

**JARDIN DE NIÑOS
GENERAL VICENTE GUERRERO
PROFRA. LORENA URBANO CRUZ
GRADO : TERCERO
GRUPO: “A”
NUM. DE ALUMNOS: 4 niñas, 6 niños
CICLO ESCOLAR 2019 – 2020
EL BONXHI, ACULCO MÉXICO**

Situación didáctica

LA COCINA DE LA ABUELA

Presentación

Esta experiencia de trabajo presenta como se llevo a cabo la secuencia didáctica “la cocina de la abuela” con alumnos de tercer año en el ciclo escolar 2019-2020, con el objetivo principal de desarrollar habilidades de razonamiento lógico – matemático; tomando como estrategia fundamental el juego, la experimentación y el trabajo colaborativo, donde los alumnos movilizan sus saberes previos para resolver problemas a los que se enfrentan al preparar alimentos con la cantidad de ingredientes adecuados y al hacer equivalencia de las monedas para comprar un platillo.

Esta situación de aprendizaje se desarrollo en una semana de trabajo presencial en el jardín de niños “General Vicente Guerrero; ubicado en la localidad del Bonxhi municipio de Aculco.

Introducción

Las Matemáticas se encuentran presentes durante toda la vida, en cada momento del ser humano, por lo que es necesario que desde edades tempranas se brinden experiencias con actividades contextualizadas, lúdicas, dinámicas y divertidas que permitan el desarrollo de habilidades cognitivas, que desarrollen su pensamiento lógico, crítico, inductivo, deductivo y analítico.

Donde el planteamiento del problema es de suma importancia para que los alumnos puedan comprenderlo, resolverlo con sus propias estrategias, interactuando con sus compañeros, comunicando hallazgos, explicando como hizo para encontrar la solución a los problemas planteados.

Todo esto con la finalidad de que puedan encontrar soluciones a problemas o situaciones a los que se enfrentan todos los días, permitiendo que estos aprendizajes le sirvan durante toda su vida.

De acuerdo el libro de jugar a pensar con niños de 4 a 5 años de Irene de Puig y Angélica sátiro. “El juego es una forma de adaptación al mundo. En el juego infantil se reproduce el entorno social: se realiza una tarea de asimilación y de apropiación que ayuda a interiorizar la estructura social que lo rodea” pág. 62 por lo que es necesario crear situaciones lúdicas en niñas y niños desde edades tempranas para desarrollar habilidades del pensamiento.

Fundamentos

En el ámbito escolar se deben propiciar ambientes de aprendizaje con elementos físicos, sensoriales, mobiliario, espacios dentro y fuera del aula, donde los alumnos puedan jugar así como aprender al mismo tiempo desarrollando sus capacidades motoras e intelectuales que le sean útiles para la vida diaria. En la antología ambientes de aprendizaje, “Rosa y Carolina Agazzi consideran que el ambiente de aprendizaje es un instrumento para promover el aprendizaje del niño. Este ambiente debe ser parecido al de la casa , en el cual al menos desarrolle actividades de la vida practica.” pág. 187.

La resolución de problemas, como bien sabemos, es todo un proceso que debe irse desarrollando desde la niñez; cada niña y niño usara sus propias estrategias de resolución, en ello influirá que conocimientos tiene sobre el tema, su seguridad personal para poder expresar sus resultados sin tener miedo a equivocarse, así como su autonomía personal para la toma de decisiones. En el curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar hacen referencia a una cita de él psicólogo ruso Lev Vygotsky donde hace mención que “la resolución de problemas es una destreza social aprendida en las interacciones sociales en el contexto de las actividades diarias.” Pág. 248 por lo que se considera importante involucrar a los pequeños en actividades reales, contextualizadas, que les permita favorecer el desarrollo de estas destrezas.

