

NARRATIVA.

**NALLELI FABIOLA ANGUIANO
LEON.**

SEPTIEMBRE 2020.

Las situaciones de aprendizaje que se plantean a los alumnos del segundo grado de preescolar, del J. N. Margarita Maza de Juárez, tienen como propósito, alentar el desarrollo de aprendizajes significativos en los niños, los cuales, a pesar de venir de familias, en su mayoría de comerciantes, les resulta de gran dificultad el aprendizaje del número, tanto en su forma escrita (reconocer el símbolo) como asociarlo a cantidad y su uso en la vida cotidiana.

Es por ello que se ha recurrido a estrategias, que influyan efectivamente en el proceso de codificación de la información para el logro de aprendizajes.

Una vez realizado el diagnóstico inicial, es como se dio a conocer la necesidad de los alumnos de la adquisición de este conocimiento, así como el modo en que cada participante del grupo aprende, lo que permitió escoger la estrategia más efectiva que permitiera enriquecer su estilo de aprendizaje.

Una vez identificada la estrategia (Aprendizaje por descubrimiento), se estableció la situación pertinente para que los mismos alumnos tomaran control de sus procesos con retos que enfrentaron basados en la realidad del contexto al que pertenecen, partiendo de la necesidad, saberes previos, trabajo individual (su propia investigación) y en colectivo (aprendizaje cooperativo) para concluir con una reflexión de la importancia de conocer y utilizar los números en su vida diaria.

Al ser de conocimiento de la docente que la feria se acercaba al pueblo, los niños mostraron su inquietud por los juegos que en esta hay, los puestos de comida que caracterizan a dicho evento y el uso constante de dinero para “adquirir dichos servicios”, lo que motivó una conversación en la que se planteó el uso de las monedas y una descripción de las mismas:

Docente: para poder jugar en la feria ¿qué necesitas?

Alumnos: Pues dinero, si no le das dinero no te dejan jugar.

Docente: ¿y cómo sabes con que monedas pagar? ¿Apoco todas las monedas son iguales?

Alumnos: -no, hay unas que son mas grandes que otras.

- Y tienen colores diferentes, unas son amarillas con gris, otras solo amarillas o solo grises.
- Si, esas me da mi mamá para comprar fruta en la feria con chilito.

Docente: pero, aparte de los colores y del tamaño hay otra cosa que las hace diferentes, ¿Qué será?

Alumnos: - unas tienen letras.

- No es cierto, no son letras, son números, como los que tienen las cartulinas de la tienda, para que sepas que monedas dar.

Partiendo de esto, se invitó a los niños a acompañar a sus padres a comprar, y si había un “librito” de productos (folleto de ofertas) lo llevaran a la escuela para analizarlo.

Al día siguiente unos llevaron de Aurrera, otros de 3B y unos dijeron que escogieron el ticket de compra de oxo por que vieron números en ese papelito, después de que su mamá le dio dinero al de la tienda.

Se observaron los folletos y tickets, algunos compartieron sus folletos con otro compañero platicando que querian comprar, fue ahí donde se planteo la situación de como sabrían cuantas y cuales monedas dar para comprarse eso que querían.

Alumnos: - pues hay que ver la foto para saber que quiero

- También hay que ver lo que está junto a la foto.
- Si, el precio.
- ¿Verdad maestra que esos son números?

Docente: ¿Y cómo sabes cuales son los números?

Alumnos: - por que no son iguales a las letras.

Se llegó al acuerdo que primero marcarían los números de aquellos folletos o tickets, diferenciándolos de las letras, se pudo observar que entre ellos mismos intercambiaban opiniones de si estaban bien o no y sus razones y explicaciones de como hacían diferencias entre letras y números.

Se propuso hacer carteles donde ellos mostraran algún servicio como en los folletos, pero estos serían de la feria, por equipos acordaron que era lo que querían en su “puestito” y con materiales diversos, elaboraron carteles donde dibujaban lo que ofrecía su puesto y el costó que este tendría, unos optaron por poner solo los números y otros decidieron dibujar las monedas que iban a “pedir para pasar a su juego”.

Docente: ¡wow chicos! ¿Ya vieron los carteles de sus compañeros?, unos pusieron los números como en el folleto y otros dibujaron las monedas, (al equipo que dibujo monedas) ¿Decidieron dibujar las monedas?

Alumnos: - si, porque así los que pasen a nuestro puesto van a saber más fácil cuantas y que monedas les vamos a pedir.

