

Proyecto de enseñanza: resuelvo problemas a partir del juego



AUTORA: PROFRA. YAZAIRA GUADALUPE PINEDA MIRANDA

CICLO ESCOLAR 2018- 2019

Introducción

El trabajo presentado muestra varias estrategias que se han utilizado para mantener la atención de los alumnos de un grupo multigrado de 1°, 2° y 3°, haciendo mas amenas y divertidas las clases de matemáticas.

Cada día enfrentamos diversos problemas en donde la creatividad e imaginación juegan un papel muy importante para su resolución, es así como podremos ver la vida un poco menos estresante. «En la sociedad actual, en constante cambio, se requiere que las personas sean capaces de pensar lógicamente, pero también de tener un pensamiento divergente para encontrar soluciones novedosas a problemas hasta ahora desconocidos.» (SEP, 2017: 296).

Es aquí en donde el juego es un factor muy importante para el aprendizaje en el alumno.

El presente trabajo incluye en sus apartados una justificación que refiere la importancia de las habilidades matemáticas dentro y fuera del contexto escolar.

Un diagnostico que nos permite identificar las características de la institución y conocer el contexto en el que se desarrollaron estas actividades.

El proyecto esta organizado en cinco sesiones diseñadas a partir del conocimiento de las características de los alumnos y que esta plasmada en la ubicación curricular de la planeación y las secuencias didácticas en las que se insertaron estas actividades lúdicas de aprendizaje.

Las consignas diseñadas para resolver a lo largo de las sesiones ayudan a favorecen aprendizaje esperado ya que se les plantean retos que pueden resolver de forma mental y también pueden apoyarse de su equipo cuando presenten dificultades favoreciendo también el trabajo en equipo.

De acuerdo al enfoque de la asignatura de matemáticas la resolución de problemas es una meta de aprendizaje y un medio para aprender contenidos matemáticos, además de fomentar el gusto por la misma, es por ello que se plantean actividades en donde los alumnos resuelvan consignas a través del movimiento, poniendo en práctica sus saberes y conocimientos, así mismo van aprendiendo con ayuda de su grupo de pares y se fomenta el gusto por las matemáticas a través del juego y cuestiones de su vida diaria.

Asimismo se comentan algunos de los resultados y conclusiones obtenidos al trabajar con estas actividades.

Y se concluye la forma en que se evaluó y las evidencias que dan cuenta del trabajo realizado en cada sesión, en donde podemos observar como los alumnos se divierten aprendiendo y jugando.

Justificación

Fomentar que los alumnos desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje como base para que usen de manera flexible conceptos, técnicas y desarrolle procedimientos para resolver diferentes problemas.

El grupo al estar conformado por tres grados, posee una gran diversidad de características ya que por sus edades son notorias sus diferencias, cambios y su desarrollo, de igual manera sus habilidades, destrezas y conocimientos son diversos, sin embargo pueden llegar a tener intereses comunes como lo es el juego.

El estilo predominante del grupo es el kinestésico ya que les gusta hacer, moverse de su lugar, bailar, cantar, participan mucho, son efusivos, expresivos y dinámicos, por lo tanto las actividades que se planearon durante estas cinco sesiones, fueron considerando estas características y se diseñaron para realizarse dentro y fuera del salón, es decir para que las mismas actividades no se volverán algo rutinario.

Plantear actividades de la vida cotidiana permite al alumno generar estrategias que le ayuden en la construcción del conocimiento matemático y vinculado al juego ayuda a los alumnos a explorar ideas y conceptos matemáticos que les resultan divertidos.

Por ejemplo cuando asisten a la tienda, juegan futbol, van a la feria; permitiendo que sean ellos quienes experimenten la resolución con sus medios.

Las sesiones planeadas permiten recuperar los saberes previos y la puesta en práctica del cálculo mental, pues se pretende que se involucren y puedan dar solución a problemas matemáticos en donde pongan en juego sus conocimientos.

Considere necesario involucrar a los padres de familia en el desarrollo de dos sesiones en donde los niños se pudieran sentir con mayor confianza y a gusto al estar trabajando junto con algunos de sus papás.

Cabe mencionar que de acuerdo a la flexibilidad de sus actividades en casa pueden darse un tiempo para estar trabajando con sus hijos.

