

JARDIN DE NIÑOS "FRAY BARTOLOME DE LAS CASAS"

15EJN1441K

SITUACION DE APRENDIZAJE:

"CONTANDO CON LOS PIRATAS"

PRESENTA:

PROFRA: LAURA DELIA SANDOVAL RIVERA

CD. NEZAHUALCOYOTL MEXICO 07 JULIO 2020

La situación didáctica que se presenta a continuación fue puesta en marcha con alumnos de segundo grado. Dado que las actividades de conteo son una herramienta básica del pensamiento matemático, se pensaron actividades que impliquen construir conocimientos con significado a través del reto cognitivo y del Enfoque del Campo de formación académica que es la Resolución de Problemas. Para Silvia García este enfoque de Resolución de Problemas “no solo es el propósito de aprender matemáticas sino también el medio para hacerlo. Se promueve que los alumnos se enfrenten a problemas utilizando procedimientos propios; no se trata de enseñarles de entrada a resolver el problema, sino que ellos construyan estrategias personales haciendo uso de sus conocimientos previos”. (2014 p. 63) Se busca que cada alumno encuentre al menos una forma de resolver el problema, lo que traería como consecuencia que se genere una diversidad de procedimientos que puedan compartir entre ellos propiciando la construcción del conocimiento entre pares, al darse cuenta que pueden equivocarse, se percaten de sus errores y buscan otra solución solos o en colaboración.

Otro factor importante para la implementación de actividades que aquí se muestran es la importancia de que los alumnos conozcan el uso y funciones de los números, que no se apliquen actividades solo de conocimiento sino que les permitan trabajar el sentido numérico.

Para Sánchez, Hoyos y López, el sentido numérico, consiste en los conocimientos, las habilidades y las intuiciones que una persona desarrolla acerca de los números y sus operaciones, junto con la habilidad e inclinación hacia el empleo del conocimiento numérico de manera flexible para formular proposiciones matemáticas, desarrollar estrategias útiles para manipular números, realizar operaciones y resolver problemas. (2011)

Así mismo es importante destacar que por ser alumnos de segundo grado y en su mayoría con el primer acercamiento al ambiente escolar fue necesario evaluar el conocimiento de la serie numérica, identificando que se requería trabajar la serie numérica para dar inicio con las actividades de número. Ya que

Según Fuenlabrada Velázquez, los niños necesitan conocer la serie oral de los primeros números para estar en posibilidad de aprender a contar. Saber contar implica tomar solo un objeto (y no dos o tres, o ninguno) cuando se dice un número, sin perder el control sobre el orden de la serie. Al terminar de contar se debe además, reconocer que el último número que se nombró, dice cuántos objetos tiene una colección. (2009 p. 35)

Esto último nos lleva a la reflexión de los principios de conteo que se trabajaran durante toda la situación de aprendizaje con actividades secuenciadas y ligadas entre sí que llevan a los alumnos a irse apropiando de los principios de conteo hasta el número 6, mismos que podemos encontrar en el PEP 2004 que a la letra dicen:

Correspondencia uno a uno (contar todos los objetos de una colección una y solo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la sucesión numérica).

Orden estable (contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez, es decir, el orden de la serie numérica siempre es el mismo: 1, 2,3...).

Cardinalidad (comprender que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección).

Abstracción (el número de una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se estén contando; es decir, que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza-canicas y piedras; zapatos, calcetines y agujetas-).

Irrelevancia del orden (el orden en que se cuenten los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene una colección, por ejemplo, si se cuentan de derecha a izquierda o viceversa). (2011 p. 71)

Las actividades que a continuación se presentan fueron seleccionadas de una serie de materiales y han sido adaptadas a las características del grupo y a sus necesidades. Uno de los principales materiales revisados fue el “Fichero de Actividades para preescolar ¿CÓMO DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MATEMATICO? De la autora Irma Rosa Fuenlabrada Elazquez/ Juan Leove Ortega Pérez/ Ruth Valencia Pulido/ Bertha Vivanco ocanipo. 2ª Edición. Del cual extrajeron actividades como: LA CUANTIFICACION CUANTITATIVA. VERSION 1. repaso de la serie numérica oral de los primeros números y su uso en el proceso de conteo. VERSION 2. Construcción de colecciones que tienen una cantidad determinada de objetos, así mismo se implementaron canciones y juegos tradicionales con una breve variación para integrarlos a la temática de la situación de aprendizaje que en este caso eran los piratas. Canciones como Mi perrito policía, que en este caso era “El perrito del capitán” otro juego adaptado “La papa caliente” para este caso, se adaptó como “El dado perdido”.

