

PROFRA. KARINA FRANCY OCAMPO CORTEZ

JARDIN DE NIÑOS "JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ"

EL MOGOTE, ACULCO, EDO. DE MEXICO

ZONA ESCOLAR: J006

PREPARACION: LIC. EN EDUCACION PREESCOLAR

SECUENCIA DIDACTICA "LA GRANJA DEL TIO BETO"

AGOSTO DE 2020.

Marco teórico:

Los alumnos de edad preescolar según la teoría de Piaget están en la etapa preoperacional donde emplean el juego simbólico, a través de la presente actividad se desarrollan muchas de las destrezas de los niños y permiten que se vayan formando una imagen del mundo. A través del juego se pueden adquirir los roles y situaciones del mundo que les rodea: Hacer como si tuviéramos una granja les ayudará a poner en práctica actividades diversas que les apoyarán en varios aspectos como: ampliar su lenguaje, desarrollar la empatía, y consolidar sus representaciones mentales del mundo que les rodea por ello me pareció interesante realizar una historia que les permita ir creando los espacios e imaginando la granja en la que se desarrollara nuestra situación didáctica de modo que puedan ir relacionando eso que ellos van imaginando con la realidad que quieren mostrar a los otros además de poder usarla de apoyo para el uso del número en un contexto determinado ampliando así los conocimientos que tienen de él y los usos que le pueden dar. Los alumnos al final de la situación didáctica obtendrán un producto el cual será la maqueta llena de animales de la granja la cual les permitirá seguir experimentando con el número a través de juegos variados que ellos podrán crear partiendo de lo que previamente se trabajó optimizando así los recursos además de realizar de esta forma la conexión de la realidad con el juego simbólico y el desarrollo de sus habilidades y nociones matemáticas.

Es importante mencionar también que se inician en el reconocimiento de la funcionalidad del número por lo que al involucrarlos en una historia busco que ellos reconozcan la importancia del mismo a través de actividades que les permitan ir experimentando con ellos, reconociendo sus diversas posibilidades: agregar, quitar, igualar, etc. a través de análisis de problemas acorde a su nivel educativo para así llegar a conjeturas y conclusiones individuales y colectivas al resolver las consignas e ir obteniendo animales que completen su granja a fin de mostrar los resultados obtenidos a la vez que dominan el uso del número y se apropian del mismo de forma gráfica al emplearlo para plasmar sus resultados. Las actividades presentan una base reflexiva, centrada en los alumnos y en sus procesos, generando en ellos la capacidad de desarrollar habilidades que favorezcan el pensamiento matemático para que los alumnos logren solucionar problemas de razonamiento. Dentro de las maquetas les colocaré una serie numérica (1 - 9) la cual podrán usar para plasmar sus resultados, de este modo ellos podrán ir relacionando la imagen mental del número que se generó a partir de sus experiencias personales y grupales con la imagen gráfica lo que dará forma a los procesos mentales a la vez que se irán relacionando las conexiones y relaciones del número como memoria de la cantidad con la grafía correspondiente.

En mi situación didáctica busque implementar actividades: auditivas, visuales y kinestésicas a fin de no perder de vista ninguno de los canales de aprendizaje que mis alumnos poseen: lo primero que busco es que con las actividades visuales y auditivas los alumnos se interesen e inicien con el desarrollo de las actividades y el despliegue de sus capacidades para que al final con las actividades kinestésicas en las que manipulan los animales de la maqueta a la vez que corroboran sus resultados se apropien de experiencias que les apoyan a la resolución, confirmación o modificación de sus resultados. Como mencione además en mi diagnóstico he tenido algunos problemas con sus formas de integrarse y resolver conflictos, el integrarlos a trabajos en equipos les permitirá reconocer que si no se organizan y comparten no lograrán formar los corrales o colocar los animales correspondientes; de esta forma reconocerán la importancia de trabajar en equipo y compartir.

SITUACION DE APRENDIZAJE:

PROFRA. KARINA FRANCY OCAMPO CORTEZ	JARDIN DE NIÑOS: "JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ"
GRADO: TERCERO	LOCALIDAD: EL MOGOTE, ACULCO
CAMPO DE FORMACION ACADEMICA: PENSAMIENTO MATEMATICO	COMPETENCIA: ENFOQUE COMPETENCIAL PLAN 2017
ORGANIZADOR CURRICULAR 1: NUMERO, ALGEBRA Y VARIACION	ORGANIZADOR CURRICULAR 2: NUMERO
APRENDIZAJE ESPERADO: RESUELVE PROBLEMAS A TRAVES DEL CONTEO Y CON ACCIONES SOBRE LAS COLECCIONES.	
PROPOSITO EDUCATIVO: USAR EL RAZONAMIENTO MATEMATICO EN SITUACIONES DIVERSAS QUE DEMANDEN UTILIZAR EL CONTEO Y LOS PRIMEROS NUMEROS.	
ENFOQUE PEDAGOGICO: RAZONAR Y USAR HABILIDADES, DESTREZAS Y CONOCIMIENTOS DE MANERA CREATIVA Y PERTINENTE EN LA SOLUCION DE SITUACIONES QUE IMPLICAN UN PROBLEMA O RETO PARA ELLOS.	
PERFIL DE EGRESO: RAZONA PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS DE CANTIDAD	
SITUACION DE APRENDIZAJE: SECUENCIA DIDACTICA " LA GRANJA DEL TIO BETO"	DURACION: 5 SESIONES