A pesar de su corta edad los alumnos ingresan a la escuela en preescolar con muchos conocimientos previos aprendidos de su familia entre ellos el uso del número y algunas funciones, ya que en nuestra sociedad los números se encuentran en todas partes, se usan con múltiples propósitos, en la escuela se solidifican esos aprendizajes mediante diversas situaciones didácticas en este caso la cocina de la abuela donde los alumnos ponen en juego principios de conteo así como la función y uso de las monedas en la vida diaria haciendo equivalencias acordes a su edad. Para que así, vayan adquiriendo los elementos lógicos suficientes para comprender totalmente este concepto, “es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que represente un problema o un reto.” (aprendizajes clave, educación preescolar pág. 219) aprendiendo del error y de las diversa propuestas que se le brindan.

PLANEACIÓN DIDÁCTICA

"2020. AÑO DE LAURA MÉNDEZ DE CUENCA; EMBLEMA DE LA MUJER MEXIQUENSE"

JARDÍN DE NIÑOS "GENERAL VICENTE GUERRERO"

CLAVE DE C.C.T. 15EJN1391T

TURNO MATUTINO

GRADO 3 GRUPO "A"

PROFRA. LORENA URBANO CRUZ

PLANEACIÓN DE CLASE

Situación Didáctica	LA COCINA DE LA ABUELA	Duración de la planeación	5 días
Componente curricular	CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA		
	PENSAMIENTO MATEMÁTICO		
Propósitos del Programa Aprendizajes Clave:	Concebir las Matemáticas como una construcción social en donde se formulan y argumentan hechos y procedimientos matemáticos.		
Propósito preescolar	Comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes Esperados	
Número, algebra y variación	Número	<ul style="list-style-type: none">➤ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.➤ Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- ❖ **Observe una gran diversidad de imágenes de cocinas, fondas y restaurantes las cuales se encontraran pegadas en el pizarrón.**
- ❖ **Mencione por turnos lo que observa en las imágenes.**
- ❖ **Responde a cuestionamientos, los cuales se anotaran en papel bond para escribir las respuestas que brinden, mientras se encuentran en medio circulo dentro del aula.**
- ✓ **¿De qué se tratan las imágenes?**
- ✓ **¿Qué objetos observas?**
- ✓ **¿Qué se prepara ahí?**
- ✓ **¿Quién de ustedes tiene una cocina en casa?**
- ✓ **¿Qué es lo que tienes en tu cocina?**
- ✓ **¿Quién cocina en tu casa?**
- ✓ **¿Ayudas a preparar alimentos en casa?**
- ✓ **¿Qué has preparado?**
- ❖ **Busque en su libro de texto “MI ALBUM” la página 34 para que observe la lámina.**
- ❖ **Responde a cuestionamientos: ¿En el lugar dónde vives hay lugares de estos? ¿Quién ha visitado un lugar como estos dónde venden comida? Cuéntanos tú experiencia.**

DESARROLLO

- ❖ Observe el video “los secretos de la abuela” obtenido la página de [YouTube cocina saludable para niños](#)
- ❖ Responde mediante un dibujo al cuestionamiento ¿Qué platillo harías tú? Reconociendo la importancia de una sana alimentación.
- ❖ Expone su dibujo y responde a posibles cuestionamientos para enriquecer más su expresión oral.
- ❖ Recibe la invitación por parte de su educadora para jugar a la cocina de la abuela.
- ❖ Expone que se necesita para armar la cocina, enlistando lo indispensable para implementarla en el aula.
- ❖ Enumere la cantidad de utensilios que se requieren de manera grupal, mencione y escriba su nombre en lo que traerá de su casa como un préstamo.
- ❖ Participe en la implementación de la cocina de la abuela en el aula guiándose de la lámina del libro mi álbum.
- ❖ Comparte las recetas que trajo de casa de su comida favorita, para elegir algunas que ellos puedan elaborar.
- ❖ Forme equipos de trabajo de tres integrantes mediante la ronda tradicional a pares y nones para la realización de consignas.
- ✓ Prepare el lugar para cocinar.
- ✓ Ambiente el espacio para el consumo de alimentos.
- ✓ Realice carta de menús.
- ✓ Hace monedas didácticas
- ✓ Hace letreros
- ❖ Escuche la narración del cuento con marionetas en el espacio de biblioteca de aula, “La hormiga y su moneda” para que los alumnos mencionen algunos usos de la moneda, así mismo puedan identificar los valores de las mismas de acuerdo a su experiencia.

