

J.N. “RAFAEL RAMÍREZ CASTAÑEDA”

C.C.T. 15EJN4665M

PROFRA. GABRIELA PICHARDO VEGA

PROYECTO

**“LA JUGUETERIA”**

Fecha de realización: Mayo 2018

## DIAGNOSTICO

El jardín de niños “Rafael Ramírez Castañeda” de subsistema estatal con clave de centro de trabajo 15EJN4665M, se localiza en Jesús García S.N. La Nueva Santa María San Pablo Tecalco, Tecamac, Estado De México. Comenzó a brindar servicio educativo en el año 2011 en un auditorio ejidal mientras se disponía del espacio y la creación de instalaciones, fue hasta el 2013 que se hizo uso del ahora jardín de niños, actualmente tiene cuatro salones, uno de ellos se comparte con la biblioteca escolar y dirección, sanitarios para ambos sexos, patio cívico y uno recreativo, así como servicio de drenaje, luz eléctrica y agua. Las aulas tienen sillas, mesas, escritorio, pizarrón, material didáctico y recursos tecnológicos como computadora, proyector, bocina y micrófono que son aprovechados para las actividades de aprendizaje que se realizan en las aulas. En relación al cuerpo docente y directivo son tres docentes frente a grupo y un directivo comisionado, el centro escolar brinda servicio educativo a 27 niñas y 44 niños de 3 a 5 años de edad en los tres grados de educación preescolar tomando como referente el calendario escolar de ciento noventa y cinco días, en un horario de 9:00 a las 13:00 horas, manifestando la participación de directivo, docentes, alumnos y padres de familia para ofrecer experiencias de aprendizaje, de acuerdo a las necesidades e intereses de los alumnos para contribuir al desarrollo y aprendizaje de los educandos.

La comunidad goza de electricidad, agua potable, medios de comunicación tecnológicos, un centro médico, centros escolares de educación básica, transporte público, pavimentación, alumbrado, comercio y ofrecimiento de servicios, la comunidad no cuenta con centros de recreación o de cultura por lo que los habitantes se trasladan al centro del municipio para ser partícipes de las actividades de estos centros. La comunidad realiza y participa de la fiesta a San Pedro y San Pablo así también de la feria del pan de muerto y del pulque, son los mismos habitantes de la comunidad quienes venden en estas festividades ya que el comercio es su fuente de trabajo; aun cuando están ocupados en estas actividades se interesan por la asistencia de sus hijos al preescolar, siendo los padres quienes los llevan o los encargan con un familiar cercano.

Derivado de las entrevistas realizadas a los padres de familia a inicio del ciclo escolar se identificó que su nivel educativo es de secundaria, también se pudo detectar el tipo de hogares de los cuales oscilan: nucleares, formados por el papá, la mamá y los hijos, y ampliados formados por un hogar nuclear más otros parientes, este último tipo de hogar es cuando la propiedad es propia o compartida. Las familias de los alumnos forman parte de la actividad económica terciaria principalmente el comercio y el ofrecimiento de servicios, lo que les permite tener tiempo para llevar, recoger a sus hijos del jardín de niños y además de estar con ellos por la tarde en su lugar de trabajo que en varios casos es en el hogar; cuando los padres no pueden asistir por sus hijos los hermanos mayores o abuelas asisten por ellos.

El tercer grado grupo “B” que se atiende está integrado por un total de 14 alumnos, de los cuales 2 son niñas y 12 niños, sus edades oscilan entre los 5 años de edad. El aula es muy pequeña mide aproximadamente 21m<sup>2</sup> y considerando que el INEE en “La Educación Preescolar en México, Condiciones Para La Enseñanza y El Aprendizaje”, establece espacios mínimos en el aula de 1.2 m<sup>2</sup> por alumno, esta situación dificulta la movilidad de los alumnos e incluso el desarrollo de actividades diversas en el aula por lo que muchas de las veces el patio es utilizado para realizar las actividades de aprendizaje que requieren de suficiente espacio. En cuanto a las características de los alumnos no hay niños o niñas con alguna condición médica especial o de discapacidad que pueda repercutir en su desarrollo cognitivo o motriz. Los alumnos hacen uso del lenguaje oral para comunicarse con sus pares y adultos, hacen uso de grafías para comunicarse de forma escrita, les agrada el trabajo colaborativo y participan activamente cuando realizan una actividad en conjunto, mantienen una relación positiva entre ellos basada en el respeto, la colaboración y la tolerancia, actúan con base a los acuerdos del aula, muestran interés por actividades de resolución de problemas en especial del campo formativo pensamiento matemático.

La necesidad que se traduce en una problemática del grupo es que no hay un aprendizaje significativo del uso del número en su vida cotidiana, se sitúa en el campo formativo pensamiento matemático, el cual es uno de los campos que se favorecen en la prioridad mejora de los aprendizajes de la Ruta de Mejora Escolar, y que es la prioridad del jardín de niños; en este sentido es importante mencionar que el 50% de los alumnos no curso el segundo año de preescolar y el resto son

alumnos del propio jardín de niños, ante la situación en los primeros meses del ciclo escolar se ofrecieron experiencias de aprendizaje en las que todos desarrollaran conocimientos y habilidades básicas para nuevos retos, si bien ya cuentan colecciones de elementos mayores de diez y menores de veinte, identifican los números del uno al doce, comienzan a resolver algunos problemas numéricos básicos de adición y sustracción, pero ahora se requiere que ellos pongan en juego esto para que conozcan el uso del número en su vida cotidiana como es el uso y valor real de las monedas para comprar o vender.

## JUSTIFICACIÓN

El diseño de la situación de aprendizaje titulada la “juguetería” pretende contribuir al desarrollo y aprendizaje de los alumnos, para ello se deben tener presentes las características más relevantes e importantes de las niñas y niños preescolares, de acuerdo con Jean Piaget en la etapa preoperacional que abarca de los dos a los siete años de edad, los menores empiezan a relacionarse con sus pares y adultos, es así como comienza el aumento de su vocabulario; tienen mucha curiosidad y ganas de saber otras cosas y empiezan a cuestionar ¿por qué?; llevan a cabo el juego simbólico al usar diversos objetos para imitar una situación de la vida real; son egocentristas al no aceptar el punto de vista de los demás y en relación al pensamiento matemático es muy importante que realicen el proceso de seriación posteriormente la clasificación y por último la conservación. De esta forma se retoman las características para contrastarlas con las de los alumnos del tercer grado grupo “B” del jardín de niños Rafael Ramírez Castañeda, en relación a lo que logran y a lo que se requiere favorecer para lograr su formación integral; en este sentido el plan de trabajo presentado favorece la identidad personal y las relaciones interpersonales al ejecutar y desarrollar las actividades planteadas de forma individual y en colectivo, en pro de que aprenda en interacción con sus pares; para aumentar su vocabulario y responder a sus dudas se les plantea una serie de cuestionamientos posibles a lo que puedan llegar a preguntar en el desarrollo de las actividades, al dar respuesta a estos harán uso del lenguaje oral y al escuchar las opiniones de otros se les permite expresar si están de acuerdo o no con lo que dicen sus compañeros siempre promoviendo el respeto entre ellos al exponer sus ideas, trabajando de esta forma con el egocentrismo, reconociendo que no solo son ellos los que aprenden sino que hay compañeros que piensan y aprenden diferente; en atención a la seriación, clasificación y conservación los alumnos ya logran estos procesos lo que permite plantearles nuevos retos de conteo y de resolución de problemas numéricos a través de las actividades planeadas en la situación de aprendizaje; el juego simbólico será la estrategia para que los alumnos puedan poner en uso el número al conocer el valor real de las monedas al comprar de forma lúdica; de esta manera se vinculan las características del desarrollo con el proyecto de enseñanza diseñado.

Los contextos escolar, familiar y sociocultural se ven favorecidos al brindar experiencias de aprendizaje en las que se tomen en cuenta las características de estos, es así como en el diseño del plan de trabajo se consideran los recursos y materiales disponibles en el aula y la escuela, como lo es el uso del patio para desarrollar algunas actividades esto con motivo de que el aula es muy pequeña y dificulta la movilidad de todos los alumnos así como la ejecución de las actividades, de esta forma se promueven ambientes de aprendizaje físicos en las que todos los alumnos puedan participar de forma activa. La relación del contexto familiar se refleja en la integración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje al hacerles partícipes de algunas actividades durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, así como del acompañamiento en casa al realizar juegos en relación del valor de la moneda, integración que les permite ver el avance o dificultad que presenta su hija o hijo para establecer acuerdos y compromisos en colaboración a fin de alcanzar el logro de aprendizajes esperados, de esta manera los padres de familia pueden comprender la importancia que tiene la educación preescolar al ser testigos que en este nivel educativo se comienza a adquirir conocimientos y a desarrollar las habilidades matemáticas para una mejor comprensión de las matemáticas a futuro al pasar a otros niveles educativos. La situación de aprendizaje se vincula con el contexto sociocultural en el hecho de promover un aprendizaje significativo, como se mencionó en el diagnóstico la comunidad y esto involucra a los padres de familia llevan a cabo actividades económicas de comercio, de esta forma el que los alumnos experimenten el uso del número y el valor de la moneda al

comprar genera en ellos la relación de lo que hacen sus familias y lo que pueden hacer ellos mismos al tener dicho conocimiento, así como relacionar el uso del número en otras actividades de su vida diaria tanto personal como familiar.

