

**JARDIN DE NIÑOS “ANTONIO DEL VALLE ARIZPE”**

**CCT. 15EJN0531W**

**PROFRA. LISETH JAQUELIN PRISCILIANO DESIDERIO**

**SITUACION DIDACTICA: “EL VALOR DE LAS MONEDAS”**

**TERCER GRADO      GRUPO “A”**

**CICLO ESCOLAR 2017-2018**

**EL SALITRE PALMARILLOS, AMATEPEC, MÉX.**

# PRESENTACION

La vida diaria está inmersa en situaciones matemáticas que requieren solución es por esto que los niños desde pequeños entran en contacto directo con ellas, de manera informal adquieren nociones acerca de los números, cuando el niño entra al preescolar esos conocimientos informales le permiten construir situaciones más complejas que lo llevan a requerir de la abstracción del pensamiento y es cuando surgen problemáticas que exigen las habilidades necesarias para desarrollar el pensamiento matemático.

El presente trabajo está integrado por experiencias personales adquiridas a través de la elaboración de una situación didáctica aplicadas en un grupo de tercer grado, participando alumnos, padres de familia y docentes. En el cual el objetivo principal fue que los alumnos aprendieran a utilizar las monedas en las actividades dentro del aula, para posteriormente cerrar la actividad en una feria matemática en la cual los alumnos pusieron en juego sus conocimientos acerca del uso de las monedas.

Para el cierre y evaluación de la situación didáctica fue muy importante la participación de los padres de familia ya que ellos elaboraron todo el material para la actividad cabe mencionar que ellos también participaron en la feria matemática haciendo el papel vendedores en los juegos, encargándose de cobrar al recibir el dinero y dar el cambio que los pequeños requirieron.

El Pensamiento Matemático es un campo muy importante a desarrollar en el nivel preescolar, dentro de este elegí el tema “el uso del valor de las monedas”, el cual seleccioné a partir de haber analizado, reflexionado, cuestionado y aprendiendo más sobre la importancia del campo, las habilidades que se desarrollan en los alumnos, además la aplicación e impacto que puede llegar a tener en ellos en la resolución de problemas.

Mediante el diagnóstico a mi grupo pensé que es importante trabajar con la resolución de problemas con los niños son: la observación, descripción, comparación, relación y clasificación, necesarias para que sean competentes en la vida cotidiana, además que éstas llevan un orden desde la observación hasta la clasificación. Consideraré serían de gran ayuda para aquellos niños que les dificulta concentrarse, con estas actividades propicié reflexión, utilizando objeto o imágenes para solucionar problemas que les presente, incentivándolos a buscar diferentes maneras de solución.

“Durante la educación preescolar, las actividades mediante el juego y la resolución de problemas contribuyen al uso de los principios del conteo (abstracción numérica) y de las técnicas para contar (inicio del razonamiento numérico), de modo que las niñas y los niños logren construir, de manera gradual, el concepto y el significado de número”. (PEP 2011. pág. 52).

Además de que trabajar con el uso y el valor de las monedas, me permite atender los tres tipos de estilos de aprendizaje.

Es muy importante mencionar que los problemas matemáticos resultan un gran reto para los niños, lo cual hace que ellos se esfuercen por comprenderlo poniendo así en práctica su capacidad de escucha, buscan sus propios métodos, materiales, procedimientos para llegar a la respuesta, y cuando lo logran desarrollan seguridad y confianza para seguir haciendo las cosas.

Dentro de mis estrategias y actividades consideré trabajar solo con las monedas de 1, 2, 5 y 10 pesos debido a que en Preescolar los problemas deben hacerse con cantidades pequeñas menores de 10 y que impliquen resultados cercanos a 20.

Dentro de mis actividades favorecí la resolución de problemas y clasificación, observando quien tenía más, quien menos, igual, etc.; además identificaron y relacionaron la cantidad con el número escrito, igualaron, compararon cantidades, etc.

# SITUACION DIDACTICA: “JUGANDO CON LAS MONEDAS”

- **LAS ESTRATEGIAS SON:**

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje colaborativo

Preguntas generadoras

Experimentación

- **Modalidad:** Situación Didáctica

- **Campo de Formación Académica:** Pensamiento Matemático

- **Organizador curricular 1:** Número, algebra y valoración

- **Organizador Curricular 2:** Número

- **Competencia:** Resuelve Problemas en situaciones que le son familiares, y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

- **Aprendizajes Esperados:**

Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.

