



“2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

TEMA:

**LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS
EN PREESCOLAR**

AUTORA:

PROFRA. YESENIA AVILES PINEDA

JARDIN DE NIÑOS:

OCTAVIO PAZ

C.C.T. 15EJN3486U

ZONA ESCOLAR J127

COMUNIDAD:

TEPEHUAJES, ALMOLOYA DE ALQUISIRAS

FECHA DE ELABORACIÓN: DEL 13 AL 24 DE ENERO DE 2020.

INTRODUCCIÓN

La educación ha representado hoy en día un factor imprescindible en el desarrollo de una sociedad, donde la presencia del maestro ha formado parte fundamental de estas transformaciones. Por ello se han estructurado nuevas propuestas dentro de planes y programas donde estipulan que la educación que se brinde deberá ser de excelencia, para crear seres independientes capaces de enfrentar las dificultades a las que se enfrentan día a día.

La importancia de la resolución de problemas matemáticos es un aspecto fundamental en la formación de los individuos, no sólo como alumnos, sino también como futuros ciudadanos integrados en una sociedad progresivamente más compleja como la nuestra. Es por esta razón que el jardín de niños tiene en sus manos una responsabilidad que es la de guiar al niño en la búsqueda de conocimientos matemáticos para que el día de mañana pueda dar solución a los problemas que cotidianamente se enfrenta.

La elaboración de éste trabajo me sirvió para reflexionar sobre mi labor docente y darme cuenta de lo que he crecido profesionalmente y de las dificultades que aún presento, las cuales se han convertido en retos a seguir y sé que podré superarlos al prepararme constantemente.

A través de este escrito tengo la oportunidad de compartir con ustedes, unas situaciones didácticas que para mí fueron satisfactorias la cual se trabajó con un maravilloso grupo de niños. En él menciono la experiencia que obtuve en el jardín de niños Octavio Paz de la comunidad de Tepehuajes, Perteneciente al municipio de Almoloya de Alquisiras; en donde la docente atiende a los tres grados y funge como directora escolar, en donde se tuvo la oportunidad de llevar a la práctica varias actividades que resultaron muy significativas para los pequeños, porque los guio a razonar y a enfrentarse a diversos problemas buscando sus propias herramientas para darles solución a los problemas

OBJETIVOS

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, se enriquezca su manera de razonar y de deducir.

Los niños al ingresar al jardín llegan con conocimientos matemáticos diversos, que van construyendo desde que nacen debido a su inserción familiar, social y cultural. Y es tarea de la escuela reconocer dichos conocimientos para tomarlos como punto de partida para el trabajo educativo con el propósito de hacerlos avanzar, ampliando y transformando sus conocimientos.

Al darme cuenta de la importancia de las matemáticas en la vida de los niños, me propuse llevar a cabo los siguientes objetivos que a continuación presento los cuales guiaron mi trabajo brindando una educación de calidad a mis alumnos:

- Comprender y analizar la función que tienen los problemas matemáticos en la vida de los niños durante la educación preescolar, para ampliar y enriquecer mi experiencia docente.
- Propiciar el uso de diversas situaciones didácticas a través de las cuales se permita a los pequeños enfrentarse a la resolución de problemas de distinto tipo y fortalecer el conocimiento matemático.
- Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego y utilizando material del contexto en el que se desenvuelven los niños.

DESARROLLO

La educación en preescolar tiene como una de las responsabilidades primordiales enseñar a los futuros ciudadanos a resolver los problemas que en la vida cotidiana aparecen, es importante que los educadores tomen conciencia que el juego es la base para desarrollar los conocimientos ya que le permitirá al niño explorar, experimentar y ser creativo a lo largo de su desarrollo.

Las nociones matemáticas no se adquieren de una vez y para siempre ya que es proceso de construcción muy largo, y la función del preescolar es comenzar a construir esos cimientos, que poco a poco y con mucho empeño y dedicación crecerá, durante su vida futura.

En la educación preescolar se refuerzan los conocimientos matemáticos a través del juego y la resolución de problemas, que deben dar oportunidad a la manipulación de objetos como apoyo al razonamiento.

El juego y las matemáticas están estrechamente relacionados, pues tienen rasgos en común ambos buscan la solución de problemas. La adquisición de conocimientos matemáticos es importante en la vida de todo ser humano ya que a diario se encuentran inmersos en todo lo que realizamos.

La escuela se considera como una “institución que se ocupa, entre otras funciones de la selección, transmisión y producción de los conocimientos, es la que debe posibilitar al niño la construcción de saberes, entre ellos los del saber matemático”¹ ., como hemos visto las matemáticas están estrechamente relacionadas con la vida de los niños ya que estas contribuyen de modo instrumental a resolver problemas que se les presentan en su contexto, por ejemplo cuando van a la tienda a comprar algo saben cuánto van a pagar por lo que compran y cuanto les devolverán de cambio.