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TIEMPO/ ORG.	RECURSOS	EVALUACION
INICIO: SESION 1. 1. Los alumnos conversaran sobre los animales que tienen en casa, ¿Por qué y para que los tienen? Comentar si saben lo que es una graja, si conocen alguna, comparándolo con los animales que tienen.	5 min. GRUPAL	Saberes previos	Registro de los saberes previos del grupo.
2. La docente narrará a los alumnos el inicio de la historia.	15 min. GRUPAL	NARRACION: En un lugar muy cerca de Aculco, vive el tío Beto, él tiene una granja muy grande y hermosa en la cual tiene muchos animales: vacas, conejos, borregos, gallinas, caballos y 2 perros que cuidan la granja. El tío Beto vive muy feliz con sus animales a los cuales quiere y cuida mucho. Todos los días él se levanta muy temprano al escuchar el canto del gallo para ir a recolectar pasto fresco para alimentar a todos los animales de la granja.	
3. Los alumnos comentaran en grupo ¿Cómo se imaginan la granja del tío Beto? Basados en la imagen proyectada.	5 min. GRUPAL	Proyector con imágenes del granjero	
4. Los alumnos elegirán de forma individual un animal de la granja para jugar a “ensalada de animales”, al final del tercer juego formar equipos de 3 integrantes agrupándose por igualdad de animal seleccionado.	20min. EQUIPOS	Patio.	
5. Los alumnos agrupados en equipos investigaran en la biblioteca escolar que animales son los que se tienen en una granja y compartirán al grupo sus hallazgos.	60 min. EQUIPOS	Área de biblioteca escolar.	
6. Los alumnos llevarán de tarea a casa investigar que animales hay en una granja.		Padres de familia.	Investigaciones de los alumnos para explicar cuáles son los animales de la granja.
DESARROLLO: SESION 2. 1. Los alumnos Compartirán en grupo las investigaciones de tarea y complementar la actividad del día anterior.	15 min. GRUPAL	Tareas de casa.	
2. El grupo recordará la narración del día anterior y continuará escuchando la historia.	15 min.	<u>NARRACION:</u> Cierta día el tío Beto regreso con pasto para darle de comer a los conejos, al acercarse a la jaula notó que la puerta	

	GRUPAL	estaba abierta y que los conejos habían salido de ella. Tenía que apurarse a buscar a los conejos antes de que se fueran lejos, pero no recordaba cuantos conejos había en la jaula, lo único que sabía era que tenía un plato para cada conejo.	
3. La docente leerá a los alumnos la primer consigna: ¿Cómo podrá saber cuántos conejos tenía el tío Beto en la jaula? ¿Podremos ayudarlo a saberlo para que encuentre sus conejos?, de forma individual los alumnos deberán resolver la consigna apoyados de la maqueta, de dibujos propios, de manera mental, etc. al llegar a las soluciones compartir con los otros compañeros.	25 min. INDIVIDUAL	Maquetas con 6 platos para alimento, hojas.	Observación de los alumnos durante la resolución.
4. La docente mencionará que para concluir esta parte cada equipo colocará en la maqueta según sus resultados los conejos en la jaula y les pondrá comida en sus platos.	15 min. EQUIPOS	Conejos de plástico para maquetas, pasto del jardín.	Exposición de los alumnos sobre la forma de solucionar las consignas y sus productos.
5. Los equipos comentarán los resultados obtenidos y cómo lo lograron, comparar sus resultados y llegar a conclusiones.	10 min.		Registros en rúbricas.
SESION 3. 1. La docente continuará con la narración a los alumnos:	10 min.	<u>NARRACION:</u> El tío Beto siguió de camino al corral de los borregos, al llegar ahí se llevó una gran sorpresa, las tres borregas han tenido a sus bebes, estaba muy feliz, entonces se puso a contar los borregos para ver cuantos nacieron en total, ¿le ayudamos a saber?	
2. La docente planteará a los alumnos la siguiente consigna a partir de la narración: Si tiene tres borregas y cada una tuvo 2 crías ¿Cuántas crías hay?	30 min.	Hojas blancas, maquetas.	
3. Los alumnos comentarán en equipo las cantidades obtenidas y recolectarán material para elaborar en equipo el corral de los borregos y colocar la cantidad de animales correcta.	40 min. EQUIPOS	Borregos pequeños para maqueta, material de la naturaleza como palos, pasto y piedras.	Llenado de rúbricas.
SESION 4. 1. El grupo recordará lo que ha ocurrido en la granja del tío Beto y la forma en la que ellos le han ayudado, observar como algunos corrales de sus maquetas se han llenado de animales.	10 min. GRUPAL	Maquetas.	
2. La docente continuará con la narración de la historia.	10 min.	<u>NARRACION:</u> El día de hoy el tío Beto se levantó nuevamente con el canto del gallo, este día ira a ver a las gallinas, ya que había	