SITUACION DE APRENDIZAJE: “CONTANDO CON LOS PIRATAS”.

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: Pensamiento Matemático

ESTRATEGIA: “Resolución De Problemas”

PROPOSITO: Utilizar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.

ENFOQUE DEL CAMPO: Planteamiento y Resolución de problemas

ORGANIZADOR CURRICULAR: Número, algebra y variación.

ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número.

APRENDIZAJE ESPERADO: RESUELVE PROBLEMAS A TRAVES DEL CONTEO Y CON ACCIONES SOBRE LAS COLECCIONES.

Sesión 1

RECURSOS: Audio cuento sobre los piratas, Sombrero de pirata, Material “Mi álbum preescolar”, fichas, tapitas, Papel Bond, Marcadores.

ORGANIZACIÓN: grupal y binas

ESPACIO: Biblioteca de aula, Aula escolar.

TIEMPO: 50 min.

1.- “Los tesoros del pirata”

Reunidos en la biblioteca del aula contar a los alumnos el cuento: “LOS TESOROS DEL PIRATA”

Al término de la lectura, realizar preguntas a acerca del cuento:

¿Cuáles eran los tesoros del pirata?

¿Para qué los quería?

¿Cómo podía saber cuántos juguetes tenía el tesoro?

¿Cómo puede saber cuántos marineros había en el barco?

¿Qué podrá hacer para repartirlos entre los marineros?

2.- “Lamina mi álbum preescolar”

Organice al grupo en binas y comente que contarán los juguetes del tesoro del pirata.

Distribuya el material mi álbum a los alumnos en la lámina “Colecciones”

Comentar: los juguetes que ahí se encuentran son parte de un tesoro pirata, pero el capitán no sabe cuántos son,

¿Que podrá hacer para saber cuántos son?

¿Creen que podamos contar todos los juguetes?

¿Cómo podemos hacerlo?

Si marcamos los juguetes con una tapita ¿será más fácil contarlos? ¿Con que más podemos contar?

¿Ya observaron los carritos, Cuántos hay?

¿Dónde están las tortugas? ¿Cuántas tortugas son?

¿Qué otro juguete observan? ¿Cuántos son?

Realizar el ejercicio con diferentes colecciones de la lámina. Posteriormente guarde los materiales.

Una vez que los alumnos regresen a su lugar realice el planteamiento:

3.- Organizando el trabajo.

¿Les gustaría ser piratas y encontrar tesoros?

Registrar en un papel bond lo que necesitamos para ser piratas, las cosas que podríamos contar, que juegos realizan los piratas en el barco y otras situaciones que propongan los alumnos.

Una vez terminado el registro proponer a los alumnos salir a realizar el juego de persecución “El perrito del pirata”.

4.- El perrito del pirata.

Dividir al grupo en dos equipos, un equipo formará un círculo tomados de las manos, el otro equipo se colocará acostado dentro del círculo para simular que es el perrito del pirata.

Entonar la canción:

El perrito del pirata es un perro dormilón,

No despierta aunque de cerca,

Le toquemos 6 veces el tambor.

Los alumnos se sueltan de las manos, dan una palmada cada vez que se mencionan los números, 1, 2, 3...hasta llegar al número 6.

Cuando se diga el número 6 los alumnos que están dentro del círculo se levantan y persiguen a sus compañeros.

SESION 2

RECURSOS: Juego de barajas.

Barajas de puntos del 1 al 6 en el anverso y números en el reverso. Donas de plástico, Bolsas transparentes, Juguetes pequeños.

ORGANIZACIÓN: Grupal e Individual.

ESPACIO: Aula

TIEMPO: 40 min.

5.- Contando con las barajas.

Regresar al aula, comentar con los alumnos:

Cansados de tanto trabajar los piratas querían descansar así que decidieron jugar barajas.

Organice al grupo en círculo, muestre el juego de barajas de puntos tarjeta por tarjeta, pida que observen y mencionen qué contiene cada tarjeta, una vez mostradas todas colóquelas en una bolsita e invítelos a jugar.

