

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

“SUMA Y PAGA”

PROFRA: MARÍA DE LOURDES GONZÁLEZ PEÑA

5 DE JUNIO DE 2020

C.C.T. 15EPR2264U

JUSTIFICACIÓN

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

El juego se entiende como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

La educación marca que los alumnos se conviertan en protagonistas de su aprendizaje y son los encargados de estructurar el trabajo para resolver la cuestión que se ha planteado.

En el aula los alumnos se dividen en pequeños grupos que trabajan una temática que se les asigna y sobre lo que aprenden, mediante la colaboración de todos los alumnos que integran el equipo, este tipo de aprendizaje potencia las capacidades de cada estudiante a través del intercambio de conocimientos, el trabajar en equipo se desarrolla el sentido de responsabilidad, se desarrolla la habilidad de liderazgo, mejora la autoestima de los alumnos y fomenta la competencia.

Cada niño aprende a un ritmo, desarrolla unas habilidades más que otras y adquiere los conocimientos de una manera distinta a la de sus compañeros, es lo que se denomina la inteligencia múltiple, además de aprender a leer y escribir los alumnos deben saber controlar y gestionar sus sentimientos y emociones, de ahí que cada vez adquiere más importancia la educación emocional en las aulas, teniendo en cuenta estos aspectos son muchos los docentes que optamos por hacer más atractiva las clases introduciendo estrategias didáctica

“SUMA Y PAGA”	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	“LAS COMPRAS”
ASIGNATURA	MATEMÁTICAS GRADO: 2°
EJE	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN.
TEMA	ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN
APRENDIZAJE ESPERADO	RESUELVE PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA CON NÚMEROS NATURALES HASTA EL 1000.
TRAYECTO	3. SUMAS Y RESTAS HASTA 1000.
PROPOSITO DEL TRAYECTO	Este trayecto involucra situaciones de juntar, de cambio y de comparación que invitan a trabajar con las sumas y las restas de números menores a 1000. En su conjunto la trayectoria profundiza en uso de estrategias que tienen que ver con utilizar decenas completas para resolver una variedad de problemas de suma y resta.
NUMERO DE ALUMNOS	40
MOMENTO DEL CURSO EN EL QUE SE APLICARÁ LA TÉCNICA.	De acuerdo al programa de aprendizajes claves se pretende que se desarrolle en la semana 3 del mes de septiembre.
DESARROLLO DE LA TÉCNICA	<ul style="list-style-type: none"> - Frente al grupo se colocan dos o tres puestos, los alumnos se organizan por parejas, cada pareja debe tener monedas de un peso, de dos, de cinco, de diez y de cien. - Las parejas eligen dos objetos y reúnen el dinero que necesitan para comprar. - Cuando pasan a los puestos preguntan cuánto cuestan los productos por separado y cuanto deben pagar en total. - Repetir la actividad nuevamente pero ahora a cada pareja se le entregan monedas y billetes de diferente valor. - Indicar que cada pareja va a comprar uno o dos artículos y deben ponerse listos para pedir el cambio, porque el encargado de los puestos a veces se equivoca y les da menos cambio. - Los alumnos eligen los artículos y calculan como ellos deseen la cantidad que deben pagar y el cambio que deben de recibir, luego se les pregunta: ¿Cuánto cuesta cada producto? ¿Cuánto tienen que pagar por todo? ¿Cuánto van a recibir de cambio? - En ocasiones se les entrega menos cambio del correcto. - Cuando los niños se dan cuenta del error, deben buscar una manera de demostrarlo. - Cada que se lleve a cabo la actividad, dos o tres alumnos guardan los artículos comprados en una caja.

	<ul style="list-style-type: none"> - En la caja deberán poner los artículos de acuerdo a su valor, los que valen cinco pesos, en otra caja los que valen dos pesos, diez, cien, hasta llegar a mil. - Guardar las cajas y ordenarlas de acuerdo a los artículos más baratos hasta los más caros. - Establecer comparaciones y comentar sus estrategias utilizadas para llevar a cabo la actividad.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Envolturas de productos (bolsas de papas, chocolates, chicles, dulces o juguetitos) - Etiquetas para indicar el precio en los productos. - Monedas y billetes didácticos. - Cajas.
OBSERVACIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Los aprendizajes esperados se adquieren mejor mediante actividades lúdicas. - Existe más confianza y comunicación al dejar que los alumnos se den cuenta de sus errores y que ellos propongan la manera de solucionarlos.
RECOMENDACIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Se recomienda aplicar la estrategia involucrando a los alumnos desde el inicio, previamente a la preparación de los materiales solicitados, al pegar los precios de los productos, acomodamiento de los mismos, en la repartición de las monedas y billetes y dejarlos que ellos decidan con quien jugarán. - Que los alumnos corrijan sus propios errores. - Es muy valiosa la intervención del docente para detectar los errores cometidos y valorar el avance de los aprendizajes esperados de cada alumno. -
EVALUACION: RUBRICA	

RUBRICA

“SUMA Y PAGA”

Nombre del alumno:

INDICADORES	SIEMPRE 10	A VECES 8	NUNCA 5
• Lee, escribe y ordena números naturales hasta el 1000.			
• Utiliza diferentes estrategias para juntar unidades, decenas y centenas.			
• Realiza las sumas y restas de los precios de productos y da el cambio correcto a los compradores.			

PROFRA: MARIA DE LOURDES GONZALEZ PEÑA.

BENEFICIOS AL TRABAJAR CON ACTIVIDADES LÚDICAS

En el contexto escolar, el campo formativo Pensamiento Matemático busca que los estudiantes desarrollen esa forma de razonar tanto lógica como no convencional y que al hacerlo aprecien el valor de ese pensamiento, lo que ha de traducirse en actitudes y valores favorables hacia las matemáticas, su utilidad y su valor científico y cultural.

Este pensamiento, a menudo de naturaleza lógica, analítica y cuantitativa, también involucra el uso de estrategias no convencionales. Son aquellas invasoras, que reclama la sociedad actual con la introducción de las TIC, que busca lograr la formación de un estudiante capaz de enfrentar a los requerimientos del mundo de hoy. Por ejemplo en un foro donde se propicia una discusión, mediada por un recurso atractivo a los estudiantes, por lo que la metáfora pensar “fuera de la caja”, que implica un razonamiento divergente, novedoso o creativo, puede ser una buena aproximación al pensamiento matemático.

Las actividades lúdicas permiten a los alumnos adquirir los aprendizajes esperados mediante el juego ya que esto ayuda a observar, comparar y manipular por lo que establecen sus propias hipótesis para luego construir su propio conocimiento, de tal forma que lo apliquen a su vida diaria.

EVIDENCIAS DE APLICACION