Acercar a los niños y niñas de nivel preescolar hacia el desarrollo del “Pensamiento Matemático”, representa un reto pedagógico para toda educadora, reto que para poder superarlo debemos primero atrevernos a investigar en diversas fuentes sobre la aplicación de las matemáticas en el aula y experimentar con prácticas que le permitan a nuestros alumnos enriquecer sus conocimientos y capacidades matemáticas.

¹González Adriana y Weinstein Edith, “¿Cómo enseñar matemáticas en el jardín? Número, Medida y Espacio” , Editorial Colihue. 2005. P.12-13.

El juego en la edad infantil constituye una herramienta fundamental en la vida de nuestros alumnos, por medio de este les permitimos indagar en su propio pensamiento, poner a prueba los conocimientos que ya ha adquirido y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Al trabajar con el grupo logre observar que solo a algunos era necesario reforzar los principios de conteo como correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia del orden y todos estaban interesados en conocer el valor de las monedas, así que decidí diseñar situaciones didácticas para favorecer el campo de formación académica de pensamiento matemático en las cuales se les dio libertad, orientación, confianza y seguridad para que observaran, manipularan, razonaran, buscaran soluciones y trabajaran en colaboración.

Al momento de diseñar las situaciones tuve presente el enfoque del campo de formación de pensamiento matemático el cual dice “Las situaciones deben ser oportunidades que permitan a los niños:

- Razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos.
- Usar recursos personales y conocer los de sus compañeros en la solución de problemas matemáticos;
- Explicar que hacen cuando resuelven problemas matemáticos;
- Desarrollen actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y disfrutar al encontrarlas;
- Participar con sus compañeros en la búsqueda de soluciones; ponerse de acuerdo (cada vez con mayor autonomía) sobre lo que pueden hacer organizados en pareja, equipos pequeños o con todo el grupo. Trabajar en equipo implica hacer algo en el sentido en que se solicita; no es suficiente sentarse juntos y compartir material para considerarlo equipo.”²

En las siguientes páginas escribo algunas reflexiones sobre lo que ocurrió en mi práctica y varias experiencias significativas que considero me brindaron muchos elementos para crecer profesionalmente.

² SEP. Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Planes y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Primera edición 2017. P. 219.

SITUACION DIDACTICA:		¡VAMOS A PESCAR!	
COMPONENTE CURRICULAR:	Formación Académica	CAMPO DE FORMACION ACADEMICA O AREA:	Pensamiento Matemático
ORGANIZADOR CURRICULAR I:	Número, algebra y variación.	ORGANIZADOR CURRICULAR II:	Numero
APRENDIZAJES ESPERADOS:	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.		
<p>INICIO: Cuestionar a los niños ¿Ustedes alguna vez han pescado? ¿Qué utilizamos para pescar?, etc. brindarles a los niños la oportunidad de que compartan sus experiencias con sus compañeros. -Posteriormente platicarles una historia utilizando imágenes sobre un niño que se fue a pescar con su papá pero quería saber cuántos peces tenía en su caña.... Al terminar preguntarles ¿Cómo creen que se sentía el niño?, ¿Porque?, ¿Qué tiene que hacer el niño para saber cuántos peces tiene?, ¿Quién le quiere ayudar?, darle la oportunidad a algunos niños de que pasen a contar los peces. ¿Ahora como creen que se sienta el niño al saber ya cuántos peces tiene?...</p> <p>DESARROLLO: Invitar a los niños a jugar a la pesca en un área de la escuela. -Establecer las reglas de la actividad entre todos con la finalidad de que esta se desarrolle de la mejor manera. -Proporcionarle a cada uno su caña para pescar y un recipiente para que coloquen los peces que vayan pescando. -Al terminar cada uno contara los peces que tiene en su cubeta, y se les plataran problemas como Daelyn tiene 4 peces y David 2, ¿Quién tiene más peces?, ¿Quién tiene menos?, ¿Cuántos le faltan a David para tener la misma cantidad de Daelyn?...</p> <p>-Se les dará tiempo para que resuelvan los problemas y comparen sus resultados con sus compañeros.</p> <p>CIERRE: Para concluir se les proporcionara un pez con su nombre para registrar en la banda numérica la cantidad de peces que tienen. Ya que todos los pegaron cuestionar ¿Quién pesco más y quien menos?...</p> <p>-Se realizara una evaluación de la actividad dialogando sobre cómo se sintieron durante la actividad, que se les dificulto, etc.</p>			
INTERACCION CON OTROS CAMPOS DE FORMACION O AREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL			
CAMPO DE FORMACION ACADEMICA O AREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	ORGANIZADOR CURRICULAR I	ORGANIZADOR CURRICULAR II	APRENDIZAJES ESPERADOS
Lenguaje y comunicación	oralidad	Explicación	Argumenta porque está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.
Educación socioemocional	autorregulación	Expresión de las emociones	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente.
HABILIDADES (LIBRO JUGAR A PENSAR)	Habilidades de investigación: ✓ Observar: Saber mirar, escuchar, tocar, etc. lo que hay a nuestro alrededor, ver los detalles dentro de un conjunto, etc., nos permite saber dónde estamos y, por tanto, poder dar algunas respuestas. observar quiere decir descubrir cosas, notas, darse cuenta, es decir percibir.		