Pida a un alumno que pase al frente, saque sin ver una tarjeta y se la muestre, comente te toco el 3. El niño que saco la tarjeta cuenta las palmadas que indica la tarjeta. Si el alumno dice uno, dos, cuatro... la educadora le pide volver a empezar y le apoya diciendo la serie completa, si se equivoca, vuelve a empezar. Una vez que lo logra, dice el número en voz alta, para que el resto de sus compañeros den las palmadas que indica la tarjeta.

6.- conteo con donas plásticas.

Organice al grupo en mesas de trabajo, explique que colocara fichas al centro de la mesa para jugar a contar.

Realice la actividad con varios estudiantes.

Muestre a los alumnos una tarjeta, pida que mencionen el número que indica cuantas donas plásticas deben tomar, todos los alumnos tomarán las donas plásticas que corresponden. La educadora se desplaza por el salón observando el trabajo de los equipos, si hay algún error pregunte a los alumnos si lo identifican, espere a que los alumnos observen el material de su compañero y den respuesta,

si no lo logran, explique en qué consiste por ejemplo: Mari tiene cinco y son cuatro, que puede hacer, pida al equipo su apoyo, en caso necesario intervenga realizando otras preguntas que apoyen para la resolución del problema.

7.- El capitán pide...

Se entrega una bolsa transparente con cantidades de juguetes del 1 al 6, se pide a los alumnos que cuenten cuantos elementos tienen en la bolsa, deben de recordarlo para participar en el juego.

Sentados en círculo realizar el juego el capitán pide, explicar el juego:

Un alumno se coloca de pie dentro del círculo y dice "el capitán quiere niños que tengan 1 juguete", los alumnos que tienen un juguete se ponen de pie y tratan de ganar uno de los lugares que ha quedado vacío, el alumno que quede de pie contará frente a sus compañeros el número de juguetes que tenga mostrándolo a sus compañeros. El resto de los alumnos verificará si tiene el número de juguetes que pidió el capitán, en caso contrario se realizará el conteo entre todo el grupo para que el alumno identifique la cantidad solicitada.

SESION 3

RECURSOS: Pistas, Aro azul, Changos de plástico, 35 bolsitas transparentes, Monedas de chocolate.

ORGANIZACIÓN: Grupal, Equipos, Individual.

ESPACIO: Explanada principal y Aula

Tiempo 50 min.

8.- El tesoro escondido.

Comente que buscarán un tesoro, que contiene juguetes como en el cuento "LOS TESOROS DEL PIRATA" para encontrarlo deben realizar las acciones que tendrán las diferentes pistas que vayan encontrando, mostrar la primera pista que indicará el lugar de inicio.

Comentar a los alumnos:

Inicia el juego:

Pista uno: Colocarse frente al asta bandera y dar 5 saltos, una vez que den los 5 saltos, buscar la siguiente pista que está escondida en el asta bandera.

Pista dos: Dar 6 pasos grandes hasta llegar a un aro azul en donde estará la pista número 3. (Todos los marineros deberán estar sentados para poder leer la pista).

Pista tres: Tomar los changuitos que están en el sobre, contar cuantos son, sacar la pista y averiguar para que son los changos.

“Para la siguiente pista encontrar a la dirección debes marchar, a cada persona que ahí se encuentre un chango entregar”

Una vez en la dirección, observar cuantas personas hay, contar cuantas personas están en ese momento y entregar los changos que correspondan.

La profesora que reciba los changos, entregará la siguiente pista a los alumnos.

Pista 4: Si el tesoro quieres encontrar en el área verde junto a las granadas debes buscar.

Salir al patio y buscar en las áreas verdes para encontrar el tesoro.

9.- Repartiendo el tesoro.

Una vez que encontraron el tesoro llevarlo al aula del grupo

Entregar una bolsa transparente a cada alumno, sacar el tesoro que constara de 6 bolsitas con monedas, solicitar que coloquen las bolsitas en la mesa y las cuenten para saber cuántos tesoros son. Una vez contados entregue un tesoro por equipo.

Explicar que el juego consiste en colocar la cantidad de monedas que indique la maestra en la bolsita si indica 1, colocar una moneda, si indica dos, colocar dos monedas, repita la consignas con diferentes cantidades.

Pase por todos los equipos observando como cuentan los alumnos y si meten la cantidad asignada.

Monedas al baúl.

A continuación reunir el tesoro, dejando solo una bolsa y las monedas.

Indicar a un equipo una cantidad y pedir que entre todos los integrantes del equipo coloquen la cantidad de monedas que se indica en la bolsa.

Entregar su bolsita a otro equipo para que verifique que colocaron la cantidad indicada.