Como ya se mencionó en el diagnóstico no hay niños o niñas con alguna condición médica especial o de discapacidad que pueda repercutir en su proceso de aprendizaje, lo que beneficia la movilidad a diferentes espacios para desarrollar las actividades fuera del aula, así también la ausencia de realizar adecuaciones curriculares en función de alguna necesidad de los alumnos, lo que permitió diseñar la situación de aprendizaje con relación a las características de los alumnos. El que todos los alumnos hagan uso del lenguaje oral para comunicarse favorece la realización de cuestionamientos y planteamientos de problemas numéricos, haciendo uso de este medio ellos pueden comunicar sus procesos y resultados de solución, también de solicitar ayuda cuando lo requieren y expresar si están de acuerdo o no con lo que dicen sus compañeros; también tienen la oportunidad de expresarlo de forma escrita porque ya hacen uso de grafías, letras y números, para representar la solución; es por ello que la situación de aprendizaje considera los diversos cuestionamientos que los alumnos responderá haciendo uso del lenguaje oral y escrito. El trabajo colectivo y en equipo se pone en juego ya que la cantidad de alumnos permite dicha organización además de que les agrada el trabajo colaborativo y participan activamente cuando realizan una actividad en conjunto, es así como la situación de aprendizaje favorece las relaciones interpersonales. Otro factor importante es que los alumnos actúan de acuerdo a los valores de respeto, colaboración y tolerancia, lo que da acceso a que cada uno pueda responder a diferentes cuestionamientos, así como la resolución de problemas numéricos, teniendo presente que en caso de no estar bien un compañero le dirá con todo respeto porque no es acertada su respuesta. Por último el hecho de que al grupo le agrada e interese la resolución de problemas numéricos beneficia el diseño y ejecución de una situación de aprendizaje que favorezca las áreas de oportunidad de los alumnos en este caso el uso que le pueden dar a los números al conocer el valor real de la monedas para comprar; es así como el plan de la situación de aprendizaje presentada brinda lo mismo para todos los alumnos de acuerdo a sus necesidades y características, una organización de trabajo y el uso de recursos, que pondrán a cada niño y niña en una situación cercana a lo real, para que pueda aprender de forma significativa y así lograr el aprendizaje significativo.

Las características retomadas del enfoque del campo formativo pensamiento matemático para el diseño de la situación de aprendizaje son: que las actividades matemáticas espontáneas e informales en los alumnos preescolares propician el desarrollo del razonamiento matemático; el hecho de que comiencen a desarrollar a partir del juego nociones numéricas, espaciales, temporales y relaciones de equivalencia, igualdad o desigualdad, así también como distinguir tamaños entre objetos, les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas; que el número es una herramienta básica del pensamiento matemático, y por lo tanto se deben favorecer y respetar los procesos de correspondencia uno a uno, irrelevancia del orden, orden estable, cardinalidad y abstracción; y la importancia de que el alumno aplique el número en su vida cotidiana y haga uso de un vocabulario adecuado como parte del lenguaje matemático. En este sentido las actividades propuestas en la situación de aprendizaje “la juguetería” pretenden favorecer el desarrollo del razonamiento matemático a partir del uso del número en actividades relacionadas a su contexto familiar y sociocultural, considerando las nociones numéricas es decir sus conocimientos y habilidades previas que tienen para pasar de una zona real a una zona de desarrollo próximo en pro del logro de aprendizajes, siendo el juego el medio para lograr el aprendizaje esperado atendiendo así la problemática del grupo; actividades que permiten poner en práctica los procesos de conteo que los alumnos ya logran, si estos procesos no fueran tomados en cuenta en el momento del diseño de la situación de aprendizaje difícilmente se podrán tener los resultados esperados, con todos estos elementos se da paso a que los alumnos reconozcan el uso del número en su vida diaria a partir del reconocimiento del valor de la moneda al usarla para jugar de manera significativa apropiándose a la vez un lenguaje matemático.

La situación de aprendizaje como el medio para potenciar el aprendizaje, centra sus actividades y acciones en relación a las orientaciones pedagógicas y didácticas sin estas presentes la intervención docente no tendría un fin educativo, de esta manera la práctica educativa se centra en los educandos y en sus procesos de aprendizaje al reconocer sus conocimientos y capacidades previas que son la base para continuar aprendiendo; brindar un ambiente de aprendizaje efectivo y afectivo

en el que se contemplen los espacios, materiales, recursos la interacción y socialización alumno-alumno y alumno-docente, así como la integración de los padres de familia para trabajar en colaboración para construir el aprendizaje de sus hijos, al participar en las actividades que son de cierta forma de relevancia social generará en los alumnos la seguridad y motivación para aprender; considerar en la situación de aprendizaje el trabajo colaborativo permite que ellos aprendan en interacción con su pares al compartir ideas y procesos de resolución de problemas numéricos; tomando como fundamento la estrategia de juego que permite potenciar el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños porque es de interés y moviliza la participación de todos; la inclusión de todos los alumnos al dar respuesta a cuestionamientos y a la resolución de problemas implica oportunidades formativas de calidad para todos, con esto se fomenta la igualdad de derechos entre las niñas y los niños desde la socialización y el aprendizaje; todo esto para el desarrollo de competencias, el logro de Estándares Curriculares y de aprendizajes esperados de los planes y programas de la educación básica y del nivel educativo de preescolar que orientan la intervención docente, elementos curriculares plasmados en la planeación la cual tiende a ser flexible para realizar adecuaciones pertinentes ante situaciones inesperadas, aunado a ello la evaluación de los tres momentos relevantes e importantes durante y después de la aplicación, evaluación que permite valorar el logro real y final del aprendizaje esperado así como una autoevaluación y reflexión de la propia intervención para transformar y mejorar aspectos que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje, aspectos que serán eliminados o transformados a fin de brindar una educación lo más pertinente posible.

Para atender las necesidades educativas de los alumnos es importante tener presente ciertas condiciones del proceso de aprendizaje que se quiere favorecer, en este sentido se dio a la tarea de tomar como referente las consideraciones de la resolución de problemas en educación preescolar; para que las actividades integradas en la situación de aprendizaje favorezcan el logro de aprendizajes se retomaron los siguientes aspectos: que la resolución de problemas es una elaboración de conocimientos matemáticos y tiene sentido para las niñas y los niños cuando se trata de situaciones comprensibles, esto les impone un reto intelectual que moviliza sus capacidades de razonamiento y expresión; cuando comprenden el problema se esfuerzan por resolverlo, y logran encontrar una o varias soluciones, se generan en ellos sentimientos de confianza y seguridad, porque se dan cuenta de sus capacidades para enfrentar y superar nuevos retos; los problemas numéricos que se planteen en educación preescolar deben dar oportunidad a la manipulación de objetos como apoyo para el razonamiento, el material debe estar disponible al alcance de todos, las niñas y los niños son quienes deciden cómo usarlo para resolver los problemas, ellos busquen sus propias estrategias de solución; los datos numéricos de los problemas que se planteen en este nivel educativo deben ser con cantidades pequeñas para que se pongan en práctica los principios de conteo y sea efectivo; proponerles que resuelvan problemas con cantidades pequeñas los lleva a realizar diversas acciones como separar, unir, agregar, comparar, distribuir o igualar elementos, y al utilizar los números con sentido, irán reconociendo para qué sirve contar y en qué tipo de problemas es conveniente hacerlo; para empezar a resolver problemas es importante proponer situaciones en las que haya alternancia entre actividades de conteo y resolución de problemas con el fin de que descubran las distintas funciones, usos y significados de los números; los planteamientos matemáticos exigen una intervención educativa que considere los tiempos requeridos por los alumnos para reflexionar y decidir sus acciones, comentarlas y buscar estrategias propias de solución. Tomando en cuentas estas consideraciones, el desarrollo cognitivo, las características y necesidades del grupo así como el propósito del proyecto, la situación de aprendizaje se enriquece de estos elementos relevantes que permitan el logro de aprendizajes, siendo de esta forma que se están respetando los procesos de número, conteo y resolución de problemas, es por ello que la situación de aprendizaje va de lo fácil (zona de desarrollo real) a lo completo (zona de desarrollo próximo) a fin de que los alumnos pongan en juego lo que saben y pueden hacer para llegar a un aprendizaje significativo con nuevos retos y experiencia de aprendizaje, además de promover la participación e inclusión de todos los alumnos en cada una de las actividades en un ambiente de aprendizaje favorable en el que se involucra un espacio útil con diversos materiales y recursos, y sobre todo algo muy importante la evaluación diagnóstica y formativa que darán elementos importantes para realizar adecuaciones en caso de ser necesario a partir de lo que resulte de cada sesión, momentos de evaluación que permitirán realizar una evaluación sumativa a fin de reconocer el nivel de logro alcanzado, todos estos aspectos integrados en la situación de

aprendizaje están presentes para favorecer los aprendizajes esperados, siendo el docente quien debe fungir como la guía y apoyo de sus alumnos para eliminar cualquier barrera que repercuta en proceso de aprendizaje.