Una vez que concluidos los carteles, se hizo un censo para saber que puesto ganaba para que todos pasaran a jugar, la votación de la mayoría señalo la loteria, sin embargo al carecer de material suficiente para todos, se cuestiono que podrían hacer para que todos jugaran y nadie se aburriera. Después de pensarlo un rato propusieron que ellos mismos hicieran su loteria, así como hicieron sus carteles, podían hacer una lotería, llegando a ese acuerdo se dio la sugerencia de hacerla de juguetes con números y gigante para poder jugar con los compañeros de su equipo, a lo que los pequeños accedieron.

Alumno: pero... pero... también falta el dinero, si no pagamos, no podemos jugar, el señor no te deja tocar los juegos si no le das los dineros.

Docente: ¿Entonces que podemos hacer?

Alumnos: - pues... no tengo dinero...

- Yo tampoco.

- Yo tengo una moneda.
- Pero esa no te alcanza, ve el cartel, la moneda es diferente a la tuya, no te alcanza y los demás no vamos a jugar si no pagas.
- Pues entonces tienes que pagar
- ¿y si no tengo dinero?
- Consigue, pídele a tu mamá.
- Maestra, ¿Me das dinero para jugar?

Docente: pero a mi tampoco me alcanza, (jugando con ellos) mi mamá no me dio monedas mira (enseña las bolsas de su bata)

- Yo tengo billetes y monedas de juguete.
- ¿Y si dibujamos nuestras monedas para pagar?
- Pues es un juego, usamos dinero de juego.

En equipo, con cartulinas, imágenes de juguetes, colores y números armaron sus planillas, en este proceso se dieron discusiones sobre cuantos juguetes iban a poner en cada casilla de la planilla y que número debía ir en este; una vez concluidas las planillas, por equipos hicieron sus monedas para pagar.

Al finalizar su material, los dueños del puesto de la feria, acomodaron toda las planillas en el patio y en la puerta del aula, iban cobrando a cada participante del juego, como la docente también ayudaría en el puesto de la lotería, sería ella quien “cantaría” los números, no importando el objeto, pero si debían poner su piedrita en el número mencionado y en equipo contar los elementos de la casilla para saber si estaban bien.

Una vez que los compañeros los acomodaron en sus equipos con sus planillas gigantes, se comenzó el juego, donde, si se observaba con detenimiento y se pasaba por los equipos prestando atención se lograba denotar que el reconocimiento de cantidades de elementos en colecciones pequeñas era el adecuado y el uso de las monedas tomó un significado relevante el conocer el número plasmado en esta y su valor al pagar un servicio.

Resultó en una *experiencia satisfactoria* para los niños al ser ellos quienes proponían la *solución al problema* de no saber pagar con las monedas y no

conocer los números aprovechando la *novedad* de los puestos de feria, siendo ellos los responsables de la *elección de las actividades, de organizarlas y aplicar sus conceptos probando su eficacia*, investigación e intercambio de conceptos con *ensayo y error*, obteniendo *apoyo de la docente* cuando era necesario encaminar de nuevo el propósito de sus acciones.

El *trabajo que elaboraban en equipos* (colaborativo) dió el resultado esperado, al considerar las opiniones de los demás integrantes, se mostraron interesados y atentos al tener la *claridad de las tareas a realizar*, mismo que propicia el desarrollo de habilidades de cooperación, *la interdependencia positiva, la exigibilidad individual* al denotar que asumen la responsabilidad de su trabajo incluido en su equipo en *interacciones* cada vez más complejas finalizando con una comprensión e internalización de los conceptos deseados.

Fue partiendo de esta situación que se presento en esta aula de segundo grado, que la docente comprendió con una mayor claridad que el estilo predominante en sus alumnos era divergente, permitiendole continuar con estos procesos de aprendizaje significativo con experiencias reales.

REFERENCIAS.

- Aguilar Rivera, M. del C. (2010). Estilos y estrategias de aprendizaje en jóvenes ingresantes a la universidad. *Revista de Psicología*. Vol. I. 28, Núm. 2, diciembre, 2010, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú, pp. 207-225. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337829515001>
- Reibelo, J.D. (1998). Método de enseñanza. Aprendizaje para la enseñanza por descubrimiento(I). *Aula abierta*. Núm. 71. España: Universidad de La Rioja, pp. 123-147. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/45424.pdf>
- Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24 · 2006, España: Universidad Politécnica de Valencia, pp. 35-56. Recuperado de http://www.unizar.es/ice/images/stories/materiales/curso35_2009/Methodologiasactivas.pdf