Realizar esta acción varias veces con cantidades del 1 al 6.

Reunir los tesoros en el baúl.

10.- Monedas al baúl.

Solicitar que cuenten cuantos alumnos hay por equipo, y mencionen cuantas hojas de trabajo necesitan.

Entregue las hojas de trabajo al primer alumno que indique la cantidad correcta.

Colocar al centro de la mesa Resistol y una canasta con monedas de papel.

Cada alumno deberá pegar la cantidad de monedas que se le indique según el color del baúl.

Pase entre los equipos observando como realizan el conteo, cuántas monedas colocan, si se apoyan entre compañeros.

SESION 4

RECURSOS: 1 Dado con puntos del 1 al 6, 35 aros, Hojas de trabajo, Crayolas.

ORGANIZACIÓN: Grupal e individual.

ESPACIO: Explanada principal, Aula

TIEMPO: 40 MIN.

11.- Juego El dado perdido.

Comentar con los alumnos que se realizará el juego, "El dado perdido".

Sentados en círculo entonar la canción:

El dado perdido

Estaba en el cajón,

Había muchos juegos

¿Quién se lo quedo?

1, 2, 3.

El alumno que se quede con el dado tendrá que decir el número que marca.

12.- Se hunde el barco

Explique a los alumnos el juego se hunde el barco, consiste en lanzar el dado y observar los puntos, mencionar la cantidad que indica para saber cuántos marineros deben abordar el bote en cada tiro.

Si se reúnen de acuerdo a la cantidad que indica el dado, los marineros de ese equipo se salvan, si se pasan o les faltan, se hunden, para que no se hundan pueden pedir el apoyo de otros, contar varias veces a los integrantes del equipo, solicitar que se integre otro alumno o pedir que salgan los que sobran.

Durante la entonación del canto se hunde el barco los alumnos se desplazan por el espacio sin entrar en los aros, realizando consignas como paso de niño, paso lateral, caminar en puntas, talones, etc. Al dar la consigna botes de 4 por ejemplo se reúnen en los aros formando las cantidades.

Los botes salvavidas serán los aros que se colocarán, en la explanada principal.

Una vez explicada la consigna inicia el juego.

Lanzar el dado, verificar cuantos marineros deben abordar los botes, observar las estrategias de conteo que realizan los alumnos al contar la cara del dado, como se organizan para completar la cantidad indicada, en caso necesario cuestionar al equipo, ¿Cuántos marineros indicó el dado, cuántos hay aquí, que pueden hacer para que sean los 3 que se indicó, pueden agregar uno, que pasa si quitan 1, cuenten cuantos hay ahora.

Solicitar que verifiquen que sea la cantidad correcta mediante el conteo y sobreconteo de los integrantes del bote salvavidas.

13.- ¿Cuántos hay?

Regresar al salón de clase, sentados en su lugar, pedir que cuenten a los compañeros que integran su mesa de trabajo, el alumno que mencione primero la

cantidad de estudiantes de su mesa pasará a tomar tantos trabajos como necesite para repartir a sus compañeros.

Solicitar a otro estudiante que reparta una charola con crayolas por equipo.

Entregue a los alumnos una hoja de trabajo con piratas abordo, pregunte a los alumnos ¿cuántos piratas hay en cada barco? y pida que coloquen (de acuerdo a sus posibilidades) cuantos piratas había en cada barco en el espacio correspondiente, verifique el uso de estrategias de conteo para el registro.

SESION 5

RECURSOS: Monedas de juguete, Baúl, Barcos, imágenes de marineros, popotes, plastilina, donas plásticas, changos de juguete, dado, tarjeta con puntos, lamina colecciones.

ORGANIZACIÓN: Equipos

ESPACIO: Explanada principal.

TIEMPO: 40 min.

14.-Actividad de cierre Rally Matemático.

Previamente en el patio preparar los equipos de trabajo con los materiales:

Equipo 1: lamina colecciones, equipo 2: los tesoros del pirata, equipo 3: el dado perdido, equipo 4: se hunde el barco, equipo 5, los changos, equipo 6: donas plásticas.

Realizar juego “Se hunde el baroco” los padres de familia verificaran que los alumnos integren en los equipos de acuerdo a la cantidad que asigne el dado.

Solicitar a los padre de familia integrarse al equipo que se le asignado, observar el trabajo de los alumnos, en caso necesario apoyarlos realizando preguntas acerca de las acciones y decisiones que toman los alumnos para realizar las actividades.