### DISEÑO DEL PROYECTO

Nombre Del Proyecto	La Juguetería
Campo Formativo	Matemático
Aspecto	Número
Aprendizaje Esperado	Reconoce el valor real de las monedas, las utiliza en situaciones de juego.
Estándares Curriculares de Matemáticas	Observa que los números se utilizan para diversos propósitos, y resuelve problemas numéricos elementales en situaciones cotidianas.
Propósito de la Educación Preescolar	Use el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprenda las relaciones entre los datos de un problema y use estrategias o procedimientos propios para resolverlos.
Enfoque del campo formativo	Propiciar el desarrollo matemático de los alumnos preescolares a partir de diversas actividades matemáticas espontáneas e informales.
Propósito	Que los alumnos puedan reconocer el valor real de las monedas haciendo uso del número a través de una secuencia de actividades y del empleo de materiales y recursos.
Duración	Cinco sesiones

#### DESARROLLO

##### Sesión 1 ¿Qué sabes?

Tiempo: 50 minutos

Materiales y recursos: monedas, imágenes diversas, papel bond con preguntas, marcadores, hojas de trabajo, pegamento.

Evaluación diagnóstica

Técnica: Análisis del desempeño de los alumnos

instrumento: Organizadores gráficos (hojas de trabajo de los alumnos) /lista de cotejo

Aspectos a evaluar: las monedas que pego corresponden a costo del juguete /reconoce el valor real de las monedas

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
En las mesas se pondrán monedas (material didáctico), se les pedirá a los alumnos que observen y manipulen el material puesto en mesa. Se conocerán los conocimientos previos de los alumnos a partir de los siguientes cuestionamientos: ¿qué son?, ¿para qué sirven?, ¿quiénes los ocupan?, ¿qué números tienen?, ¿por qué tienen números? las respuestas serán registradas en papel bond.	A los alumnos se les pedirá que salgan del salón con su silla al patio en el cual harán un círculo para que escuchen brevemente con apoyo de imágenes la historia de la moneda en relación a su uso y el material del que está hecha. Posteriormente se les pedirá que regresen al salón para que por mesas clasifiquen las monedas por su valor, las monedas a usar son las de denominación de 1, 2, 5 y 10 pesos, por mesas se revisará la clasificación que realizaron, para ver si todos lo lograron.	Se les planteará la siguiente situación: José quiere comprar un juguete y necesita saber con qué monedas pueda pagar ¿le ayudas a José?, a cada alumno se le entregará una hoja con la imagen y precio de un juguete para que el alumno pegue la o las monedas con las que cree que puede pagar José. Se invitará y animará a los alumnos a participar en las siguientes sesiones ya que conocerán como usar las monedas para pagar al comprar.

##### Sesión 2 “El valor de las monedas”

Tiempo: 50 minutos

Recursos: Monedas grandes, monedas pequeñas, libro de texto “mi álbum” tercer grado

Evaluación Formativa

Técnica: Interrogatorio

instrumento: Tipos orales

Aspectos a evaluar: respuestas de los cuestionamientos realizados y el uso que le dan a las monedas para comprar juguetes.		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
En las mesas se pondrán monedas (material didáctico), se les pedirá a los alumnos que observen y manipulen el material puesto en mesa. Se conocerán los conocimientos previos de los alumnos a partir de los siguientes cuestionamientos: ¿qué son?, ¿para qué sirven?, ¿quiénes los ocupan?, ¿qué números tienen?, ¿por qué tienen números? las respuestas serán registradas en papel bond.	Por mesas de trabajo se pondrán monedas, se invitará a los alumnos a jugar “el rey pide” y se darán las indicaciones de juego, el cual consiste en elegir un representante de equipo, cuando escuchen lo que el rey pide todos en colaboración buscarán en su mesa la moneda solicitada y el representante traerá la que eligieron, gana el equipo que lleve la moneda correcta, la indicación para buscar y llevar la moneda será “el rey pide la moneda...”	Cuestionamientos: ¿has utilizado las monedas para comprar?, ¿qué has comprado?, ¿cómo se usan las monedas? y ¿das la moneda que tú quieres?, las respuestas serán registradas en papel bond. Se solicitará a los alumnos tomar su libro “mi álbum” y buscar la lámina de compras en la juguetería, se les pedirá que la observen y se cuestionará ¿qué es?, ¿qué hay? ¿qué juguete cuesta un peso?, ¿qué juguete cuesta dos pesos?, ¿qué juguete cuesta cinco pesos?, ¿qué juguete cuesta diez pesos?, ¿qué juguete cuesta más? y ¿qué juguete cuesta menos? y se plantearán situaciones como la siguiente ¿cuánto cuesta la pelota?, ¿Con que moneda puedo pagar?; todos los alumnos participaran al dar respuesta o expresar porque están de acuerdo o no con las respuestas que den sus compañeros, en esta sesión solo se plantearán situaciones con los juguetes que tengan un valor de 1, 2, 5 y 10 pesos.
<b>Sesión 3 “Cuántas posibilidades”</b>		
<p>Tiempo: 50 minutos</p> <p>Recursos: Libro de texto “mi álbum”, monedas grandes, monedas, pizarrón, 2 metros de fieltro, cuatro juegos de memórame.</p> <p>Evaluación Formativa</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>instrumento: Diario de trabajo</p> <p>Aspectos a evaluar: ¿se interesaron?, ¿todos se involucraron? ¿qué les gustó? ¿qué desafíos les implicaron? ¿resultó útil como se organizó al grupo?</p>		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Se pedirá a los alumnos tomar su libro “mi álbum”, buscar la lámina de compras en la juguetería y se cuestionará Carlos quiere comprar un carro ¿cuánto cuesta?, ¿hay una moneda con el valor del carro? y ¿qué puedes hacer?, los alumnos podrán hacer uso de las monedas para argumentar sus respuestas y compartir con sus compañeros la solución.	Los alumnos sabrán que pueden hacer uso de más de dos monedas al comprar, por ejemplo: pueden usar 2 monedas de 1 peso para comprar algo que cueste 2 pesos, que pueden pagar con diez monedas de 1 peso para algo que cueste 10 pesos, o usar una moneda de 2 pesos y otra de 5 peso para algo que cueste 7 pesos; se invitará a los alumnos salir al patio y sentados alrededor de la tela de	En cada mesa de trabajo se pondrá un juego de memórame de 10 tarjetas, se darán las indicaciones del juego, el cual consiste en buscar pares de tarjetas, una tarjeta corresponderá al juguete con su costo y la otra tarjeta tendrá que ser el valor de ese juguete en monedas, gana el alumno de cada mesa que logra más pares. Como la resolución de problemas requiere tiempo, para

	filtro tendrán que hacer uso de las monedas para representar con estas una cantidad indicada, los alumnos podrán opinar si están de acuerdo o no.	que los niños puedan pensar cómo resolverlos, se pedirá apoyo de los padres de familia para realizar en casa juegos similares a los de la sesión haciendo uso del libro y de las monedas.
--	---	---

#### Sesión 4 Preparémonos

Tiempo: 50 minutos  
 Recursos: Papel bond con cuestionamientos, juguetes donados por los alumnos y sus familias, crayolas, cartulinas.  
 Evaluación Formativa  
 Técnica: Interrogatorio  
 instrumento: Tipos orales  
 Aspectos a evaluar: ¿qué respondió? y ¿cómo lo hizo?