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Libro jugar a pensar pág. 85 y 107. <p>Habilidades de conceptualización y análisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparar y contrastar: comparar y contrastar son tareas que se desprenden de la observación de semejanzas y diferencias, priorizando lo que hay en común o lo que es diferente respectivamente. Libro jugar a pensar pág. 125-131. <p>Habilidades de razonamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inferir: significa pasar de una afirmación o más a otra que es la “consecuencia”. Es un acto de relación que lleva a una conclusión. ✓ Buscar y dar razones: dar razones de las propias opiniones es un signo de razonamiento. Libro jugar a pensar pág. 151. <p>HABILIDADES DE TRADUCCION Y FORMULACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicar: narrar y describir: explicar es lo contrario de “aplicar”, “plegar”, “enrollar”, “explicar” es pues desenrollar, desplegar, exponer con claridad las causas o los motivos. La explicación y la narración son dos formas de expresar las experiencias. 		
RECURSOS:	Imágenes de un niño y peces para la historia, Peces enmicados, cañas, cubetas, banda numérica, peces impresos con su nombre.	TIEMPO:	40 minutos aproximadamente.
EVALUACION:	Se realizara por medio de la observación registrando sus logros y aquellos aspectos que requieren atención en su evaluación continua que se encuentra en su expediente.		

El motivo que me llevo a elegir esta actividad fue porque considero que fue un juego muy divertido para los niños el cual despertó en ellos su interés y se atendieron sus necesidades, pero sobre todo se reforzaron sus conocimientos matemáticos de una forma divertida y además los pequeños expresan su energía, su necesidad de movimiento y pueden adquirir formas complejas que propicien el desarrollo de sus habilidades.

El juego se ha considerado hoy en día como una actividad espontanea la cual les permite a nuestros alumnos enriquecer sus conocimientos, buscar diversas estrategias en la resolución de problemas, adquirir mayor autonomía, la vivencia de valores, desarrollen su creatividad y el cumplimiento de normas; se trata de una actividad que involucra al niño en su totalidad, en los planos corporal, afectivo, cognitivo, cultural y social.

Los niños están aprendiendo todo el tiempo y en todas partes y es función de la escuela que estos aprendizajes estén orientados al logro de los aprendizajes esperados por lo que se requiere de una constante observación de los logros y debilidades de los alumnos y de una planeación flexible que atienda sus características, necesidades e intereses.

Inicie la actividad cuestionando a los niños si alguna vez habían ido a pescar y que era lo que utilizaban, todos estaban muy emocionados compartiendo sus experiencias, estos son algunos comentarios que expresaron:

David: Ya fui con mi papá y saque 5 maestra.

Jovany: Yo una vez fui con mi papá, sus amigos y mi hermano, y había unas grandotas, mi papá saco 6, yo solo 1.

Izamar: Mi papá fue a pescar a la presa y le llevo a mi mami solo 3.

Al escuchar a los niños me di cuenta que desde temprana edad, usan los números sin necesidad de preguntarse qué es el número, llegan al jardín con un cúmulo de conocimientos numéricos. Y es función de la educadora organizar, complejizar y sistematizar los saberes que traen los niños a fin de garantizar la construcción de nuevos aprendizajes.

Posteriormente se les platico una historia utilizando imágenes para hacerlo más interesante y llamar su atención, esta trataba de un niño que fue a pescar con su papá pero que quería saber cuántos peces tenía en su caña, el cual se puso a llorar al no saber qué hacer...., al terminar se les cuestiono:

Maestra: ¿Cómo creen que se sentía el niño?

Niños: Triste

Maestra: ¿Por qué?

Daelyn: Cuando uno está triste se pone a llorar, yo me caí una vez y me puse triste y a llorar

Ximena: Estaba triste porque no sabía cuántos peces tenia, a mí me pone triste cuando no puedo hacer algo.

Maestra: ¿Qué tiene que hacer el niño para saber cuántos peces tiene?

Niños: Contar.

Maestra: ¿Quién le quiere ayudar?

Niños: Yooo (gritaron).

Se le dio la oportunidad a algunos niños de pasar a contar los peces, cuando alguno se equivocaba rápidamente otro compañerito se acercaba a apoyarlo indicándole la manera correcta de hacerlo, mostrándose respetuosos. Luego les pregunte ¿Cómo creen que se sienta el niño al saber cuántos peces tiene? A lo que me contestaron rápidamente “Feliz” aquí me percate que los

niños reconocen las emociones y son capaces de relacionarlas con experiencias vividas.

Luego se invitó a los niños a jugar a la pesca rápidamente su rostro mostro una gran felicidad y gritaron siiiii, les dije que les proporcionaría una caña de pescar la cual traía en un extremo un gancho de plástico y que debían tener mucho cuidado.