En caso de observar error de conteo, no dar la respuesta al alumno, preguntar ¿qué puede hacer?, ¿cuantos se solicitaron, ¿cuántos tiene?

Realizar un roll para que los alumnos y padres de familia participen en todos los equipos.

Para finalizar la sesión realizar asamblea: Alumnos y padres de familia comentar sobre los juegos realizados y las observaciones. Agradecimiento a padres de familia por asistencia y participación.

Se aplica la evaluación formativa, con la técnica de observación y el instrumento diario de trabajo así como la técnica de análisis del desempeño implementando como instrumento la Rúbrica.

GRADO _____ GRUPO _____ Evaluación inicial de la situación de aprendizaje **“Contando con los piratas”**

Campo de formación académica: Pensamiento matemático, **Enfoque del campo:** Planteamiento y Resolución de problemas, **ORGANIZADOR CURRICULAR:** Número, algebra y variación. **ORGANIZADOR CURRICULAR 2:** Número. **Técnica:** Análisis del desempeño

Instrumento: Rubrica.

PARA EVALUAR EL APREDIZAJE ESPERADO: RESUELVE PROBLEMAS A TRAVES DEL CONTEO Y CON ACCIONES SOBRE LAS COLECCIONES.

Nombre del alumno: _____.

Aprendizaje esperado	conocimientos	Requiere apoyo 1	En desarrollo 2	Nivel esperado 3
RESUELVE PROBLEMAS A TRAVES DEL CONTEO Y CON ACCIONES SOBRE LAS COLECCIONES.	Utiliza estrategias de conteo	Señala los elementos repitiéndolos al contar.	Señala los elementos uno por uno, utiliza marcas graficas u otras estrategias.	Cuenta los elementos del conjunto una sola vez.
	Organiza en fila.	Identifica que puede utilizar estrategias como la organización en fila para facilitar el conteo.	Organiza de diversas maneras los elementos de una colección para contarlos.	Identifica que el orden de los elementos no determina cuantos son.
	Desplazamiento de los ya contados	Cuenta objetos señalándolos sin separarlos de otros para formar conjuntos.	Desplaza los elementos uno a uno mientras los cuenta.	Desplaza los elementos contados, menciona cuantos son indicando cardinalidad.
	Añade uno a uno los elementos por contar.	Reúne objetos sin tomar en cuenta su numerosidad.	Toma grandes cantidades de elementos, los separa uno a uno mencionando el número que corresponde.	Añade objetos o separa según la cantidad asignada.
	Reparte uno a uno los objetos por contar.	Reparte elementos sin tomar en cuenta numerosidad.	Reparte elementos con correspondencia uno a uno.	Identifica el número de elementos que requiere para entregar a cada integrante de equipo.
	Sobreconteo.	Menciona los números que sabe sin orden de sucesión.	Reconoce que el orden de la serie numérica es siempre el mismo.	Reconoce que puede continuar el conteo a partir de un número dado en una colección continua... 4, 5, 6.

Cabe destacar que aunque esta rúbrica menciona que es para la evaluación inicial también se implementara al final de la aplicación de la situación de aprendizaje para identificar los avances de los alumnos.

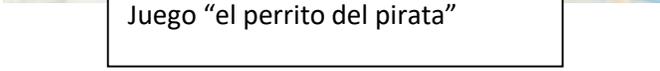
VISION FOTOGRAFICA DEL DESARROLLO DE LA SITUACION DE APRENDIZAJE



Lectura de cuento



Material mi álbum preescolar



Juego "el perrito del pirata"



Se hunde el barco





El tesoro pirata



Donas plásticas y baraja de puntos



El tesoro pirata

VISION FOTOGRAFICA DE LOS PROCESOS DE EVALUACION



Retroalimentación a través de la coevaluación entre compañeros.

Acompañamiento a los alumnos que requieren apoyo.





Informe a los padres de familia de alumnos que requieren apoyo.