Las actividades planteadas en la secuencia didáctica están diseñadas en función de las características de los alumnos, aprendizaje entre pares, trabajo en equipo y con alumnos que pueden llegar a ser monitores, pues les apoyan y motivan para el trabajo.

De esta manera al interactuar a través del juego se favorece el aprendizaje. «El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Solo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina su evolución» (Vigotsky. 1995: 69)

Diagnostico del grupo

La escuela primaria "Niños Héroes" con CCT 15EPR1174V, está ubicada en Metepec, municipio Teotihuacán, es de organización multigrado en donde atiendo a 1º, 2º y 3º, a su vez la maestra que trabaja conmigo atiende 4º, 5º y 6º además de la comisión de directivo.

La matrícula total para el ciclo escolar 2018- 2019 es de 40 alumnos, 20 en cada grupo.

En el grupo de 1º, 2º y 3º se muestra lo siguiente:

Grado	Hombres	Mujeres	Total
1º	3	4	7
2º	2	2	4
3º	6	3	9
Total	11	9	20

El grupo esta conformado por niños de 5 a 8 años posee una gran heterogeneidad, tienen una gran variedad de intereses, necesidades, destrezas, habilidades y conocimientos misma que se enriquece con la gama de saberes de cada uno de los alumnos, y de esta forma pequeños pueden aprender de los más grandes, pero también puede ser de forma inversa y es lo que hace nutritivo a sus aprendizajes.

La escuela se encuentra ubicada en una zona rural, ya que está alejada de las comunidades y no hay calles pavimentadas, no hay casas, tiendas o establecimientos, lo más cercano es la estación del tren y una ranchería que esta más alejada, debido a lo anterior las aulas tienen protecciones y a pesar de ello en varias ocasiones se han metido a robar lo poco de valor que hay en la escuela, afortunadamente ha pasado cuando no hay nadie en ella.

En cuanto a su infraestructura posee tres salones, dos se ocupan para trabajar cotidianamente con los alumnos y el tercero se ocupa como dirección o aula de medios, además tenemos una pequeña bodega para los materiales de limpieza, estos últimos si cuentan con loza. Los dos salones que se ocupan para atender a los alumnos son aulas prefabricadas, ya que no tienen loza y en su lugar tienen lámina.

En las aulas poseemos suficientes bancas y mesas para los alumnos y el espacio es adecuado debido a que son pocos, sin embargo no tenemos una instalación eléctrica adecuada ya que se han robado los cables, quedando la escuela sin este servicio y los que llegan a quedar han tenido cortos, dejando funcionando solo los focos que están alrededor de la escuela.

En la escuela hay 28 padres de familia, de los cuales doce llevan a dos hijos y los demás a uno. La escolaridad de los padres de familia en su mayoría se encuentran entre primaria y secundaria, muy pocos tienen estudios de bachillerato y son contados los que tienen un nivel de licenciatura (3 madres de familia, sin embargo solo una de ellas la ejerce).

La mayoría de los padres de familia son de bajos recursos, muy pocas son las madres que trabajan fuera de casa, ya que se dedican a cuidar a sus demás hijos y los padres son quienes solventan los gastos.

En este ciclo escolar en particular se observa a los padres de familia más preocupados porque sus hijos en verdad aprendan, se reconoce más compromiso ya que existe menos ausentismo y la comunicación entre alumnos, padres de familia y maestras ha mejorado.

Dentro de las características que se observan en los alumnos son:

- ❖ Tienen conocimientos diversos
- ❖ Sus intereses pudieran ser similares debido a que dentro del grupo se encuentran muchos hermanos y primos.
- ❖ En su mayoría se muestran participativos
- ❖ Son muy activos y no les gusta permanecer mucho tiempo en su lugar por lo que constantemente se tienen que mover.

De acuerdo a sus ritmos de aprendizaje es muy diverso ya que en cada grado están los que son rápidos, moderados y los más lentos con los que me tengo que quedar un poco más para terminar las actividades.

Afortunadamente los alumnos más rápidos han ido motivando a sus demás compañeros para trabajar mejor, se da el acompañamiento y se les pide que los apoyen pero que no les hagan el trabajo, ya que por ejemplo en primer grado hay un alumno que no asistió al preescolar y se ve desfavorecido en comparación con sus demás compañeros.