Se les comento que antes de comenzar el juego se debían establecer reglas entre todos y se tenían que respetar, entre las que propusieron fueron, evitar pegar con las cañas, evitar hacer trampa y tomar los peces con la mano, evitar pelear con mis compañeros, evitar correr, escuchar a la maestra, levantar la mano si quiero participar.

A cada uno se les proporcionaron los materiales y nos dirigimos a un área de la escuela para comenzar a pescar, se observó cómo los niños estaban muy atentos en la actividad y al pasar por sus lugares se escuchaba como le decían al compañero de un lado la cantidad que tenían de peces en su cubeta, al principio al alumno de primero se les dificultaba pescar pero algunos compañeros de tercero que estaban a un lado de él le indicaron como colocar correctamente la caña. (ANEXO 1).

Al terminar de pescar cada uno conto los peces que tenía en cubeta y se les plantearon algunos problemas:

Maestra: Arantza tiene 3 peces y José 1, ¿Quién tiene más peces?

Niños: Arantza

Maestra: ¿Quién tiene menos?

Niños: José

Maestra: ¿Cuántos peces le faltan a José para que tenga la misma cantidad que Arantza?

Paloma: Es fácil le faltan 2 peces por que ya tiene uno (utilizando sus dedos).

Jovany: Si 2 porque 2 y 1 ya son 3.

Este fue uno de varios problemas que se les plantearon; se comenzaron planteando problemas sencillos y luego más complejos para atender las necesidades del grupo multigrado.

Se contó con la presencia de una madre de familia la cual mostro asombro ya que había pequeños que habían avanzado mucho logrando contar correctamente sus peces.

Para concluirles proporcione un pez impreso con su nombre para que registraran en la banda numérica la cantidad de peces que tenían; algunos solo buscaron el numero en la banda y colocaron su pez mientras otros contaban a partir del 1 para encontrar el número que indicaba los peces que tenían en su cubeta; a algunos fue necesario brindarles atención individualizada; al final reconocieron quien pesco más y quien menos.

Al evaluar la actividad los niños manifestaron que estaban felices por haber pescado, para algunos fue fácil contar y resolver el problema y para otros no tanto, así lo expresaron.

“Los aprendizajes que requieren el uso de herramientas matemáticas como el conteo y los números necesitan tiempo porque las posibilidades de aprender resolviendo de cada alumno dependen de sus conocimientos y experiencias (la edad puede ser un referente para comprender algunas características de sus formas de pensar)”³, muchas veces como docentes queremos que nuestros alumnos realicen la actividad rápido porque tenemos más actividades planeadas y lo que provocamos el limitamos su crecimiento, no los dejamos que razonen ante una situación problemática y busquen diversas vías de solución.

En la aplicación de la actividad pude observar la disposición que tenían los niños al trabajo, porque cuando se les cuestionaba todos querían participar, esto hizo que se llevara más tiempo de lo planeado, esto me permitió darme cuenta de que la actitud que tiene la docente ante el grupo, se refleja en los alumnos, ya que si como docentes mostramos dinamismo, confianza y seguridad provocara que los alumnos se sientan con plena confianza de participar en las diversas actividades.

³ Fuenlabrada, Irma, “¿Hasta el 100?... ¡NO! ¿Y las cuentas?...TAMPOCO entonces ¿QUÉ?”. México, D.F. (2009).

SITUACION DIDACTICA:		EL CINE	
COMPONENTE CURRICULAR:	Formación Académica	CAMPO DE FORMACION ACADEMICA O AREA:	Pensamiento matemático
ORGANIZADOR CURRICULAR I:	Número, algebra y variaciones	ORGANIZADOR CURRICULAR II:	Numero
APRENDIZAJES ESPERADOS:	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.		
<p>INICIO: Platicar con los niños sobre el cine ¿Han ido al cine?, ¿Qué hay en el cine?, ¿Qué es lo primero que hacen antes de entrar a ver la película?, etc. Para los que no han tenido la oportunidad de ir se les proyectara un video de cómo es para que lo conozcan.</p> <p>DESARROLLO: Invitar a los niños a organizar el cine.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se establecieron las reglas entre todos, las cuales se tendrían presentes al desarrollar la actividad. -Se les indico que había una taquilla para que pasaran a pagar su boleto y un área de palomitas, dulces, agua, fruta. Cada uno tendría precio -Se contara con el apoyo de una mamá la cual era la que cobraba y luego se les dará la oportunidad a algunos niños de que sean ellos. -Proporcionarles a los niños monedas y cuestionarlos sobre el valor de cada una de ellas. -Se organizó al grupo en equipos por medio de una técnica y se les digo que entre todo el equipo tenían que dar solución a los problemas que se plantearan. -Plantear a los niños problemas ¿qué puedo comprar en el cine si solo tengo 10 pesos?, ¿Con que monedas puedo pagar mis palomitas?, etc. -Brindar la oportunidad a los niños de que planteen problemas a sus compañeros. -Comenzar a jugar al cine indicarles que pasen a comprar su boleto y que habrá espacios durante la película para que vayan a comprar lo que deseen. <p>CIERRE: Para finalizar dialogar en mesa redonda como se sintieron el desarrollo de la actividad y a que problemas se enfrentaron.</p>			
INTERACCION CON OTROS CAMPOS DE FORMACION O AREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL			
CAMPO DE FORMACION ACADEMICA O AREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	ORGANIZADOR CURRICULAR I	ORGANIZADOR CURRICULAR II	APRENDIZAJES ESPERADOS
Lenguaje y comunicación	oralidad	Explicación	Argumenta porque está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.
Socioemocional	Autonomía	Toma decisiones y compromisos	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las
HABILIDADES (LIBRO JUGAR A PENSAR)	<p>Habilidades de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar: Saber mirar, escuchar, tocar, etc. lo que hay a nuestro alrededor, ver los detalles dentro de un conjunto, etc., nos permite saber dónde estamos y, por tanto, poder dar algunas respuestas. observar quiere decir descubrir cosas, notas, darse cuenta, es decir percibir. ✓ Libro jugar a pensar pág. 85 y 107. <p>Habilidades de conceptualización y análisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparar y contrastar: comparar y contrastar son tareas 		