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Se plantearán situaciones similares a estas utilizando el libro “Mi álbum”: ¿qué puedo comprar con una moneda de 10 pesos?, si pago con una moneda de 5 pesos y compro un barco ¿cuándo me darían de cambio?, quieres comprar un elefante, pero solo tienes una moneda de 5 pesos ¿cuánto te falta para comprarlo?; a cada alumno se le realizará un cuestionamiento diferente de los que estarán plasmados en un papel bond registrando en este quien lo respondió y como, podrán hacer uso de la monedas para sustentar sus respuestas, así también podrán expresar si están de acuerdo o no con lo que dicen sus compañeros.	Invitar a los alumnos a preparar todo para la juguetería: ¿qué necesitamos para hacer una juguetería en el patio?, ¿cómo clasificamos los juguetes? y ¿cuánto van a costar los juguetes?, se llevarán a cabo las acciones propuestas por los alumnos para clasificar y poner precio a los juguetes, cada mesa tendrá una tarea para preparar la juguetería, harán uso de cartulinas y crayolas para poner el precio sugerido entre los alumnos. Así también se les pedirá a los alumnos que propongan nombres para la juguetería.	Una vez que los juguetes ya tengan el precio, se usaran algunos de ellos para plantear algunas situaciones de compra y venta previas a la última sesión del proyecto, cada uno de los alumnos podrá participar para responder a las situaciones presentadas haciendo uso de las monedas.

#### Sesión 5 “Vender y comprar”

Tiempo: 70 minutos  
 Recursos: mesas, materiales del aula, juguetes donados por los alumnos y sus familias, monedas (didácticas).  
 Evaluación Sumativa  
 Técnica: Análisis del desempeño de los alumnos y observación  
 instrumento: Organizadores gráficos (hojas de trabajo de los alumnos /rubrica /diario de trabajo  
 Aspectos a evaluar: las monedas que pego corresponden a costo del juguete /reconoce el valor de las monedas (logrado, en proceso, requiere de apoyo) /¿se interesaron?, ¿todos se involucraron? ¿qué les gustó? ¿qué desafíos les implicaron? ¿resultó útil como se organizó al grupo

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Con anterioridad se solicitará apoyo de los padres de familia para donar algunos juguetes de sus hijos que estén en buenas condiciones y que puedan ser usados para la venta. Se les dará a conocer a los alumnos que	Después de que los alumnos hayan sido compradores y vendedores, se les invitará a comprar juguetes que sean de su agrado los cuales podrán llevarse a casa, ahora los padres de familia serán los vendedores y los	Al regresar al salón se realizarán las siguientes preguntas a manera de dialogo: ¿qué compraste? ¿cuanto te sobro? ¿te gusto?, ¿porque?, ¿fue fácil o difícil?, ¿utilizaste los números?, ¿además de comprar para



<p>se llevará a cabo la venta y compra de juguetes. El grupo se organizará en dos equipos, asignando un color para identificarse, uno de los equipos venderá y el otro comprará y viceversa. Se pedirá a los alumnos salgan al patio para acomodar las mesas y los juguetes, a cada alumno se le entregará la misma cantidad de monedas para comprar o vender, en cada mesa de venta estará un padre de familia para proporcionar ayuda a los alumnos en caso de que lo requieran.</p>	<p>alumnos compradores, cada alumno tendrá la misma cantidad de monedas para comprar.</p>	<p>que otra cosa crees que puedes usar los números?, ¿crees que es importante conocer los números para usarlos? Como evidencia del nivel de logro a cada alumno se le entregará una hoja con la imagen y precio de un juguete para que el alumno exprese de forma escrita como puede pagar ese juguete (hoja similar a la utilizada en la sesión diagnóstica para contrastar el avance de logro). Cuestionamientos finales ¿crees que ya puedes usar las monedas tu solo para comprar? y ¿porqué? Se dará a conocer a los alumnos que con esta actividad se termina el tema de la juguetería, pero que algunas veces se realizarán actividades en las que sigan usando las monedas. Como parte de la evaluación sumativa, se dará a conocer a los padres el nivel de logro de sus hijos para acordar acuerdos y compromisos a fin de seguir favoreciendo el logro de aprendizajes.</p>
--	---	--

## EVIDENCIAS

Las presentes fotografías son evidencia de la actividad “compra y venta” que corresponde a la actividad de cierre de la situación didáctica “la juguetería”, en estas se pueden observar el uso del espacio que fue el patio central de la institución escolar para poder tener el espacio suficiente para la actividad así también que facilitará la movilidad de los actores escolares involucrados; el uso del material didáctico que fueron las monedas y material de ensamble y de construcción para simular la compra y venta; el uso del mobiliario del salón para ambientar lo que sería la juguetería y los juguetes que fueron recursos donados por los alumnos y sus familias, Así también se puede ver la integración y participación de madres de familia para el fácil desarrollo de la actividad y el acampamiento en apoyo a quien lo requiera; se puede percibir la integración, participación activa e interacción de los alumnos. La actividad de cierre fue de interés para los alumnos porque pusieron en juego sus conocimientos y habilidades matemáticas que fueron adquiridos y desarrollados durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, en especial atención al uso del número para reconocer y aplicar el valor real de la moneda. La participación de madres de familia facilitó la ejecución y desarrollo de la actividad, así como el apoyo en el aprendizaje de sus hijos al proporcionar ayuda a quien lo necesitaba y al reconocer el logro de sus hijos.

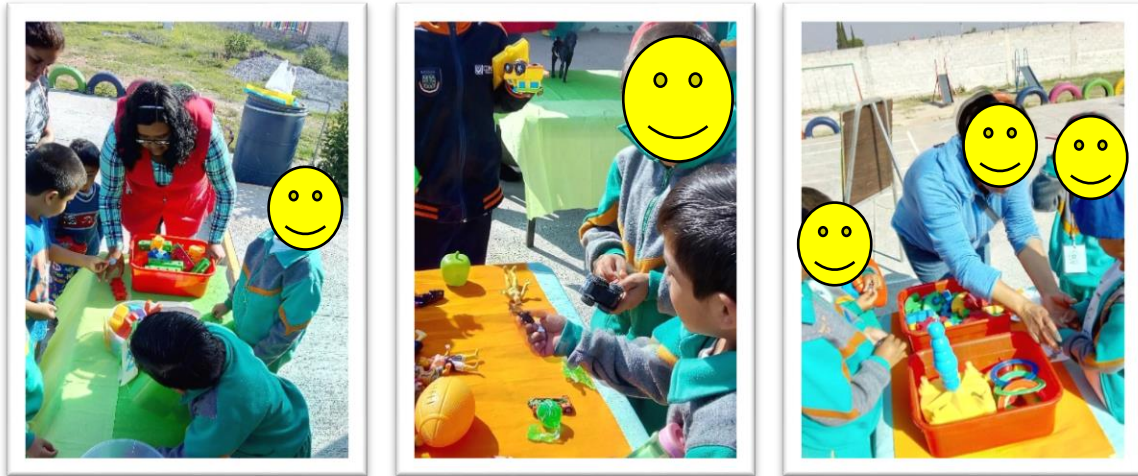
Los materiales didácticos y recursos plasmados en la planeación y utilizados en la ejecución de la misma favorecieron la diversidad de los alumnos, porque los materiales didácticos usados durante la situación de aprendizaje fueron vinculados con el aprendizaje esperado a favorecer del campo formativo pensamiento matemático, así también considerados como lo más cercano a la realidad a fin de que todos los alumnos pudieran observar, manipular y usar. En la primera evidencia presentada se puede observar el uso de monedas (material didáctico) con las que se estuvo trabajando durante las sesiones del proyecto a partir de la observación, manipulación, conocimiento y aplicación de su valor, con esto los alumnos tuvieron un acercamiento al valor real de las monedas, cada uno de los alumnos sin excepción tuvo la misma cantidad de monedas para comprar uno o varios de los juguetes a la venta. En el primer momento de compra y venta se hizo uso del material didáctico disponible en el aula como piezas de ensamble y construcción (curva mágica, gusano feliz, aros, formas circulares, hexágono israelí, tronco jumbo, triángulos-circulares, tabla numérica, letras, botones, herradura, mecánico, tornillo) con diferentes formas y tamaños, esto como juego y simulación previo a la compra real de los juguetes; ya en el segundo momento de compra y venta los alumnos pudieron comprar con las monedas (material didáctico) juguetes donados por ellos mismos y sus familias, todos los alumnos llevaron previo a la última sesión del cierre una cantidad de juguetes que fue considerada y acordada con todos los padres de familia, juguetes que estuvieran en buenas condiciones y que pudieran ser donados para ser vendidos en la juguetería, de esta manera los alumnos compraron no solo sus propios juguetes sino que se llevaron a casa otros diferentes a los que ya tenían. De igual forma se hizo uso del mobiliario del aula como fueron cuatro mesas rectangulares y un mueble pequeño de cuatro divisiones que sirvieron para ambientar la juguetería mostrando los materiales y juguetes que estarían a la venta. De esta forma fue como se dispuso de los materiales didácticos y recursos disponibles en el aula y de los propios alumnos, los cuales permitieron: la integración y participación activa de los alumnos en las diferentes sesiones, consolidar los conocimientos previos con la vinculación de nuevos conocimientos, estimular la transferencia de los conocimientos a situaciones diversas, despertar el interés, atracción y atención de los alumnos, esclarecimiento de conceptos o procesos de la resolución de problemas y sobre todo la aplicación de su aprendizaje a situaciones de la vida real; favorecieron de esta manera la diversidad de los alumnos al darle a todos las mismas oportunidades de aprendizaje con relación a sus características y necesidades así como la integración y participación a las cinco diferentes sesiones, facilitando el alcance de los elementos curriculares propuestos al inicio del plan de trabajo que dirigieron el que y como de la labor docente para la atención de la necesidad educativa.