- ❖ Juegue en equipos y por turnos memorama de imágenes de las diferentes monedas con la finalidad de apropiarse del valor de las mismas.
 - Juegue tripas de gato con monedas didácticas colocadas en el piso, identificando el valor de las mismas para relacionarlas con otra igual, mediante una línea pintada con marcador en el piso, uniendo el par sin tocar otra línea ni monedas, de manera grupal, por turnos con la intención de identificar la nominación de cada moneda.
- ❖ Juegue a relacionar en el pizarrón y de manera grupal el precio de alguna comida con las monedas que debería pagar para completar la cantidad.
- ❖ Resuelve algunas problemáticas de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 al elegir un platillo y colocar las monedas que debe usar para pagar.
- ❖ Exprese lo que nos falta por hacer para poner manos a la obra.
- ❖ Elige una receta para elaborar por equipo.
- ❖ Seleccione los elementos que necesita para preparar el platillo, guiándose del recetario, con el cual el alumno puede inferir los ingredientes y las cantidades por las ilustraciones.
- ❖ Sigue los pasos para elaborar su receta en equipo donde ellos sean capaces de organizarse para involucrarse todos.
- ❖ Expone su platillo y mencionar en que participo cada uno así como las complicaciones que tuvieron. Entre ellos evaluaran que platillo
 - Elije una tarjeta para desempeñar un rol durante el juego de la cocina de la abuela, en los cuales habrá 4 clientes, 2 meseros, 2 cocineros y 2 cajeros. Tratando de que jueguen diferentes roles por turnos.
- ✓ Cliente: elige en la carta del menú los alimentos que quiere consumir, pague con sus monedas didácticas la cantidad que corresponda, haciendo algunas relaciones de equivalencia.

- ✓ Mesero: atiende al cliente, llevándole la carta de menú, anotará con sus propias posibilidades de escritura lo que le piden, lo solicitará en la cocina, llevará los alimentos al cliente, entregará la cuenta y limpiará el espacio.
- ✓ Cocinero: servirá la comida que se le solicita. Cajero: hará la cuenta para informar cuanto debe pagar el cliente y cobrará usando sus conocimientos del valor de las monedas, haciendo algunas relaciones de equivalencia.
- ❖ Juegue de manera libre y espontánea a la cocina de la abuela, desempeñando el roll que eligió.
- ❖ Comparte sus ideas sobre su participación en el juego, respondiendo a algunos cuestionamientos como: ¿Qué te pareció el juego? ¿Qué te agrado del juego? ¿Qué estuvo mal? ¿Qué le cambiarías? de manera grupal, estando en círculo por turnos mediante el juego de la papa caliente.

CIERRE

- ❖ Escribe y dibuje de acuerdo a sus posibilidades recetas de lo que más le agrado comer en la cocina de la abuela, de tal manera que puedan plasmar gráficamente la cantidad de ingredientes que se utilizaron para preparar los platillos. Comparta de manera verbal lo que plasmo, mencionando que se requiere para la elaboración de ese platillo.
- ❖ Resuelva en una hoja de registro la consigna: pega las monedas que debes pagar por cada alimento. Dónde la niña o el niño debe hacer las relaciones de equivalencia entre las monedas.
- ❖ Realice una coevaluación de la hoja de registro realizada por otro compañero y le califique de acuerdo a su conocimiento.