		<p>que se desprenden de la observación de semejanzas y diferencias, priorizando lo que hay en común o lo que es diferente respectivamente. Libro jugar a pensar pág. 125-131.</p> <p>Habilidades de razonamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inferir: significa pasar de una afirmación o más a otra que es la “consecuencia”. Es un acto de relación que lleva a una conclusión. ✓ Buscar y dar razones: dar razones de las propias opiniones es un signo de razonamiento. Libro jugar a pensar pág. 151. <p>HABILIDADES DE TRADUCCION Y FORMULACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicar: narrar y describir: explicar es lo contrario de “aplicar”, “plegar”, “enrollar”, “explicar” es pues desenrollar, desplegar, exponer con claridad las causas o los motivos. La explicación y la narración son dos formas de expresar las experiencias. 	
RECURSOS:	Boletos, Monedas, Cañón, Película Computadora, Palomitas, Dulces, Agua y Fruta	TIEMPO:	40 minutos aproximadamente.
EVALUACION:	Se realizara por medio de la observación registrando sus logros y aquellos aspectos que requieren atención en su evaluación continua que se encuentra en su expediente.		

Se inició la actividad platicando con los niños sobre el cine ¿Han ido al cine?, ¿Qué es lo primero que hacen al entrar a ver una película?, al escuchar sus comentarios me percate que solo 5 niños habían vivido esa experiencia; así que les proyecte un video de cómo es una función de cine; los que no habían ido se sorprendieron al ver el video y preguntaban sus dudas rápidamente les contestaban los que ya sabían.

Se invitó a los niños a organizar el cine se les pregunto ¿Qué es lo que se necesita para el cine?, rápidamente me dijeron película, boletos, dinero, palomitas, agua, dulces, etc.

Se establecieron entre todos las reglas para la actividad, Jovany expreso “si un compañero no las está respetando, le debemos de decir no compañerito eso no se hace...” motivo a sus compañeros a utilizar el dialogo ante una situación que se presentara.

Se les indico que habría una taquilla en la entrada en donde pagarían su boleto para pasar a ver la película y un área de dulces, palomitas, agua y fruta donde todo tendría su precio.

Se contó con el apoyo de una madre de familia la cual era la que cobraba, ya después se les dio la oportunidad a algunos niños de ser ellos los cobradores.

Posteriormente se le dieron las monedas a cada uno de los niños, y se les pregunto:

Maestra: ¿Qué son? (Mostrándoles las monedas)

Niños: monedas

Maestra: ¿Para qué sirven?

Arantza: Comprar en la tienda

José: Cuando compra mi mamá en el mercado las usa

Karla: Con ellas pagamos muchas cosas

Jovany: Mi mamá me da unas para comprar en la tienda.

Maestra: ¿Cuánto vale esta? (mostrando la de un peso)

Niños: Un peso

Maestra: ¿y esta de cuánto es? (Mostrando la de 2 pesos)

Niños: dos pesos

Maestra: aquí tengo otra ¿Cuánto vale? (Mostrando la de 5)

Keila: es la de 2 pesos

Niños: es la de 5 pesos

Jovany: se levanta de su silla y le dice a Keila que es la de 5 pesos y le muestra la de 2 pesos para que vea que no son iguales.

Maestra: Y por último tengo esta ¿Cuánto vale? (Mostrando la de 10 pesos)

Niños: 10 pesos (solo algunos contestaron)

Por medio de estos cuestionamientos y de lo observado me di cuenta que la mayoría identifica el valor de las monedas de 1,2 y 5 pesos, pocos reconocen la moneda de 10 pesos.

Se organizó al grupo en pequeños equipos de trabajo por medio de la técnica pares y nones, ya integrados se les dijo que se apoyarían en equipo para dar solución a los problemas planteados.