La compra y venta de juguetes se realizó en el cierre de la situación de aprendizaje esta sesión se llevó a cabo en el patio central de la escuela, el grupo está formado por catorce alumnos y aunque sean pocos el salón no tiene el suficiente espacio para haber realizado la actividad en este, de esta forma el uso del patio favoreció la movilidad del alumnado, padres de familia y docente, así como la fácil ejecución de la actividad, la distribución y organización de los espacios

escolares facilitaron la atención a las necesidades educativas al brindar un ambiente físico adecuado para los alumnos en el que se sintieran cómodos evitando así el desorden o choques entre ellos al moverse de un lugar a otro.

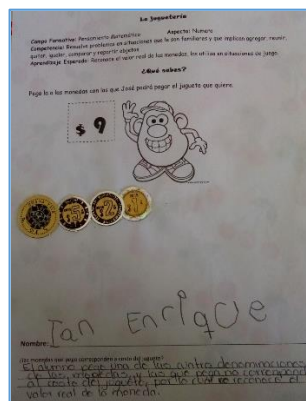
El tiempo estimado para las actividades fue efectivo en las primeras cuatro sesiones se terminó a tiempo sin apresurar a los alumnos ni tener tiempos perdidos, sino que la misma participación de los alumnos permitía terminar en tiempo y forma con la seguridad de que todos comprendieran lo visto en cada sesión para así poder avanzar en las siguientes sesiones. Fue en la última sesión que el tiempo se excedió al que se tenía considerado en la planeación; la preparación de la juguetería, organización, indicaciones y consignas dadas a los alumnos demandó de mucho tiempo, la misma planeación por ser flexible permitió que se llevara a cabo la actividad sin importar el tiempo que esta requería a fin de que todos los alumnos tuvieran las mismas oportunidades de participación en la compra y venta; la ventaja fue que la actividad se llevó a cabo en la primera mañana de la jornada de ese día, esto ayudó a que la actividad se prolongara en tiempo necesario sin la preocupación de otras actividades educativas o por la hora de la salida de los alumnos. Aunque el tiempo pasaba los alumnos no perdieron el interés, aprovechando esto se les permitió interactuar y participar activamente dando de esta manera el seguimiento al avance de los alumnos y regulando su aprendizaje al respetar el tiempo necesario para la ejecución de la actividad con el fin educativo presente al inicio de la aplicación de la situación de aprendizaje.

Los ajustes realizados durante la implementación de la situación de aprendizaje para atender las necesidades educativas, la diversidad de los alumnos y favorecer el logro de los aprendizajes esperados fueron: establecer comunicación con los padres de familia de Mateo, Dayana y James para hacer de su conocimiento que las inasistencias por situaciones de salud dificultaban el logro de aprendizaje de sus hijos y por lo cual se requería de apoyo en el acompañamiento académico desde casa, a los padres de familia se les facilitó el material didáctico con el cual podrían realizar las actividades del día con sus hijos esto con la finalidad de que todos lograron un alto nivel de logro, este fue un ajuste que surgió de las situaciones inesperadas de salud de los alumnos, tal comunicación permitió acordar compromisos y acuerdos inmediatos para el apoyo en el proceso de aprendizaje, situación que fue durante las sesiones y no hasta el cierre de la situación de aprendizaje, si esta comunicación se hubiera hecho al cierre como se tenía planeado no hubiera existido el avance como se tuvo con dos alumnos. Otro ajuste y ya mencionado fue en cuanto al tiempo, se dejó que este fuera el necesario para realizar la sesión de cierre si se hubiera seguido tal cual se planeó la sesión no hubiera tenido un cierre efectivo y enriquecedor, los alumnos se hubieran quedado con el deseo de haber terminado la actividad, y los padres de familia no hubieran visto los procesos de solución que sus hijos logran. Un ajuste más fue el hecho de destinar un tiempo para responder a las inquietudes y observaciones que hacían los alumnos, por ejemplo, ellos se percataron de que los juguetes pequeños eran más baratos que los grandes a esto se creó un diálogo para compartir lo que habían observado y lo relacionaban con la lámina del libro *Mi álbum*, con esto se da apertura a que los alumnos compartan sus descubrimientos y manifiesten sus ideas. Fue necesario incluir al plan ya diseñado los acuerdos del aula en cuanto al respeto de turnos de habla porque los alumnos querían responder a todo por lo que se hizo uso de la estrategia “varita mágica” esta consistió en que solo podía hablar el que tenía la varita mágica esto con el fin de regular y favorecer la participación de habla de todos los alumnos al cuestionarles. Un último ajuste fue incluir como apoyo la lámina ¿con qué moneda pagamos? del libro de texto *“Mi álbum”* ya que los alumnos se percataron de esta lámina y la relacionaron con lo que se estaba llevando a cabo, esta lámina sirvió de apoyo para fortalecer el uso de la moneda dando oportunidad de tomar otras alternativas sugeridas por los alumnos, con esto ellos relacionan el uso del número y la moneda con otra actividad de la vida diaria. Estos ajustes necesarios permitieron sin duda un mejor avance en el aprendizaje de los alumnos.



Evidencias de las actividades realizadas. Fotografías originales

En estas dos primeras imágenes se pueden observar dos instrumentos utilizados en la evaluación inicial, en la primera que es el planteamiento de un problema numérico el cual consistió en una representación visual en la que cada alumno expuso y represento sus conocimientos previos sobre el valor de la moneda haciendo uso de monedas (material didáctico); con la información obtenida de cada alumno y con base a los cuestionamientos presentados al grupo se realizó la lista de cotejo teniendo la evaluación inicial siguiente: que un 93% de los alumnos no conocía valor de la moneda, resultado que fue el punto de partida para las siguientes sesiones, al reconocer la necesidad del grupo por lograr al máximo el aprendizaje esperado a favorecer y el compromiso docente para que los alumnos a través de esto pudieran tener otras experiencias en el uso del número, si bien los alumnos compartían experiencias familiares sobre el uso de monedas sin embargo desconocían el valor real de la moneda, y esto se argumenta con la respuesta que cada alumno dio al problema numérico.



J.N. SAGUÁ, ROSALES CASTAÑEDA, C. C. I. LOS RINCONES, TURNO MATUTINO CICLO ESCOLAR 2017-2018  
GRADO 3RO GRUPO 3E PROFRA. ZULEYDA VEGA GAMBELA

La juguetería

Carga Formativa: Pensamiento Matemático. Aspecto Normativo  
Competencia: Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que involucran cantidades, medir, medir, medir, comparar y operar con ellas.  
Aprendizaje Esperado: Reconocer el valor real de las monedas en situaciones de juego.

¿Qué sabes?

Paga lo a las monedas con las que José pidió jugar el juguete que quiere.

Evaluación Diagnóstica

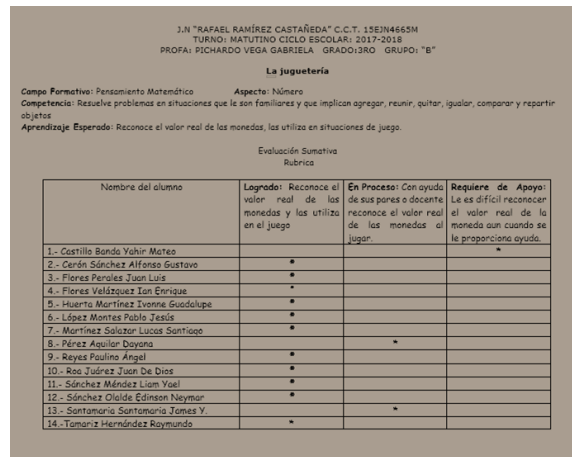
Lista de Cotejo		Reconoce el valor de las monedas	
Nombre del alumno		SI	NO
1. Castillo Bonda Yahir Moisés			
2. García Sánchez Alfonso Gustavo			
3. Flores Peralta Juan Luis			
4. Flores Velázquez Ian Enrique			
5. Huerta Martínez Evonne Guadalupe			
6. López Montiel Pablo Jesús			
7. Martínez Salazar Lucas Santiago			
8. Pérez Aguilar Dayana			
9. Reyes Paulina Angel			
10. Ríos Juárez Juan De Dios			
11. Sánchez Muñoz Liam Yael			
12. Sánchez Ojeda Edson Naymar			
13. Santamaría Santamaría Janay Y			
14. Tamara Hernández Raymundo			

Evidencias de las actividades realizadas. Fotografías originales

En las siguientes evidencias se puede ver una evidencia grafica realizada en el cierre de la situación de aprendizaje, similar a la utilizada en la primera sesión, esta fue realizada por un alumno al dar respuesta a un problema numérico poniendo en práctica el conocimiento del valor real de la moneda, de forma gráfica cada alumno represento la solución al problema planteado, esta fue contrastada con la inicial para ver el avance que se logró en cada alumno. En la rúbrica se puede observar la evaluación sumativa que se obtuvo a partir de la evaluación inicial y formativa al utilizar diversas técnicas de evaluación como fue, el interrogatorio, observación y desempeño de los alumnos ya mencionadas en la planeación de la situación de aprendizaje; así como el uso de instrumentos entre los cuales estuvieron los cuestionamientos orales, diario de trabajo y evidencia grafica de resolución de problemas.