En su gran mayoría aprenden haciendo, utilizando materiales, jugando, bailando, les gusta estar en movimiento y en general les gustan las matemáticas aunque a algunos se les dificultan pero hay un interés por trabajar con la asignatura.

Ubicación Curricular

Planificación

ESCUELA PRIMARIA: “NIÑOS HEROES”

GRADO: 1º, 2º y 3º

GRUPO: “A”

TURNO: MATUTINO

BLOQUE: I

PROFRA: YAZAIRA GUADALUPE PINEDA MIRANDA

ASIGNATURA: MATEMATICAS

Campo Formativo	Enfoque didáctico	Competencia en la que se incide	Eje	Tema	Aprendizaje Esperado
PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Resolución de problemas	-Resolver problemas de manera autónoma -Comunicar información matemática -Validar procedimientos y resultados -Manejar técnicas eficientemente.	NUMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN	Adición y sustracción	Calcula mentalmente, de manera exacta y aproximada, sumas y restas con números hasta de tres cifras.

Sesión 1 «Resuelvo problemas»

Tiempo	Secuencia Didáctica	Materiales y/o recursos	Evaluación
60'	<p>INICIO *Retomar conocimientos previos, cuestionar ¿Quién ha ido a la tienda? ¿Por qué? ¿Qué han comprado? y ¿Qué hacen para saber si les cobraron bien? Retomar comentarios y explicar el aprendizaje esperado que se va a trabajar.</p> <p>DESARROLLO * Organizar al grupo en 5 equipos de 4 integrantes, procurando que en estos se integren a alumnos de los tres grados. Se les entregan tres problemas matemáticos relacionados con lo que regularmente llegan a comprar a la tienda, para ello podrán apoyarse de material concreto para resolverlos (fichas, cuentas, monedas, semillas...), mismo que les servirá para representar su procedimiento.</p> <p>Problemas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ernesto fue a la tienda y compro 5 paletas para sus amigos y para él, si cada una cuesta 3 pesos ¿Cuánto dinero pago? 2. Maicela fue a la tienda a comprar unas galletas que cuestan \$12 y un jugo que cuesta \$9 ¿Cuánto dinero gasto en total? 3. Gerardo y Jorge fueron a la tienda y cada uno compro un yogurt de \$8 ¿Cuánto pagaron en total? <p>La consigna será que todos los integrantes participen dando soluciones y se organicen para que puedan dar a conocer su procedimiento, se trata de observar como lo resuelven y llegan a acuerdos. Ya que todos tengan las soluciones irán explicando cómo fue que lo resolvieron y se harán los comentarios si fue el mismo procedimiento o alguien lo hizo de diferente manera, además se comprobará que el resultado sea correcto.</p> <p>CIERRE Para concluir algún alumno plantea un problema utilizando información de algo que haya comprado en la tienda la última vez, se escribe en el pintarrón y de forma grupal tratan de resolverlo usando solo el cálculo mental. El alumno que lo resuelva pasara al frente a explicar su procedimiento. Se retoman los comentarios más relevantes de los alumnos y entre todos se reflexiona sobre la importancia de la solución de problemas y de usar la información correctamente.</p>	<p>Hojas con problemas Material concreto (fichas, cuentas, frijol, habas...), mismo que se cuentan en el rincón de las matemáticas</p> <p>Pintarrón y marcadores</p>	<p>-Participación -Observación</p> <p>-Seguimiento y registro por equipos</p> <p>-Procedimiento y solución</p>
Producto			
<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas con distintos procedimientos • Problema planteado y proceso de solución 			

Sesión 2 «Gol penalti»