Se les plantearon algunos problemas:

Maestra: Si el boleto cuesta 5 pesos ¿Con que monedas puedo pagar?

David: con la moneda de 5 pesos (Mostrándomela) su equipo gritaba que siiii

Paloma: Con 2 monedas de 2 pesos y una de a peso y ya son los 5

Jovany: yo lo voy a pagar con una de 10 pesos y me darán 5 pesos

Maestra: ¿Con que monedas puedo pagar mis palomitas que cuestan 3 pesos?

Francisco: Mira así maestra mostrándome 3 de un peso y Ximena que era de su equipo las conto ante todos 1, 2, 3 si son 3 pesos.

Dylan: Con una de 5 y me sobran 2 pesos y me compro una paleta

“Observar lo que sus alumnos hacen al resolver problemas les da la oportunidad a las educadoras de ver cómo actúan y percatarse de sus razonamientos; que toman en cuenta, que conocimientos matemáticos tienen y como los están utilizando y que les falta aprender de los contenidos de preescolar”⁴, Fueron varios los problemas que se les plantearon a los niños; en donde observe que varios han tenido la oportunidad de hacer compras por si solos en su contexto, ya que algunos muestran un avance muy significativo, hubo pequeños que se apoyaban de sus compañeros de equipo para dar solución al problema planteado, se escuchaba que comparaban sus ideas.

Los pequeños disfrutaban resolver problemas, plantear algunos a sus compañeros y algunos se apoyan de los demás para encontrar la solución, es así como van construyendo sus aprendizajes; al darles la oportunidad de plantear problemas muchos querían hacerlo, esto hizo que la actividad se extendiera un poco más.

Y por fin comenzamos el juego en donde pasaron primero a comprar su boleto el cual costaba 5 pesos, se observó que la mayoría pagaba con la moneda de 5 pesos, 2 niños pagaron con 2 monedas de 2 pesos y un peso, uno con 5 de un peso. (ANEXO 2)

Después de un rato pasaron a la tienda en donde compraron dulces, palomitas, agua y fruta, se podía ver como algunos hacían esfuerzos para comprar otros buscaban el apoyo de la maestra o de algún compañero.

Al terminar la película dialogamos sobre la actividad ¿Cómo se sintieron?, ¿A qué problema se enfrentaron?, algunos coincidieron con José “Yo no podía comprar mi jugo no tenía monedas de 3 pesos, pero Jovany me dijo que con las de a peso y ya lo compre”.

Se obtuvieron buenos resultados debido a que hubo un trabajo previo en casa, ya que los padres de familia les brindaron experiencias a sus hijos para que conocieran el valor de las monedas, en otras actividades que se habían hecho antes varios niños no identificaban su valor y todas para ellos valían un peso, y por medio de esta actividad me di cuenta de sus avances.

• ⁴ Fuenlabrada, Irma, “¿Hasta el 100?... ¡NO! ¿Y las cuentas?...TAMPOCO entonces ¿QUÉ?”. México, D.F. (2009).

Es tanto el interés de los niños por conocer el valor de las monedas que en el recreo algunos me pedían las monedas y realizaban juegos de compra/venta todo esto ayudaba a que se apropiaran del valor de las monedas y se enfrentaran a problemas utilizando su razonamiento para encontrar solución.

SITUACION DIDACTICA:		EL MERCADO	
COMPONENTE CURRICULAR:	Formación Académica	CAMPO DE FORMACION ACADEMICA O AREA:	Pensamiento matemático
ORGANIZADOR CURRICULAR I:	Número, algebra y variaciones	ORGANIZADOR CURRICULAR II:	Numero
APRENDIZAJES ESPERADOS:	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.		
<p>INICIO: Platicar con los niños ¿Han ido al mercado?, ¿Qué podemos encontrar ahí?, ¿Qué compran con su mamá?, ¿Qué ocupan para poder comprar?, entre otras.</p> <p>DESARROLLO: Comenzar la actividad platicando ¿Para qué sirve el dinero?, ¿Qué monedas conocen?, ¿Qué valor creen que tienen?, ¿con que monedas pueden comprar más con una de dos pesos o con una de un peso?, ¿por qué?</p> <p>-Con apoyo de las mamás se montara un mercado con diferentes puestos.</p> <p>-Establecer las reglas entre todos.</p> <p>- Proporcionarles a los niños monedas y cuestionarlos sobre el valor de cada una de ellas.</p> <p>-Posteriormente recorrer junto con los niños el mercado que establecieron las mamás en la techumbre y observar los diferentes puestos y sus precios, cada niño tendrá sus monedas y un carrito para sus compras, realizarles diversos cuestionamiento ¿Con que monedas pagarían su gelatina?, etc.</p> <p>-Durante sus compras brindar apoyo a aquellos niños que se les dificulte pagar.</p> <p>-Ya que hayan comprado cuestionarlos ¿Qué compraron?, ¿Con que monedas pagaron?, etc. Escuchar sus comentarios.</p> <p>-Solicitarles que se laven las manos para disfrutar de los alimentos que compraron.</p> <p>CIERRE: Para finalizar cuestionarlos ¿Qué compraron?, ¿Qué se les dificulto más?, ¿Cómo se sintieron en la actividad?, etc.</p>			
INTERACCION CON OTROS CAMPOS DE FORMACION O AREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL			
CAMPO DE FORMACION ACADEMICA O AREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	ORGANIZADOR CURRICULAR I	ORGANIZADOR CURRICULAR II	APRENDIZAJES ESPERADOS
Lenguaje y comunicación	Oralidad	Explicación	Argumenta porque está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.
Socioemocional	Autonomía	Toma decisiones y compromisos	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las
HABILIDADES (LIBRO JUGAR A PENSAR)	<p>Habilidades de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar: Saber mirar, escuchar, tocar, etc. lo que hay a nuestro alrededor, ver los detalles dentro de un conjunto, etc., nos permite saber dónde estamos y, por tanto, poder dar algunas respuestas. observar quiere decir descubrir cosas, notas, darse cuenta, es decir percibir. ✓ Libro jugar a pensar pág. 85 y 107. <p>Habilidades de conceptualización y análisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparar y contrastar: comparar y contrastar son tareas que se desprenden de la observación de semejanzas y diferencias, priorizando lo que hay en común o lo que es 		