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

- **Competencias para el manejo de la información.** Su desarrollo requiere: identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información con sentido ético.
- **Competencias para el manejo de situaciones.** Para su desarrollo se requiere: enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que presente; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; manejar el fracaso, la frustración y la desilusión; actuar con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.

**Recursos Humanos:** Docentes, alumnos y padres de familia

- **Recursos materiales:** libro de mi álbum de tercer grado, material elaborado por los papás. Monedas de juguete.
- **Intervención docente:** Se propiciara en todo momento el apoyo en la realización de las actividades, a través de la observación de las dificultades que tengan los niños para realizar su trabajo, resolviendo dudas y motivando a todos los niños a participar en las actividades
- **Técnicas e instrumentos de evaluación:**
- **Observación:** Registro anecdótico logros y dificultades, diario de la educadora.
- **Análisis del desempeño:** Portafolio de evidencias.

# SECUENCIA DE LA SITUACION

## INICIO

- comencé a partir de preguntas detonantes, para conocer acerca de lo que saben del valor y uso de las monedas, algunas de las preguntas que les planteé fueron:
  - ¿Ustedes saben qué es el dinero y para qué se usa?
  - ¿Conocen el valor de las monedas?
  - ¿Quién las ha utilizado y de qué manera?
- Después les fui repartiendo por equipo las monedas que utilizamos en México (C 0.50, \$1, \$2, \$5 y \$10), les pedí que las observaran y me dijeran las semejanzas que tenían y luego las diferencias.
- Luego les repartí monedas de plástico de los diferentes valores y les pedí que clasificaran según el valor que tenían.



- Al terminar de clasificar, les pedí que tomaran 10 monedas de a peso, 5 monedas de 2 y 2 monedas de 5, solo utilice estas monedas y una de 10, ya que la primera como no tiene un valor de numero entero, considere que se les iba a complicar un poco utilizarla, decidí utilizar solo cantidades de 10, ya que en el Programa de Estudio 2011 de Educación Preescolar nos dice que los datos numéricos de los problemas que se planteen en este nivel educativo deben referir a cantidades pequeñas (de preferencia menores a 10 y que impliquen resultados cercanos a 20).
- Jugamos el juego de la pirinola, donde por equipos, cada integrante debía de girarla y ver si le tocaba poner monedas o tomar de las que había en el centro de la mesa. Para que los niños supieran donde decía toma y pon les escribí en el pizarrón las palabras con una imagen de la acción que debían hacer y pudieran identificarla. El juego terminó cuando ya no había monedas en la mesa, así los niños contaban las monedas que tenían y veían quien había ganado más monedas y quien había ganado menos e incluso quien había tenido la misma cantidad, se cuestionó a los niños acerca de cuantas monedas les faltaba para tener la misma cantidad de “x” niño.



En el **DESARROLLO** de la situación de aprendizaje llevamos a cabo otro juego en donde organicé a los niños en dos equipos.

Después decirles que debían de hacer monedas, les proporcione el material que iban a necesitar, así entre ellos se iban a organizar como iban a hacer estas, y cuando terminaran debían colocar en una mesa que ubique frente al pizarrón para cada equipo.

Luego iba pasando a un integrante de cada equipo, para que cuando yo pegara la imagen de un producto le decía la cantidad que valía y ellos debían correr a la mesa donde estaba sus monedas y representar la cantidad con estas, ganaba el niño que lograba representar la cantidad correcta, con ayuda de los demás pequeños eran quienes decían quién lo había hecho bien para así colocarle la palomita al equipo ganador, ya que pasaron todos se hizo el conteo para ver qué equipo era el ganador.

Además se llevaron a cabo algunas actividades del libro de Mi Álbum Preescolar tercer grado.