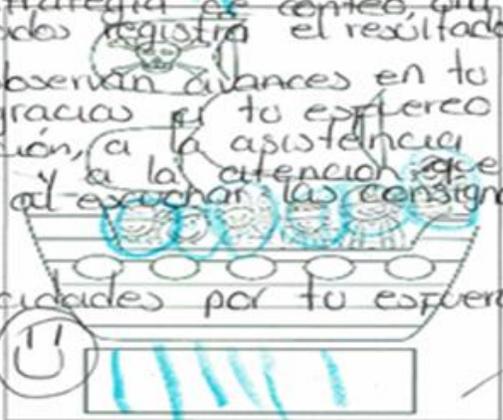
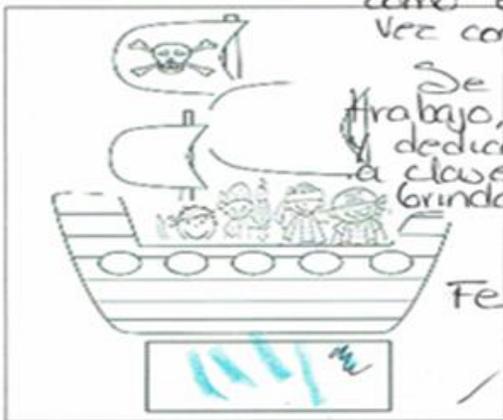
Asamblea con padres de familia.
Posterior al Rally Matemático.



Excelente

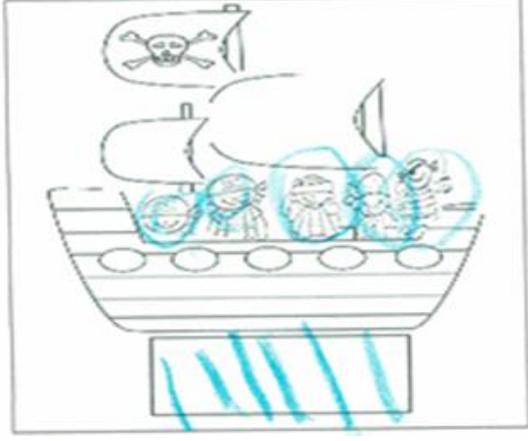
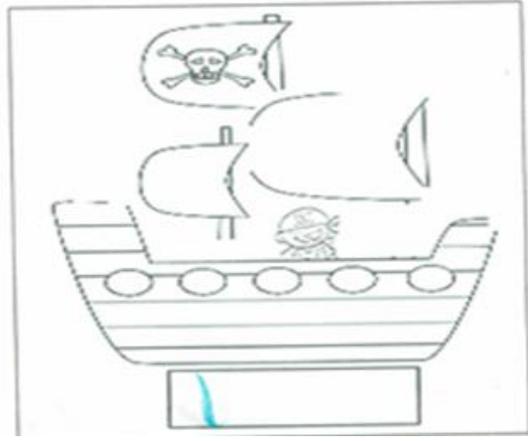