El uso de la rúbrica permitió una valoración más específica del logro de los alumnos resultado que fue que un 79% de los alumnos logro ya reconocer sin dificultad el valor real de las monedas al utilizarlas en el juego; un 14% de los alumnos con ayuda de sus pares o docente logra reconocer el valor real de las monedas al jugar y el 7% le es difícil reconocer el valor

real de las monedas aun cuando se le proporciona ayuda; resultado que fue presentado con los padres de familia haciendo énfasis en la importancia del acompañamiento cuando sus hijos faltan por motivos de salud, a ello se acordaron acuerdos y compromisos para lograr la mejora de los aprendizajes.



Evidencias de las actividades realizadas. Fotografías originales

La evaluación de los aprendizajes permite al docente valorar y reconocer lo que saben y hacen los alumnos para esto se utilizan técnicas de evaluación que son los procedimientos utilizados para obtener información acerca del aprendizaje de los educandos, cada técnica de evaluación va acompañada de un instrumento de evaluación, conocidos como recursos diseñados para fines específicos, tanto las técnicas como los instrumentos de evaluación deben adaptarse a las características y necesidades de los alumnos del grupo que se atiende. Como la evaluación no puede recaer en una sola técnica o instrumento porque de esta forma se estarían evaluando únicamente conocimientos, habilidades, actitudes o valores de manera desintegrada, es por eso que se utilizaron diferentes técnicas de evaluación a fin de obtener más y mejores elementos que permitieran realizar una evaluación sumativa, tomando como referente lo obtenido en cada una de las técnicas o instrumentos, entre las técnicas utilizadas están: observación, análisis del desempeño de los alumnos e interrogatorio. La observación como técnica permitió registrar en el instrumento que fue el diario de trabajo los conocimientos, las habilidades, las actitudes iniciales y de desarrollo que manifestaban los alumnos a lo largo de la situación de aprendizaje. En la observación se registraron aspectos relevantes como, ¿de qué manera usa el valor de la moneda?, ¿se interesaron?, ¿todos se involucraron? ¿qué les gustó? ¿qué desafíos les implicaron? ¿resultó útil como se organizó al grupo?, así como la mayor cantidad de información posible de una situación de aprendizaje para retomar los hallazgos, ideas e intereses de los alumnos. El interrogatorio como técnica se basó en cuestionamiento oral para valorar la comprensión, apropiación, interpretación y formulación de argumentos al dar respuesta a los problemas numéricos en los que tenían que hacer uso de las monedas para dar solución en muchos de los cuestionamientos realizados, algunas de las respuestas fueron registradas en papel bond como evidencia en el proceso del logro de aprendizajes. La técnica del análisis de desempeño correspondió a que cada alumno respondiera o realizaría una tarea en específico demostrando su aprendizaje de una determinada situación, en este implicó la integración de conocimientos, habilidades y actitudes puestas en juego para el logro del aprendizaje esperado y el desarrollo de competencias, los instrumentos utilizados en esta técnica fueron las evidencias gráficas (resolución de problemas), lista de cotejo y rubrica, estos dos últimos permitieron tener de manera más específica la necesidad y el avance logrado que se desprendía de los datos recabados no solo de las evidencias gráficas de los alumnos sino de los otros instrumentos ya mencionados. De esta forma se puede decir que sin el uso de las técnicas o instrumentos de evaluación se hubiera podido tener el avance y el resultado del logro de aprendizajes.

Los elementos considerados para seleccionar las técnicas e instrumentos de evaluación utilizados en la situación de aprendizaje fueron: el nivel educativo que se brinda, las características y las necesidades de los alumnos en relación a lo que saben y pueden hacer, el fin de lo que se quería obtener de cada instrumento, que con estos se reconocieran de forma concreta las necesidades y logros de cada alumno y que permitieran el desarrollo de las habilidades de observación,

análisis y reflexión para tener una evaluación final. Como se mencionó en el diagnóstico no hay niños o niñas con alguna condición médica especial o de discapacidad que pueda repercutir en su desarrollo cognitivo o motriz, esto fue un factor relevante porque no fue necesario hacer adecuaciones a algún instrumento de evaluación porque todos se consideraron y estaban aptos en relación al grupo. Un factor muy importante es que para poder emitir un juicio de evaluación al término de la situación de aprendizaje era necesario echar de mano el uso de las evidencias graficas realizadas de los propios alumnos, el registro realizado en el diario de trabajo y las respuestas dadas en los planteamientos permitiendo ver la aplicación de sus conocimientos, para posterior dar paso al concentrado en lista de cotejo y en la rúbrica, las cuales permitieron tener un porcentaje real de los alumnos que descocían el valor de la moneda y el nivel de logro alcanzado de cada alumno al término de la situación de aprendizaje. Como ya se mencionó en las evidencias de la aplicación del proyecto la lista de cotejo utilizada en la primera sesión permitió tener un porcentaje del total de alumnos que desconocen el valor real de la moneda que fue un 93%, si bien los alumnos compartían experiencias familiares sobre el uso de monedas sin embargo desconocían el valor real de la moneda; y con la rúbrica se pudo tener la evaluación sumativa que se obtuvo a partir de la evaluación inicial y formativa al utilizar diversas técnicas de evaluación como fue, el interrogatorio, observación y desempeño de los alumnos, el uso de la rúbrica permitió una valoración más específica del logro de los alumnos resultado que fue que un 79% de los alumnos logro ya reconocer sin dificultad el valor real de las monedas al utilizarlas en el juego; un 14% de los alumnos con ayuda de sus pares o docente logra reconoce el valor real de las monedas al jugar y el 7% le es difícil reconocer el valor real de las monedas aun cuando se le proporciona ayuda.

El plan de estudios de Educación Básica del 2011, indica que para llevar a cabo la evaluación es necesario que el docente incorpore en el aula estrategias de evaluación congruentes con las características y necesidades individuales y colectivas del grupo, en este sentido se usaron, diseñaron y aplicaron aquellos instrumentos acordes al nivel de educación preescolar, a las necesidades de los alumnos, y en relación a lo que se quería favorecer a partir de los elementos curriculares ya plasmados en la planeación, técnicas e instrumentos que permitieran de forma segura y específica reconocer la necesidad de aprendizaje en el caso de la evaluación inicial así como el avance en la evaluación formativa y por último el nivel de logro alcanzado al término de la situación de aprendizaje, los cuales brindaron la oportunidad de mejorar o realizar ajustes a partir de la observación, el análisis o la reflexión que resultaba de cada instrumento de evaluación, misma evaluación permitía una mejora de la propia practica docente. Todos los instrumentos de evaluación utilizados al inicio, durante y después de la situación de aprendizaje arrojaron datos relevantes que indicaban los avances de los alumnos tomando las necesidades y ajustes necesarios para lograr que todos los alumnos aprendieran lo necesario para usar el número a partir del valor de la moneda y que con esto ellos comenzaran a tener otras experiencias de aprendizaje que les permitiera conocer el uso del numero en la vida cotidiana.

En estas ultimas imágenes se pueden visualizar algunos momentos en los que se brindó la retroalimentación a los alumnos para conocer y usar el valor de la moneda durante el desarrollo de la situación de aprendizaje “la juguetería”, atendiendo así las dudas o las situaciones que repercutían en su aprendizaje, el acompañamiento a lo largo de la situación de aprendizaje permitió la seguridad, la integración y la participación activa; ambiente afectivo y efectivo entre los compañeros para compartir opiniones e ideas para poder usar las monedas al comprar, vender y al obtener el conocimiento que los llevaría a la práctica.