Tiempo	Secuencia Didáctica	Materiales y/o recursos	Evaluación
60'	<p>INICIO Llevar a cabo un juego en el patio de la escuela, para esto se formaran 4 equipos en donde trabajaran con el número faltante. Colocando tres aros se van poniendo pelotas para dar una cantidad y que ellos busquen el numero faltante que complete la operación por ejemplo:</p>  <p>Se realizan varios ejercicios y van comentando sus procedimientos.</p>	<p>Aros y pelotas Sumas y restas de acuerdo al grado Porterías y balones de futbol Sumas y restas Fotocopias de lista de cotejo</p>	<p>-Participación y desempeño -Observación -Seguimiento y registro -Análisis y reflexión a través de una autoevaluación</p>
	<p>DESARROLLO Enseguida se les pregunta si creen poder sumar y restar mentalmente, en este caso se les invitara a que hagan el intento aquellos que se les dificulta, se les cuestiona algunas sumas y restas, posteriormente se comenta con los alumnos si han jugado futbol y si conocen los penaltis, retomando sus comentarios se les explica que se llevara a cabo un juego, para esto se dividirá al grupo en dos equipos de manera que en ambos haya de los tres grados, se les explica que acomodados de acuerdo al grado van a competir contestando una operación, para que si la resuelve mentalmente y esta correcta pueda pegarle al balón para anotar gol a la portería, el equipo que conteste correctamente y meta el gol será el equipo ganador (hacer adecuaciones de acuerdo al grado de complejidad por grado).</p>		
	<p>CIERRE Al termino del juego entrar al salón y en plenaria comentar sobre su experiencia, lo que sintieron, si les agrado la actividad, si aprendieron algo, etc. Se hace una autoevaluación de su desempeño y explican cómo pudieran mejorar para la próxima vez de acuerdo a los desaciertos que hayan tenido. Por ultimo cada uno realiza una autoevaluación de su desempeño.</p>		
Productos			
<ul style="list-style-type: none"> Operaciones resueltas 			

Sesión 3 «Rally matemático»

Tiempo	Secuencia Didáctica	Materiales y/o recursos	Evaluación
60'	<p>INICIO Explicar la actividad de hoy en donde pondrán en práctica el cálculo mental, comentar que se llevara a cabo un rally matemático con apoyo de algunas de sus mamás y papás, para ello se organiza al grupo en 4 equipos de 5 integrantes (en cada equipo se integraran de los 3 grados y de acuerdo a su nivel conceptual). Ya que estén integrados, cada equipo se pondrá un nombre, después elegirán un color y elaboraran un banderín usando 1/4 de cartulina el cual los representara ya que se pondrán un nombre.</p> <p>DESARROLLO Antes de iniciar dar a conocer las reglas del juego, explicar cada una de ellas y enseguida se comenzara, para ello un integrante de cada equipo buscara en el aula la primer pista que estará del color que eligieron, ya que la encuentren leerán la instrucción y se dirigirán con al lugar y con la persona que se menciona para realizar la actividad que se les solicite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sumas y restas de acuerdo al grado de complejidad - Contestar un crucigrama - Conteo de decenas - Responder problemas que impliquen el cálculo mental <p>Las pistas estarán distribuidas alrededor de la escuela (patio, baños, dirección...) con las madres y padres de familia quienes les entregara una hoja que deberán resolver correctamente para que les puedan entregar la siguiente pista de su color.</p> <p>Ganará el equipo que obtenga primero sus 10 pistas y realice todas las actividades correctamente.</p> <p>CIERRE Al término del rally matemático, todos pasaran al salón en donde comentaran su experiencia y si les agrado la actividad, así mismo los padres comentaran al respecto. Se les agradece a todos por su participación y se les entrega una medalla a cada uno (alumnos y padres de familia), después se llevara a cabo la premiación al equipo que obtuvo un mejor desempeño a lo largo de todo el rally. Para finalizar contestaran una evaluación metacognitiva en donde registran qué les gusto, qué no les agrado y qué aprendieron.</p>	<p>Pistas Cartulinas Marcadores Fotocopias</p> <p>Diversos espacios de la escuela.</p> <p>Medallas de chocolate y premios</p> <p>Hoja metacognitiva</p>	<p>-Participación</p> <p>- Observación directa -Participación y disposición - Resolución de problemas - Seguimiento y registro</p> <p>- Reflexión y análisis del rally</p>
Producto			
<ul style="list-style-type: none"> • Solución de pistas -Problemas y consignas resueltas correctamente 			

Sesión 4 «Feria matemática»