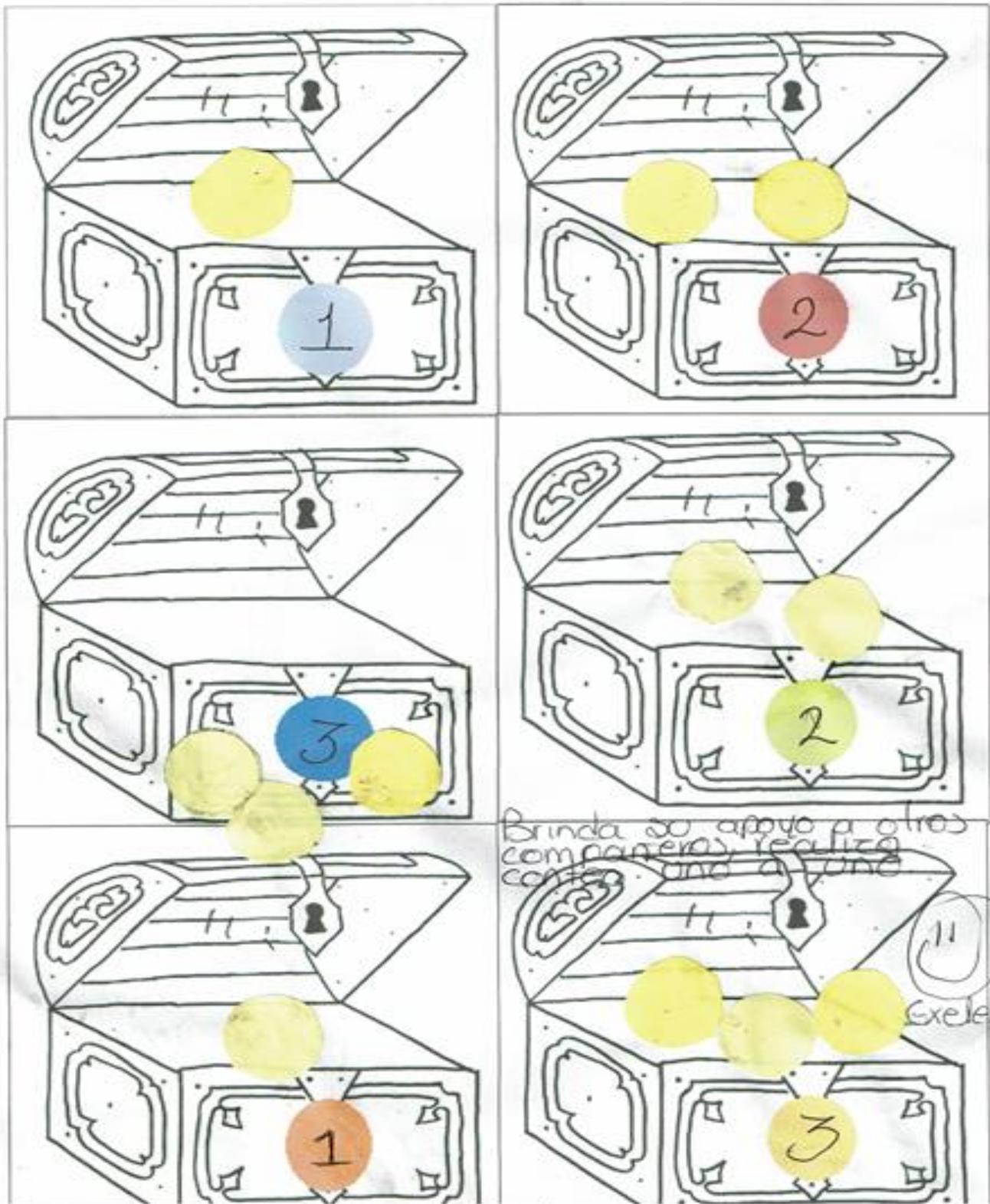
Encierra en círculo a los piratas como estrategia de conteo, una vez contados registra el resultado.



Se observan avances en tu trabajo, gracias a tu esfuerzo y dedicación, a la asistencia a clases y a la atención que brinda al escuchar las consignas.

Felicidades por tu esfuerzo





Observaciones: Al colocar las monedas pregunta a la docente si es correcto, cuenta los elementos y verifica su resultado con otros compañeros.

Retroalimentación en el trabajo de los alumnos.

¿Qué experiencias, retos y desafíos le deja esta experiencia de aprendizaje con sus alumnos?

La implementación de los diversos materiales utilizados durante la aplicación de la Estrategia de Aprendizaje “Contando con los Piratas” permitió atender la diversidad de los estilos de aprendizaje de los alumnos, pues brindaron la oportunidad de construir el conocimiento a través de la observación, el juego, y manipulación, propiciando experiencias significativas que produjeron durante su implementación.

Además se propició que los alumnos de bajo rendimiento participaran activamente en las actividades, colaboraran con los demás, observaran el trabajo de alumnos avanzados recibiendo su apoyo propiciando el conocimiento entre pares.

Al emplear materiales atractivos se centró la atención de los alumnos, estimulando el aprendizaje, al permitir el acceso y la manipulación se creó un ambiente en el cual el alumno se sintiera integrado, desarrollo un sentido de pertenencia al ser él quien lance el dado, mencione el número de las tarjetas, distribuya materiales, y realice acciones propias de la actividad.

La organización de los alumnos se dio en forma grupal e individual, principalmente, esta decisión se tomó al observar las características del grupo, en donde los alumnos desean ser partícipes de las actividades con los materiales, y en las actividades que implican movimiento de tal manera que la organización permitió la participación activa de todos los estudiantes en las diferentes etapas de la aplicación de la estrategia de aprendizajes.

Un ejemplo de esto se observa en la aplicación del juego Se hunde el barco, en donde el amplio espacio permitió observar a los alumnos al realizar los equipos de acuerdo a la cantidad de puntos que indicaba el dado, así como observar a quienes no se integraban a la actividad, mismos que fueron identificados y motivados para integrarse al trabajo. En el caso del juego “El perrito del Pirata”, también se realizó en la explanada principal permitió que los alumnos se desplazaran evitando accidentes pues los alumnos tienden a chocar en espacios reducidos.