Evidencias de las actividades realizadas. Fotografías originales

Para la elaboración de la evaluación sumativa de la situación de aprendizaje “la juguetería” se contemplaron las cinco sesiones realizadas con sus respectivas técnicas e instrumentos de evaluación para favorecer los procesos de análisis y reflexión necesarios para identificar el logro inicial y final, es decir lo que aprendió y cómo lo aprendió cada alumno, la autoevaluación también fue indispensable para la evaluación final porque los alumnos manifestaron y reconocieron lo que aprendieron o en su caso la dificultad que tenían para hacer lo que el resto de sus compañeros lograban hacer al usar las monedas ante una situación lúdica de resolución de problemas numéricos, esta implementación es una oportunidad de aprendizaje en atención a la diversidad, fue necesario establecer criterios claros desde el diseño de la planeación del proyecto sobre la información que se quería obtener, fue así como en la última sesión “compra y venta” se les realizaron los siguientes cuestionamientos a los alumnos, ¿qué compraste? ¿cuanto te sobro? ¿te gusto?, ¿porque?, ¿fue fácil o difícil?, ¿utilizaste los números?, ¿además de comprar para que otra cosa crees que puedes usar los números?, ¿crees que es importante conocer los números para usarlos? Como evidencia del nivel de logro a cada alumno se le entrego una hoja con la imagen y precio de un juguete para que el alumno o alumna expresará de forma gráfica dibujando como podría pagar ese juguete (hoja similar a la utilizada en la sesión diagnostica para contrastar el avance de logro), teniendo la evidencia inicial y final los alumnos expresaron ya con sus conocimientos adquiridos si su primera evidencia estaba correcta así también con la evidencia de trabajo final, todos los alumnos lograron comunicar lo solicitado, el 79% de los alumnos dijo que estaba mal la primera pero que la segunda estaba bien, por otro lado al resto se le dio apoyo para poder comunicarlo, ya una vez que los alumnos realizaron este proceso se les realizo estos cuestionamientos finales ¿crees que ya puedes usar las monedas tu solo para comprar? y ¿porque?, con esto los alumnos lograron identificar lo que no sabían y lo que ahora saben, James y Dayana dos alumnos que se encuentran en nivel de logro en proceso y Mateo que se encuentra en requiere de apoyo comunicaron porque creían que les era difícil hacer lo que sus compañeros lograban con las monedas, por ejemplo, al dar una cantidad monetaria que es lo que costaba un juguete, ellos se comprometieron a participar en las próximas actividades de permanencia y para empezar bien el día cuando se haga uso de las monedas, esto es para seguir favoreciendo el aprendizaje aun cuando ya se haya terminado la situación didáctica. Con estas acciones los alumnos lograron identificar sus logros y los puntos de mejora, esto les permitirá convertir el error en oportunidad de aprendizaje de forma individual, y desear seguir aprendiendo para mejorar lo que se les ha hecho difícil.

Para superar las dificultades y errores identificados para el logro de aprendizajes en los alumnos fue necesario la guía que se brinda como docente, esto implico que en las cinco sesiones de aprendizaje se pusieran en juego las habilidades docentes de observación y escucha para identificar los posibles obstáculos del aprendizaje en relación al proceso de solución que expresaban de forma oral o gráfica los alumnos, y a partir de lo visto o escuchado se daba una retroalimentación para que el alumno o alumna logrará identificar el error y así poder seguir aprendiendo. El objetivo de la evaluación formativa en la secuencia didáctica fue contribuir al aprendizaje de todos las niñas y niños del grupo de tercero “B”, dándoles información sobre sus respuestas o realización de tareas, de esta manera la evaluación formativa ofreció en la situación de aprendizaje un apoyo fundamental que fue la retroalimentación, pudo utilizarse para corregir

los errores identificados en los alumnos al hacer uso real del valor de la moneda, siendo así la retroalimentación dada a los alumnos una de las bases fundamentales del aprendizaje. La retroalimentación se realizó no para evidenciar a los alumnos sino para que ellos mismos conocieran sus fortalezas y áreas de oportunidad, bien se tiene presente que la evaluación busca contribuir al mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos, por lo cual el intercambio de ideas se llevó en un clima de confianza y respeto en el que se dio la libertad de que todos se expresaran a su manera y a lo que sabían para poder dar la retroalimentación necesaria, para esto fue necesario que como docente se tomaran en cuenta todas las respuestas de los alumnos con respeto y seriedad, dándoles la importancia y el espacio que merecen, evitando la manipulación de las preguntas y respuestas, así también el hecho de considerar recibir nuevas respuestas y nuevas preguntas por parte del alumnado, de esta manera fue como la retroalimentación docente contribuyó al mejoramiento del aprendizaje de los alumnos en el desarrollo del proyecto “la juguetería”, al verles y escucharles para guiarlos en el logro del aprendizaje, reconoce el valor real de las monedas, las utiliza en situaciones de juego, del campo formativo pensamiento matemático, así también como en los procesos de establecer relaciones de correspondencia, cantidad, ubicación entre objetos al contar, estimar y comprender las relaciones entre los datos de un problema y el uso de estrategias o procedimientos propios para resolverlos y explicarlos a sus compañeros. Siendo de esta forma que se ven involucrados todos los elementos curriculares a favorecer a través de la retroalimentación dada a los alumnos, sin la retroalimentación los resultados no hubieran sido los que se esperaban y el propósito del proyecto no hubiese sido logrado.

## RESULTADOS

Los resultados obtenidos al llevar a cabo la situación didáctica “la juguetería” para atender lo manifestado en el diagnóstico del tercer grado grupo “B” del Jardín de Niños Rafael Ramírez Castañeda y que hace referencia a la necesidad que se tradujo en una problemática del grupo es que no había un aprendizaje significativo del uso del número en su vida cotidiana, se situó en el campo formativo pensamiento matemático, el cual es uno de los campos que se favorecen en la mejora de los aprendizajes de la Ruta de Mejora Escolar, y que es la prioridad del jardín de niños; fue necesario mencionar que el 50% de los alumnos no curso el segundo año de preescolar y el resto son alumnos del propio jardín de niños, los alumnos cuentan colecciones de elementos mayores de diez y menores de veinte, identifican los números del uno al doce, comienzan a resolver algunos problemas numéricos básicos de adición y sustracción, pero se requería que ellos pusieran en juego esto para que conocieran el uso del número en su vida cotidiana tomando como medio el uso y valor real de la moneda. De esta manera se dio cumplimiento al propósito del proyecto el cual fue, que los alumnos puedan reconocer el valor real de las monedas haciendo uso del número a través de una secuencia de actividades y del empleo de materiales y recursos; el cual fue logrado una vez que se culminó la situación de aprendizaje. Así también se favoreció uno de los propósitos de la Educación Preescolar con la intervención, tal propósito es, que el alumno use el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; que comprenda las relaciones entre los datos de un problema y use estrategias o procedimientos propios para resolverlos, con esto se atendió el perfil de egreso deseado de la Educación Preescolar como la base para los siguientes niveles educativos en especial atención a pensamiento matemático. No se podía dejar de lado el que se viera favorecido el estándar curricular y que forma parte de la educación integral básica, el estándar curricular de matemáticas fue, que el alumno observará que los números se utilizan para diversos propósitos, y que con estos puede resolver problemas numéricos elementales en situaciones cotidianas. Y sobre todo el logro del aprendizaje esperado del aspecto número, reconoce el valor real de las monedas, las utiliza en situaciones de juego; del cual se obtuvo un logro y avance significativo en el que el 79% de los alumnos logro ya reconocer sin dificultad el valor real de las monedas al utilizarlas en el juego y al relacionarlas con otras actividades de la vida diaria tanto familiar como personal. Tal aprendizaje favorecido permite que los alumnos desarrollen la competencia, resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos; como parte de su educación integral. Estos de cierta forma son los resultados obtenidos de la intervención planeada y ejecutada, favoreciendo los elementos curriculares en especial atención con el aprendizaje esperado.