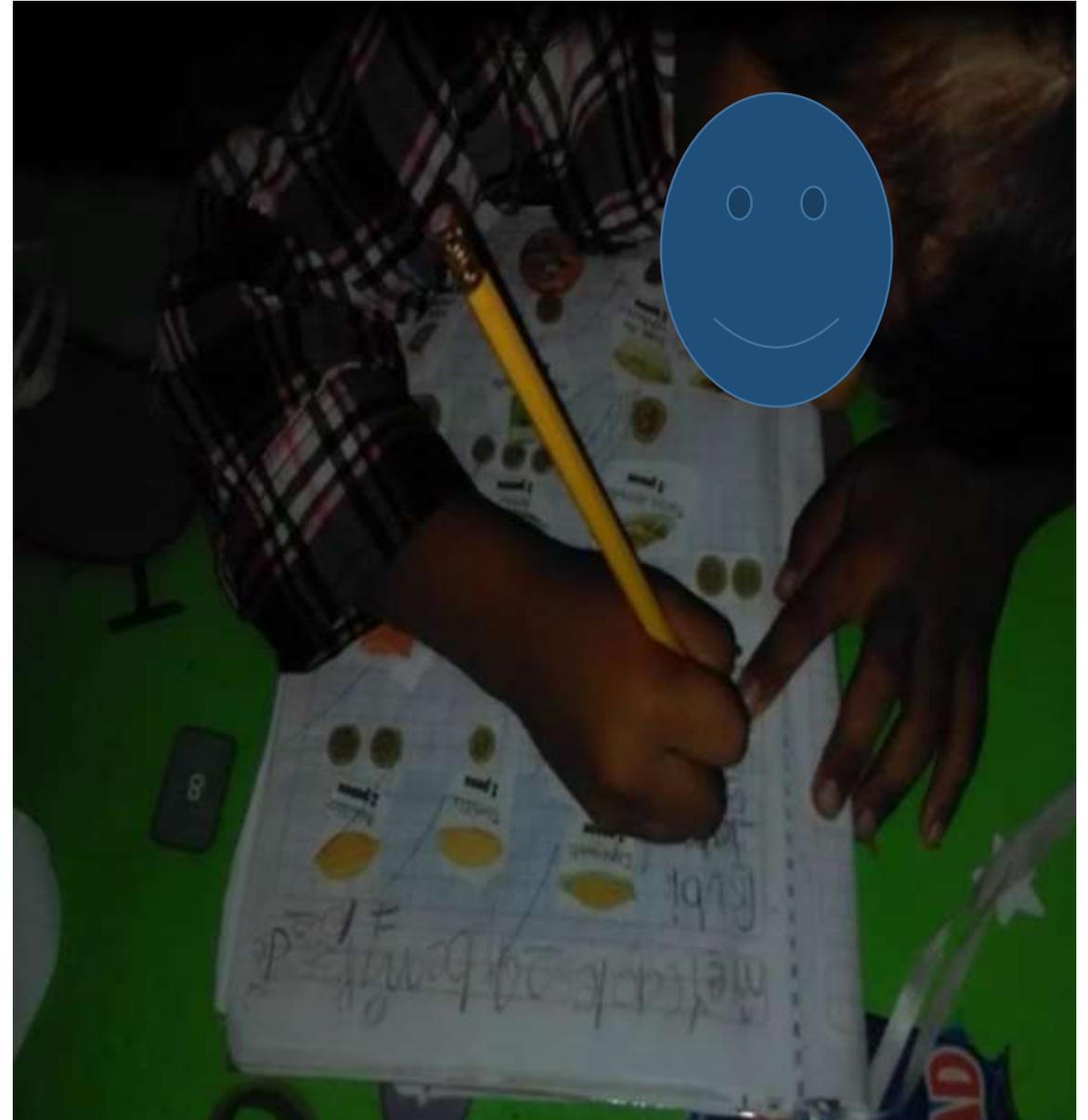


Otra de las actividades que lleve a cabo fue jugar a la tiendita donde los niños trajeron varias cosas de sus casas que se podían vender y los precios que valían según la investigación que se les había dejado hacer, lo primero que hicimos fue observar las cosas que trajeron y clasificamos según el lugar donde las vendían, para así poder hacer diferentes tiendas.

Se hicieron dos equipo, uno de vendederos y otro compradores; los vendedores se debían organizar para ver quien se colocaba en cada puesto, mientras que a los compradores se les repartió 10 monedas de \$1, 5 de \$2 y 2 de \$5 y \$10, luego se cambiaron los papeles y los que habían sido vendedores ahora les tocaba ser compradores.