		<p>diferente respectivamente.. Libro jugar a pensar pág. 125-131.</p> <p>Habilidades de razonamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inferir: significa pasar de una afirmación o más a otra que es la “consecuencia”. Es un acto de relación que lleva a una conclusión. ✓ Buscar y dar razones: dar razones de las propias opiniones es un signo de razonamiento. Libro jugar a pensar pág. 151. <p>HABILIDADES DE TRADUCCION Y FORMULACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicar: narrar y describir: explicar es lo contrario de “aplicar”, “plegar”, “enrollar”, “explicar” es pues desenrollar, desplegar, exponer con claridad las causas o los motivos. La explicación y la narración son dos formas de expresar las experiencias. 	
RECURSOS:	Puestos de alimentos, Monedas, letreos con precios.	TIEMPO:	40 minutos aproximadamente.
EVALUACION:	Se realizara por medio de la observación registrando sus logros y aquellos aspectos que requieren atención en su evaluación continua que se encuentra en su expediente.		

Esta situación didáctica resulto para ellos divertida, ya que cuando supieron que jugaríamos al mercado se emocionaron mucho.

El docente en este nivel, es quien deberá proponer a los niños situaciones con carácter lúdico que impliquen un obstáculo cognitivo a superar, garantizando de esta forma tanto el interés y la motivación de los niños.

Comencé la actividad cuestionando a los niños:

Maestra: ¿Han ido al mercado?

Niños: siiii

Maestra: ¿Qué podemos encontrar ahí?

Noé: Manzanas, jitomates...

Izamar: Comida mucha comida, tacos, tostadas...

Keila: Venden gelatinas

José: Venden agua mi mamá me compro una de horchata

Ximena: También hay fruta con miel y jugos de naranja

Maestra: ¿Qué ocupan para comprar?

Niños: gritaron monedas, otros dijeron dinero

Se le dijo a los niños que sus mamás habían creado un mercado en la techumbre de la escuela, que si querían ir a verlo, a lo que todos contestaron que siiii, muy felices.

Antes de ir al mercado y comprar debemos recordar las reglas que hemos establecido para los diversos juegos, se motivó a los niños a respetarlas.

Se le proporcionaron las monedas a cada uno, y en orden salimos al mercado, recorrimos los puestos y fuimos viendo los precios de todo lo que se vendía.

Se mostraron ansiosos por comprar, así que les plantearon algunos problemas como fueron:

Maestra: ¿Con que monedas pagarían la fruta que cuesta 2 pesos?

Samuel: Con una moneda de 2 pesos (la muestra)

Daniel: Con 2 monedas de un peso

Maestra: Si quiero comprarme un taco y cuesta 4 pesos... ¿Con que monedas pago?

Paloma: Con 2 monedas que tienen el 2

Jovany: Con una de 5 pesos y sobra uno

Karla: Mira maestra con 4 monedas de peso (las coloca en la palma de su mano)

“La resolución de problemas es lo que se hace cuando se tiene una meta y no sabes cómo alcanzarla, de manera que podríamos haber esperado que fuera una experiencia bastante frustrante y negativa”⁵ aquí podemos observar como los niños resolvían problemas, estos son solo algunos cuestionamientos planteados en donde se pudieron rescatar los comentarios de los niños, se fue aumentando el grado de complejidad para dar atención a las necesidades de los 3 grados, en sus rostros se observaba un gran entusiasmo por lograr resolverlos.

Posteriormente comenzaron a comprar hubo una niña que se angustiaba porque no sabía comprar algunas cosas, así que se le brindó atención individualizada; ya que había faltado a clases por problemas de salud; al terminar la actividad se dialogó con la mamá sobre algunas actividades que puede hacer en casa con su hija para que no se atrase y se sienta segura en clase. (ANEXO 3)

Al terminar sus compras en el mercado, se lavaron sus manos para disfrutar de los alimentos que habían comprado.