Tiempo	Secuencia Didáctica	Materiales y/o recursos	Evaluación
60'	<p>INICIO Preguntar a los alumnos ¿han ido a la feria alguna vez? ¿les ha gustado ir? ¿por qué? ¿con quién van a la feria? Retomar sus comentarios y explicarles que participaran en algunos juegos de feria en donde pondrán en práctica el cálculo mental, para ello se organiza al grupo en 6 equipos 4 equipos de 3 integrantes y 2 de 4 integrantes (todos conformados con los tres grados y de acuerdo a sus habilidades conceptuales), después explicar las reglas del juego y aclarar dudas. Comentarles que cada equipo pasara a todos los puestos y al término de su participación en cada uno, la mamá encargada le entregara una ficha de acuerdo a su desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verde = excelente - Amarillo = regular - Rojo= requiere apoyo <p>Nota: mientras se explica la actividad, los papás apoyan preparando los juegos en el patio de la escuela</p> <p>DESARROLLO Cada equipo elegirá el juego en el que quiera participar y lo llevara a cabo para obtener su ficha, los juegos serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las canicas - La pesca - Tirar a gol - Ensartar los aros - Tiro con dardos - Cachando globos con agua <p>Se observa y se lleva a cabo un registro en una rúbrica con respecto a su desempeño de cada alumno en su equipo. Ya que todos los equipos hayan pasado a todos los puestos y hayan obtenido sus 6 fichas, pasan al salón para retroalimentar la actividad.</p> <p>CIERRE Dentro del salón, en primer lugar se les agradece la participación a los padres de familia quienes apoyaron en la actividad, enseguida cada equipo pasa a mostrar sus fichas y se va haciendo un registro, después se comparan sus resultados y se premia al equipo que obtuvo más fichas verdes. Por último los equipos mencionan cuales fueron sus dificultades y en que pueden mejorar, es decir hacen una autoevaluación.</p>	Canchas Canicas y tableros Pecas de plástico, pelotas y pecera Porterías y bolos Globos y punzones Globos con agua y cubetas Fichas Premios	- Participación - seguimiento y registro a través de una rúbrica - Reflexiones - Autoevaluación
Producto			
<ul style="list-style-type: none"> • Retos de cada puesto en donde usan el cálculo mental de sumas y restas 			

Sesión 5 «Mi tiendita»

Tiempo	Secuencia Didáctica	Materiales y/o recursos	Evaluación
60'	<p>INICIO Retomar la primer sesión con los alumnos, cuando se trabajó sobre la tiendita y lo que comúnmente llegan a comprar ahí, además retomar la kermes que se realizó en la escuela el día de ayer, preguntar a algunos alumnos que compraron y cuánto dinero tenían, comentarles que en esta ocasión ellos van a ser los tenderos y los clientes. Organizar al grupo para que 3° sean los tenderos y 2° y 1° sean los clientes. A los de tercer grado se les entregan algunos productos para que puedan vender y le asignan los precios (mismos que se les entregaran en tarjetas) y a cada cliente (11 alumnos) se le dará 3 monedas de \$10 y 10 monedas de \$1 (las monedas serán de verdad), ya que estén organizados se explican las reglas las cuales serán que deberán de ir a comprar en orden revisando los precios y las monedas que ellos tienen, así solo podrán comprar lo que les alcance.</p> <p>DESARROLLO Los alumnos de 1° y 2° pasan a comprar lo que ellos consideren siempre y cuando les alcance el dinero, los de 3° verifican que les paguen correctamente y les cuestionan a los pequeños sobre su cambio, ya que ambas partes estén conformes con la compra y venta, y ya que todos hayan utilizado sus monedas, se les pide a los tenderos que cuenten y entreguen el dinero mientras los de 1° y 2° realizan el conteo de lo que les haya sobrado de cambio y de igual forma lo entregan. Con ayuda de todos se revisa que estén completas las monedas, es decir que hayan 33 monedas de \$10 y 110 de \$1, para esto se acomodaran las monedas en montones de decenas y las de \$10 en montones de 3, y ahora cambiarian papelas, ya que 1° y 2° serán los tenderos y 3° los clientes, de esta forma los alumnos de 2° apoyaran a los de 1° para vender y revisar que la compra sea correcta. Ya que hayan comprado los alumnos de 3°, harán de igual manera el conteo y regresaran el dinero. Nota: registrar aquellos alumnos que requieren apoyo y quienes usan el cálculo mental sin ayuda.</p> <p>CIERRE Se organiza al grupo en plenaria para mencionar si les gusto la actividad, que aprendieron de la experiencia y que fue lo que hicieron para resolver sus dificultades. Después se retoman todas las actividades que se fueron realizando a lo largo de la semana, y comentan que fue lo que les pareció y que fue lo que aprendieron de todo ello. Retomar comentarios y reflexionar al respecto.</p>	<p>Monedas de \$10 y de \$1 Productos para vender Mesas Tarjetas con precios</p> <p>Tiendita (productos y dinero)</p>	<p>- Participación y organización</p> <p>- Registro de cada alumno de acuerdo a la observación directa</p> <p>- Plenaria y reflexiones.</p>
Producto			
<ul style="list-style-type: none"> • Compra y venta de productos 			

Resultados

Sesión 1 «Resuelvo problemas»

- Se descubrieron conocimientos previos, si es que van a la tienda y si manejan el dinero, además de que si saben checar cambio.
- Al resolver los problemas verifique si usan el calculo mental o es necesario escribir la operación.