La última actividad realizada fue jugar al mercadito, la cual consistió en repartirles su cuaderno o una hoja blanca, para que hicieran sus registros de los problemas que les plantee, lo primero que les pedí fue que debíamos hacer nuestras frutas y colocarles un precio, para esto los niños dibujaron sus frutas y le colocaban el precio con el número que yo les indicaba, para así después llevar a cabo los problemas ejercicios que les iba diciendo, las situaciones problemas que me base los hice relacionándolos con ellos para que fuera más significativo y motivante, por ejemplo: si la mamá de Mayrani va al mercado y compra una manzana, los niños debían de ver cuánto valía la manzana y la dibujaban y colocaban el precio de acuerdo a las monedas que ellos querían usar ya fueran de \$1, \$2 o \$5 y \$10 , luego seguía dictando la situación y quiere también una naranja, los niños hacían lo mismo que anteriormente, al último les preguntaba ¿cuánto deben pagar?, así al final los niños sacaban el resultado y con numero lo colocaban en su hoja, dando así la respuesta que les había resultado.



La actividad de **CIERRE** fue hacer la feria matemática con los demás grados, en donde participaron los niños, padres de familia y los maestros.



Las mamás y papás fueron los que colocaron sus juegos (tiro al blanco, tragabolas, pelea de gallos, pinturas, lotería, carrera de caballos, costales, las botellas, boliche, la ruleta puesto de palomitas, etc.)



Se les repartió a los niños monedas, en el caso de los niños 1° se les repartieron puras monedas de \$1, 2° solo monedas de \$1,\$2 y \$5 y a tercer grado todos los valores de las monedas excepto las de 0.50 C Así cada uno de manera autónoma debían ir a comprar o jugar el juego que querían y pagar con sus monedas, con ayuda de las mamás hizo un registro de los niños que si lograban o no pagar la cantidad correcta y como lo hacían, e incluso se les pidió que le dieran apoyo a los niños que se les dificultaba.

Además esta actividad fue una experiencia exitosa, debido a que no solo favoreció el campo formativo de pensamiento matemático, sino también los demás campos, como a continuación se presentan algunas evidencias:



Las niñas muestran autonomía de ir a comprar sin necesidad de que un adulto les ayude.

Este juego les impacto mucho, la mayoría de los niños participaron en esta actividad, mostraron bastante interés, desarrollando así algunos aprendizajes de otros campos como el de Expresión y Apreciación Artística.



Por último felicité a los niños por el trabajo que habían hecho y les coloque un carita feliz del trabajo realizado, palomitas en sus resultados para que se pudieran dar cuenta de lo que habían hecho bien y un 10 porque a pesar de que en educación preescolar la evaluación es cualitativa y no cuantitativa, a los niños les motiva que se les coloque este número porque muchos de ellos identifican el número que vale mucho y por otra parte que escuchan o ven a sus hermanos, primos que les dicen que el 10 es el número más alto y el mejor, para ellos es una motivación que se los ponga en sus trabajos para sentirse contentos y satisfechos de que lo hicieron bien e incluso son ellos los que desde el inicio del ciclo escolar se les pusiera esto en sus creaciones o trabajos, además que esto también tiene como objetivo que los padres de familia lo vean y se den cuenta de los aprendizajes que van teniendo sus hijos.



Esta actividad la evalué a través de la observación directa ya que gracias a esta, puedo percatarme de los logros y dificultades que tienen los niños e hice un registro de estos, para que a final de cada situación le rinda cuenta a los padres de familia sobre tengan los infantes y así seguir apoyando de manera colaborativa y buscar e implementar más estrategias para poder se trasformen esas dificultades en logros y así adquieran los aprendizajes esperados que le sirvan para la vida.

Instrumentos:

- Lista de cotejo
- Diario de la Educadora
- Observación directa
- Registro
- Rubrica

<b>Categoría</b>	<b>si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
Identificó las monedas			
Realizo bien el pago del juego.			

<b>Categoría</b>	<b>Solo utilizo monedas de a peso.</b>	<b>Utilizo dos valores</b>	<b>Utilizo los tres valores de las monedas</b>
Identificó las monedas			
Cómo realizo el pago			