alumno reconoce la función que el número le transmite, comprende el proceso que implica transformar dos cantidades, al operar con los números, explica que lo logra contando uno a uno los elementos de los dos conjuntos; es decir utiliza el conteo, por lo cual está en proceso de comprender el sobreconteo.

PROFRA. M. GUADALUPE CHOREÑO ANGELES

Escala de actividad (Autoevaluación)

3° "B"

NOMBRE: Miranda Anetzaly Hernández León

No.	Indicadores	Mucho	Poco	Nada
1	Me gusta expresar durante las actividades.			
2	Me gusta trabajar en equipo.			
3	Acepte jugar como vendedor y comprador.			
4	Puedo resolver los problemas de compra-venta.			
5	Ayudo a mis compañeros cuando lo necesitan.			
6	Respeto la opinión de mis compañeros.			
7	Me gusta compartir los materiales.			
8	Estoy de acuerdo con los juegos y actividades que propone la maestra.			

EVIDENCIAS

1. Uso de Recursos (tiempo, espacio, materia)



Investigando en la biblioteca

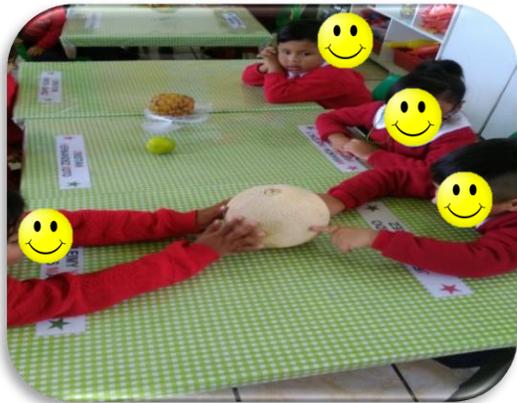


Compartiendo la investigación

2. Uso de Recursos (Tiempo, espacio, materiales)



Elaboración del mapa mental



Conociendo las frutas a través de los sentidos



Evidencia Retroalimentación



Juego en el patio ("Canasta de frutas")



Jugando a la frutería

Actividades de compra-venta para la resolución de problemas; empleando frutas didácticas.



Elaboración de coctel de frutas (Rincón de juego)



Elaboración de Bodegones empleando frutas didácticas



Rincón de juegos de mesa (Lotería)