La reflexión y análisis de la propia práctica docente registrada en el diario de trabajo de cada una de las sesiones del proyecto permitió identificar fortalezas docentes entre las que destacan están: la capacidad de animar a los alumnos para integrarse y participar en las actividades, la responsabilidad ética y moral de incluir a todos los alumnos en cada una de las acciones. Enseñar a aprender al brindarle a los niños y las niñas herramientas para construir su propio aprendizaje, tomando como pretexto las posibles temáticas de sus intereses. Promover en ellos la capacidad de pensar sobre lo que ocurre en su contexto familiar para relacionarlo con lo que están realizando en el aula. Relacionar el contexto sociocultural con experiencias y problemas similares a situaciones de la vida diaria. El deseo de salir de la rutina dejando de lado las actividades tradicionales aplicando otras ideas y experiencias innovadas. El aprovechamiento de los materiales didácticos y de estudio disponibles en el aula para asegurar el logro de aprendizajes y mantener una actitud de empatía con los alumnos para comprenderles, escucharles y retroalimentar sus procesos. También se pueden tener áreas de mejora para seguir transformando la práctica docente, se identificaron las siguientes: búsqueda de instrumentos de evaluación innovadores que los alumnos puedan poner en práctica para su autoevaluación y favorecer entre los alumnos la coevaluación a fin de que entre ellos pudieran reconocer sus esfuerzos realizados durante determinadas acciones. Las actividades de menor complejidad se pueden realizar de forma individual porque entre más fácil sea la acción no todos participan y es solo uno o dos integrantes por mesa quien lo termina realizando, en cambio cuando se trata de un reto nuevo todos se integran y participan para resolver la situación presentada. El establecimiento de las consignas claras dadas a los alumnos, ya que se identificó que en varias ocasiones se repetían las consignas, pero no la misma y esto creaba confusión entre los alumnos. Búsqueda de alternativas para guiar a los padres de familia en el acompañamiento del aprendizaje de sus hijos en especial cuando llegan a faltar por situaciones de salud. Así como tener presentes referentes teóricos que brinden elementos para seguir favoreciendo el aula inclusiva basada en el respeto, la tolerancia y la colaboración entre los alumnos. Acciones de reflexión para acordar compromisos y acuerdos con los padres de familia en el acompañamiento de del aprendizaje. Estas áreas de oportunidad se toman en consideración para mejorar la intervención docente a fin de que todos los alumnos aprendan bien y logren al máximo los aprendizajes.

Considerando el contexto en el que desarrollo la situación de aprendizaje surgen acciones de mejora, y es que bien se puedo incluir a los alumnos de otros grupos para que ellos compraran y el grupo a cargo vendiera favoreciendo así la convivencia escolar y la mejora de los aprendizajes esperados. Otra acción es dejarles realizar una tarea en la que realicen una investigación de campo a partir de la observación y aplicación de la moneda en algún comercio de su comunidad ajeno al de su familia. Invitar a los padres de familia al exponer sus actividades laborales que desempeñan para que de viva voz sean testigos los alumnos de la importancia de conocer los números y el valor de la moneda para poder comprar o vender. Acciones que no solo quedan escritas, sino que se pueden ser retomadas para que los alumnos sigan favoreciendo y fortaleciendo sus aprendizajes.

## **REFLEXION**

Las actividades diseñadas en la planeación y aplicadas fueron consideradas a las características y necesidades de los alumnos, ellos se integraron y participaron de forma activa, estas resultaron ser interesantes y atractivas porque de forma implícita analizaron y reflexionaron además de adquirir nuevos conocimientos. Las actividades tuvieron presentes retos a lograr por los propios alumnos, retos que los responsabilizo de participar activamente para lograr encontrar una solución a la situación numérica planteada. El uso de espacios, recursos y materiales disponibles en el contexto escolar y familiar dio acceso a realizar las actividades pertinentes y necesarias teniendo presente en todo momento los elementos curriculares los cuales fueron la dirección de la intervención docente. Las actividades permitían que los alumnos fueran vinculando no solo la moneda sino también el numero para poder realizar esta y otras actividades de la vida diaria. El uso de los instrumentos de evaluación para cada momento de evaluación permitió reflexionar de que y como se estaban llevando a cabo las sesiones a fin de mejorar aquellos aspectos propios de la práctica docente que no permitan la ejecución correcta de las actividades y por ende el logro de aprendizajes. El tener una evidencia grafica realizada por los mismos alumnos sirvió para contrastar la evaluación inicial con la final a fin de que los alumnos reconocieran y reflexionaran sobre

sus logros o dificultades a lo largo de la situación de aprendizaje. El uso de estrategias de enseñanza incluidas en las actividades fueron el medio para que los alumnos se interesaran, participarán e integraran de forma activa, las cuales llevaron a los alumnos a desarrollar habilidades y procesos cognitivos más complejos como el observar, preguntar, imaginar explicar, argumentar y compartir sus procesos de resolución. Las actividades tenían una forma de organización variada de forma grupal, en equipo, en colectivo o individual organización que permito que los alumnos aprendieran de sus errores propios y de otros, así como del intercambio de ideas, procesos y experiencias. El uso del tiempo disponible de la jornada diaria para poder realizar las actividades en tiempo y forma, aunque en una de las sesiones se extendiera del tiempo planeado no afecto el aprendizaje de los alumnos si no que favoreció la participación de todos los alumnos. El hecho de involucrar a los padres de familia en las actividades fue enriquecedor porque ellos mismo eran gestores y testigos del avance de sus hijos e hijas. Fue así como las acciones de la intervención favorecieron el logro del aprendizaje de los alumnos.

Si existió diferencias en el nivel de logro del aprendizaje; reconoce el valor real de las monedas, las utiliza en situaciones de juego, que pertenece a la competencia resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos; del aspecto número; del campo formativo de pensamiento matemático. Con base a la rúbrica utilizada para la evaluación sumativa se tiene que un 79% que corresponde a once alumnos logro ya reconocer sin dificultad el valor real de las monedas al utilizarlas en el juego simbólico al simular una juguetería en el patio central de la escuela como se mencionó en la planeación; por otro lado un 14% de alumnos que son dos educandos, con ayuda de sus pares o docente logran reconoce el valor real de las monedas al jugar en la juguetería; y por último el 7% que es un alumno a quien le es difícil reconocer el valor real de las monedas aun cuando se le proporciona ayuda para participar en las actividades de resolución de problemas. La diferencia marcada en la evaluación sumativa no se debe a aspectos propios de la práctica docente, fueron situaciones de inasistencias de los alumnos por enfermedad, a esto fue necesario entablar una comunicación con los padres de familia de los alumnos en riesgo para que en colaboración se atendiera la situación presentada, la solución fue explicarles que y como realizar las actividades desde casa con sus hijos así como proporcionarles el material que les permitiera llevar a cabo el acompañamiento. Esta situación inesperada puso en juego la capacidad de respuesta inmediata para dar solución a las dificultades para el aprendizaje de los alumnos. El compromiso y disposición docente fue un factor importante para que los alumnos no dejaran de aprender, aunque fuera desde casa, si bien no todos los alumnos alcanzaron al máximo el nivel de logro esperado, pero si existió un avance significativo de forma general a comparación de lo identificado y registrado en la primera sesión que fue la de diagnóstico en la que un 93% desconocía el valor real de la moneda. En relación a la comunicación constante de los padres de familia de los tres alumnos en riesgo fue buena porque se logró que dos de los tres alumnos en riesgo pasaran a un segundo nivel de logro del aprendizaje. Esto responsabiliza sobre la necesidad de seguir favoreciendo y potencializando el aprendizaje esperado a fin de que todos los alumnos puedan responder a las demandas sociales de hoy en día.

Los aspectos de la propia intervención docente influyeron en los resultados del nivel de logro alcanzado por los alumnos, tales aspectos fueron: procurar centrar la atención en las necesidades de los alumnos y no en las necesidades docentes. Considerar la prioridad de la Ruta de Mejora a favorecer en la institución escolar para intervenir de forma integral y no desfragmentada. Considerar una situación acorde al contexto escolar, familiar y sociocultural en los que se encuentra inmerso el jardín de niños. Favorecer y promover la inclusión tanto de los alumnos como de los padres de familia para un aprendizaje en colectivo. Integrar los elementos relevantes en la planeación para realizar las actividades con dirección y sentido educativo en relación a la problemática identifica en el grupo. Llevar a cabo una reflexión de la propia práctica docente en el diario de trabajo para identificar las fortalezas y áreas de oportunidad. Procurar que en cada sesión existiera un ambiente de aprendizaje efectivo para los alumnos en él se sintieran con la confianza de expresar ideas, dudas o hallazgos relacionados con la actividad realizada. Llevar a cabo la una triangulación de aprendizaje entre los alumnos, padres de familia y docente. Poner énfasis no solo en el aprendizaje esperado sino también en la competencia y estándares curriculares los cuales serán los fundamentos para que los alumnos progresen de forma efectiva en los próximos niveles educativos. El hecho de tomar un solo aprendizaje esperado a favorecer ayuda a no desviar la atención de lo que se

requiere atender durante la aplicación de la situación de aprendizaje y no porque sea malo incluir más de un aprendizaje si no que de forma implícita se logran otros aprendizajes no necesariamente del campo formativo pensamiento matemático, sino que el lenguaje y comunicación, así como el desarrollo personal y social se vieron favorecidos en la situación de aprendizaje “la juguetería”.