Sesión 2 «Gol penalti»

- Usando material concreto como aros y pelotas se les plantearon restas en donde hacia falta el sustraendo, por lo que ellos debían verificarlo utilizando las pelotas.
- Se observo que los alumnos mas grandes dominan mejor este tipo de problemas, sin embargo los pequeños aprendieron de ellos.

Resultados

Sesión 3 «Rally matemático»

- La vinculación de actividades de calculo mental y físicas promueve la comprensión lectora, el estar en constante movimiento y el trabajo en equipo.
- Se divirtieron al momento que iban poniendo en practica sus saberes.

Sesión 4 «Feria matemática»

- Se consideró esta actividad ya que es la actividad recreativa a la que los niños están más familiarizados, sin embargo al darles un giro y plantearles cuestiones matemáticas con respecto al cálculo mental de sumas y restas, esto lo vuelve más interesante para ellos.
- Fue un reto que involucro a madres de familia que los hacían trabajar el calculo mental.

Resultados

Sesión 5 «Mi tiendita»

- Se lleva a cabo una retroalimentación de todo lo trabajado a lo largo del proyecto de enseñanza, ya que en la primer sesión se inicia con el tema de la tiendita y en la última sesión se pretende que lleven a cabo el juego de la tiendita en donde compran productos con dinero de verdad, solucionando el problema que implica el comprar y que te regresen correctamente el cambio de esta manera se usa el cálculo mental de sumas y restas a partir de una necesidad.

Conclusiones

- ❖ Las actividades que se tomaron en cuenta para trabajar con los niños fueron de tipo lúdico en donde los niños aprenden a través del juego resolviendo diversas problemáticas y apoyándose en equipo principalmente.
- ❖ El juego siempre estuvo presente y eso fue lo que mantuvo la atención de los alumnos. Al mismo tiempo que se divertían iban aprendiendo.
- ❖ Se fomentó el trabajo en equipo y la participación de todos los integrantes.
- ❖ Los alumnos de 3° ayudaron como monitores para los más pequeños, sin embargo cabe mencionar que hay niños de primer y segundo grado que poseen más habilidades matemáticas en cuanto al cálculo mental que alumnos de tercer grado, así pues el trabajo se vuelve más enriquecedor ya que pequeños pueden aprender de los grandes y de igual manera los grandes pueden aprender de los pequeños.

EVALUACIÓN

Se emplearon diversos instrumentos de evaluación para cada una de las sesiones los cuales fueron:

- Rubricas
- Registro de observación
- Autoevaluación
- Cuestionarios
- Listas de cotejo

METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN

SESION	PRODUCTO	TÉCNICA	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO	VALOR
1	Resolución de problemas con distintos procedimientos	Observación y registros	Seguimiento y registro por equipo	Registro de procedimientos de problemas	10%
2	Operaciones resueltas		Autoevaluación	Lista de cotejo	10%
3	Solución de pistas -Problemas y consignas resueltas correctamente		Evaluación metacognitiva	Cuadro de triple entrada	30%
4	Retos de cada puesto en donde usan el cálculo mental de sumas y restas		Autoevaluación	Lista de cotejo	50%

EVIDENCIAS



ORGANIZACIÓN EN EQUIPOS

RALLY Y FERIA MATEMATICA

Evidencias



Retroalimentación



Tiendita usando monedas reales

BIBLIOGRAFIA

SEP. (2017). «Aprendizaje clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación Básica». México

VIGOTSKY, L. S. (1995) «El papel del juego en el desarrollo del niño», en: El juego, UPN, México, pp. 69

TOBON, Sergio (2018) «El proyecto de enseñanza. Aprendizaje y evaluación», México: CIFE