Al regresar al salón dialogamos en mesa redonda sobre lo que compraron como se sintieron y que se les dificultó a lo que expresaron:

Izamar: fue divertido jugar al mercado yo compre rápido.

⁵ SEP. Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar, Módulo 4 “Por qué es interesante la resolución infantil de problemas”, Thornton, S. 2005.P. 245.

Keila: Yo el taco no podía comprar me enseñó Giovany

Samaely: yo me puse a llorar la maestra me ayudo a comprar mi taco y agua

Paloma: Yo compré solita todo.

La capacidad de plantear y resolver problemas en la edad preescolar resulta algo muy natural para los niños, ya que a diario están en contacto con ellos, “La resolución de problemas supone una mente inquisitiva y una curiosidad nata, y en este aspecto, los niños se hayan naturalmente muy adecuados para ello”⁶ Los niños en todas las edades tienen una inmensa curiosidad por el mundo y un impulso decidido para comprender las cosas que suceden a su alrededor. Es por esta razón que trate de construir en los niños nociones matemáticas, para que adquieran nociones de conteo, desarrollen habilidades de abstracción y el razonamiento numérico a través de diversas estrategias didácticas.

Al llevar a la práctica las situaciones didácticas me enfrenté a diversas dificultades: la principal fue el tiempo destinado a la actividad, ya que al atender a los niños que necesitaban de mi ayuda se pasaba el tiempo muy rápido y tenía que apurar a los pequeños en la actividad, también estaban tan interesados que no dejaban de participar, aquí supe que enseñar matemáticas no era una tarea sencilla, ya que requiere mucha dedicación, paciencia y tiempo por parte de la educadora. Los resultados que se obtuvieron fueron favorables esto no hubiera sido posible sin el apoyo incondicional de los padres de familia.

Este trabajo me llevo a descubrir que ser educadora es un privilegio y una de las profesiones más hermosas que existen; y que exige de mí una dinámica constante, tanto física, como intelectual y espiritual, por que trabajar con niños pequeños no es una tarea fácil, ya que hay que ponerse a su altura y esto al principio no es nada sencillo, pero a través del tiempo y la dedicación la tarea se hace sencilla.

⁶ Janet. R (1990), “El juego en la educación infantil y primaria” Editorial Morata. P. 73

CONCLUSIONES

Las matemáticas son necesarias en la vida de todo individuo, ya que nos encontramos a diario ante diversos problemas que hay que resolver. Al conocer la importancia de las matemáticas decidí investigar a profundidad y llevar esos conocimientos a la práctica y a partir de ahí llegué a las siguientes conclusiones:

- La educación preescolar juega un papel importante en la vida de todos los niños, porque es ahí donde los pequeños adquieren las herramientas necesarias para fortalecer las capacidades que ya poseen.
- Al ingresar los niños al preescolar llegan con conocimientos matemáticos diversos, que han ido construyendo desde muy pequeños debido a que se desarrollan en diversos ambientes familiar, social y cultural.
- Los problemas matemáticos que se trabajan en preescolar deben brindar en todo momento la oportunidad para que el niño manipule objetos o materiales como apoyo al razonamiento; con esto me refiero a que el material debe estar disponible para los niños y que sean ellos mismos los que encuentren las respuestas a los planteamientos.
- El juego es una forma natural del niño a través de la cual aprenden, sobre todo a conocer y comprender el mundo social que les rodea, reflejando a través de este la construcción de su conocimiento.
- La colaboración de los padres de familia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos, es vital, ya que juntos podrán fortalecer y enriquecer sus conocimientos.
- La evaluación es un proceso que permite constatar los aprendizajes de los alumnos, conocer sus logros y debilidades que manifiestan en las actividades y buscar las estrategias adecuadas para su atención oportuna.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- SEP. Aprendizajes Claves para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Primera Edición. México. (2017).
- Fuenlabrada, Irma, “¿Hasta el 100?... ¡NO! ¿Y las cuentas?...TAMPOCO entonces ¿QUÉ?”. México, D.F. (2009).
- González Adriana y Weinstein Edith. “¿Cómo enseñar matemáticas en el jardín?” Número, Medida y Espacio”, Editorial Colihue, Buenos Aires, Argentina. (1998)
- R, JANET. “El juego en la educación infantil y primaria”. Ediciones Morata. Madrid. (1990).
- SEP. Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar, Módulo 1 “Por qué es interesante la resolución infantil de problemas” , Thornton S. (2005).
- SEP. Irene de Puig y Angélica Sátiro, Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación Infantil (4-5 años).(2000).

ANEXOS



ANEXO 1 SITUACION DIDACTICA "VAMOS A PESCAR"



ANEXO 2 SITUACION DIDACTICA "EL CINE"



ANEXO 3 SITUACION DIDACTICA "EL MERCADO"