En lo que respecta al aula escolar el mobiliario fue distribuido dentro del aula de acuerdo a las necesidades de cada una de las actividades, en el caso de la primera clase en la cual se utilizó el audio cuento y la implementación de la lámina del Material mi álbum Preescolar “Colecciones” se desplazaron las mesas a la orilla del aula permitiendo a los alumnos tener el espacio necesario para la ubicarse con el material. Se decidió no implementar la actividad en mesas de trabajo por el tamaño del material que complica su uso en espacios reducidos y al trabajarse en binas.

Para realizar otras actividades dentro del aula como en la clase 2 en la cual se acomodaron las mesas en equipos alrededor del aula permitiendo el uso al centro para formar circulo para la realización de la primera actividad y el desplazamiento de los alumnos con su silla sin necesidad de reacomodar las mesas para evitar sacrificar tiempo en la organización del aula, es decir, se previó el uso del mobiliario y de los recursos.

El tiempo fue un factor muy importante que influyó en el proceso de enseñanza aprendizaje, se consideró de acuerdo a las características del grupo y a los ritmos de aprendizaje previendo a qué alumnos se destinaría una buena parte de este recurso para que llegara al logro de los aprendizajes.

En cada una de las actividades el tiempo está establecido en función de alcanzar el aprendizaje esperado y de los propósitos definidos por parte del docente, al tener una estructura clara de las actividades se limitaron los tiempos perdidos, y se dio prioridad a la interacción de los alumnos con los materiales, promoviendo una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Por otro lado el tiempo fue recurso muy valioso que está reflejado en uno de los rasgos de la normalidad mínima, que menciona “Todos los maestros empiezan puntualmente sus clases” para cumplir con este rasgo fue necesario optimizar el uso de este recurso preparando los materiales a utilizar con antelación así como el espacio disponible para realizar las actividades, de tal manera que al iniciar la clase se tenía previsto todo lo necesario tanto material como mobiliario.

Por otro lado en cada clase se consideró una aproximación de tiempo para la realización de las actividades, sin embargo en algunos casos no fue suficiente por la dinámica que se generó en el momento de la aplicación así como a las situaciones imprevistas como la realización de simulacro, lo cual dificultó retomar la actividad. Uno de los factores que influyó favorablemente en el tiempo fue la motivación de los estudiantes, en la realización de las actividades.

Sin lugar a dudas hubo tiempo muerto durante la transición de las actividades que no se previó como el consumo de agua después del juego al aire libre como en el caso del juego “El perrito del pirata”

Por otro lado se llevó un registro durante la realización de cada una de las actividades que se implementaron para llevar el seguimiento de los alumnos, a través de notas de las acciones que realizaban los alumnos, se brindó acompañamiento a los alumnos al desplazarse por los equipos.

Se realizó un ajuste al tiempo en la actividad con donas plásticas pues la docente se desplazó por el espacio áulico observando y brindando apoyo a los alumnos que así lo requirieron y que fue diferente para cada estudiante en función de las aptitudes, motivación, y procesos de interiorización.

Se realizó otro ajuste en la implementación de la actividad “Las donas plásticas”, utilizando otro recurso didáctico para que los alumnos realizaran el conteo formando fila.

La actividad repartiendo el tesoro, no funcionó en un primer momento debido a que los alumnos deseaban tener monedas de chocolate para comerlas y se perdió la intención del trabajo, sin embargo se logró recuperar tomando el acuerdo de que al finalizar la actividad podrían consumir los chocolates. En ese sentido se observó que reunieron todas las monedas que lograron obtener sin tomar en cuenta la consigna. Para la sesión de cierre se cambió el uso de monedas de chocolate por monedas de juguete dando mejores resultados.

BIBLIOGRAFÍA

Fuenlabrada Velázquez Irma Rosa, ortega Pérez Juan Leove, Valencia Pulido Ruth, Vivanco Ocampo Bertha. “¿CÓMO DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO? FICHERO DE ACTIVIDADES PARA PREESCOLAR” Editorial FT S.A de C.V segunda edición 2009, primera reimpresión 2009 p.p. 35, 36, 37.

Fuenlabrada Irma “¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... TAMPOCO Entonces... ¿Qué?” Comisión nacional de Texto Gratuito. Agosto 2009

Secretaria de Educación Pública “PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR 2004”, Primera edición 2004 p. 71

SILVIA GARCIA 2014 “MATERIALES PARA APOYAR LA PRÁCTICA EDUCATIVA, SENTIDO NUMÉRICO”
ED. PROGRESO
p.p. 58 Y 63