		comprado 2 y las meterá al corral con las 3 que ya tenía. Ahora deberá saber ¿cuántas gallinas habrá en el corral?	
3. La docente describirá a los equipos la consigna: si antes de meter las gallinas tenía 3 y luego mete 2 ¿Cuántas gallinas tiene ahora? Dar tiempo de resolver de manera individual para luego conjuntar con sus equipos.	35 min. EQUIPOS	Hojas blancas, pintarrón, etc.	Registros de observación de los alumnos.
4. Los alumnos colocarán las gallinas según sus resultados en el corral. Comentar en grupo y cuestionar a los alumnos: ¿ahora tiene más o menos gallinas?	5 min.	Gallinas para maqueta, cajita pequeña	
5. La docente comentará a los alumnos la siguiente parte de la narración.	10 min.	<u>NARRACION:</u> Después de encerrar las gallinas, el tío Beto se fue a dar una vuelta por el pastizal ahí estaban los caballos comiendo tranquilamente: los observo, eran 3 caballos blancos, 1 color café y 2 negros.	
6. La docente presentará a los equipos la consigna: si mete a todos los caballos en un corral: ¿Cuantos caballos tiene el tío Beto en total? Los equipos resolverán las consignas y al final plasmarán los resultados en las maquetas y los compartirán.	50 min. EQUIPOS	Hojas blancas, pintaron, caballos pequeños para maqueta.	Diario de la educadora, registros de los alumnos.
CIERRE SESION 5. 1. En grupo recordarán las actividades que han realizado en la granja del tío Beto desde el inicio de la historia y se les cuestionará sobre: ¿Qué animales tiene el tío Beto en su granja? ¿Qué animales nos faltará colocar?	10 min. GRUPAL		Registro de observación de los alumnos.
2. La docente continuará con la narración del final de la historia y leerá la consigna a los alumnos: ¿Pueden ayudarlo a hacer su registro de animales?	50 min. INDIVIDUAL	<u>NARRACION:</u> al finalizar el día, el tío Beto debía revisar todos los corrales para que no se le escaparan nuevamente los conejos o algún otro animal, además de realizar un conteo de todos los animales para estar seguro de que no falta ninguno.	
3. Los alumnos explicarán de forma individual la forma en la que resultó su registro de animales, apoyados de la maqueta realizada, además comentarán si les agrado la actividad, qué les costó más trabajo, qué les resulto más sencillo, etc.	30 min. INDIVIDUAL	Hojas blancas, lápices, marcadores, maqueta.	Producciones de los alumnos.
4. Los alumnos realizarán una exposición a los padres sobre las granjas creadas, la cantidad de animales que poseen, etc.	30 min. INDIVIDUAL	Maquetas y registros de los alumnos.	Registros de observación.

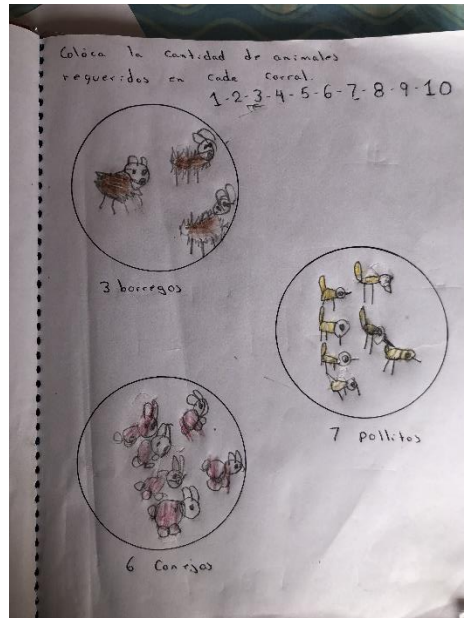
EVIDENCIAS DE TRABAJO:



ACTIVIDADES DE CONTEO Y CORRESPONDENCIA 1 A 1



TRABAJO COLABORATIVO



REGISTROS INDIVIDUALES



RESOLUCION DE PROBLEMAS Y ANALISIS DE RESULTADOS