<p style="text-align: center;">PRODUCTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Platos ➤ Recetas ➤ Representación gráfica de equivalencia de monedas 	<p style="text-align: center;">INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diario escolar ➤ Evaluación de productos
<p style="text-align: center;">APOYO DE PADRES DE FAMILIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Traer utensilios de casa ➤ Escribir una receta ➤ Donar ingredientes para la elaboración de platos 	<p style="text-align: center;">RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Laptop ➤ Video ➤ Cuento ➤ Marionetas ➤ Recetas ➤ Monedas didácticas ➤ Utensilios de cocina ➤ Mobiliario ➤ Ingredientes (alimentos) ➤ Diversos de papelería
<p style="text-align: center;">ESPACIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aula ➤ Biblioteca 	<p style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Grupal ➤ Equipo ➤ Individual
<p style="text-align: center;">OTROS APOYOS</p> <p>LIBROS DEL RINCON: me comería un niño, ratoncito salió a comer, un día de suerte, la sopa de piedra</p>	<p style="text-align: center;">imprevistos</p>

Evidencias



Indagar en sus
conocimientos
previos
“ ...



Apropiación del
valor de la
monedas



Relación de
precios con el
valor de las
monedas



Selección de ingredientes de acuerdo a la receta de equipo, poniendo en juego el conteo de elementos.



Trabajo colaborativo para la preparación de platillos siguiendo una receta.



Juego libre


Evaluación

“Los aprendizajes esperados son enunciados que definen lo que se espera que los niños aprendan en términos de saber, saber hacer y saber ser” (Programa de Estudio 2011. Pág.130)

Al planear una estrategia didáctica se debe tener claro lo ¿que se pretende que el alumno aprenda? así, como ¿de qué manera lo va a lograr? permitiéndonos una evaluación consciente y anticipada, sabiendo que observar en los alumnos durante en el desarrollo de la clase para poder identificar dificultades de aprendizaje que presenta cada uno de ellos, de tal manera que como docentes demos una intervención oportuna y eficaz de acuerdo al ritmo de aprendizaje de cada uno, tomando en cuenta tanto las habilidades como las dificultades, ya que hay pequeños que requieren mayor atención individualizada así como otros que requieren de planteamientos más complejos para que siga progresando en adquirir nuevos conocimientos, la evaluación nos permite identificar a nosotras como educadoras que estrategias son realmente relevantes, si el ambiente de trabajo es el propicio, si los materiales son acordes a la actividad, si los planteamientos son claros y precisos y si nuestra intervención favorece el logro de los aprendizajes. “esto implica considerar los aprendizajes para evaluar partiendo de que no existe un instrumento de valores, al mismo tiempo conocimientos, habilidades, actitudes y valores, ya que la estrategia o instrumento deben adaptarse al objeto de aprendizaje con el fin de obtener información sobre los progresos alcanzados por los estudiantes” (Aprendizajes Clave Educación Preescolar pág. 129). Como bien sabemos en preescolar la evaluación es formativa y de manera permanente, dónde el trabajo del docente es mantener la observación constante para identificar, que hacen los niños, su participación, las explicaciones que dan, la colaboran en equipo y la manera de resolver problemas de manera individual. Toda esta información se registra de manera permanente en el diario de trabajo con el propósito de valorar los avances y dificultades del trabajo cotidiano tanto de estudiantes como de la educadora. “El diario de trabajo es el instrumento donde la educadora registra notas sobre el trabajo cotidiano; cuando sea necesario, también se registran hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo” (Aprendizajes Clave Educación Preescolar pág. 176).


Ficha Evaluativa

La cocina de la abuela

Campo de Formación Académica Pensamiento Matemático	Aprendizaje esperado Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.		
Organización curricular 1 NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN	organización curricular 2 NÚMERO		
Nombre del alumno (a): Iker	Niveles de logro		
	SO	SA	RA
			
Observaciones: EL cuenta partiendo del uno e incrementando su rango de manera correcta, se guía en la receta para saber que cantidad requiere de cada ingrediente.			

Ficha Evaluativa

La cocina de la abuela

<p>Campo de Formación Académica Pensamiento Matemático</p>	<p>Aprendizaje esperado Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1,\$2,\$5, y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.</p>		
<p>Organización curricular 1 NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN</p>	<p>organización curricular 2 NÚMERO</p>		
<p>Nombre del alumno (a): Diego</p>	<p>Niveles de logro</p>		
	<p>SO</p>	<p>SA</p>	<p>RA</p>
			
<p>Observaciones: identifica el valor de las monedas, sin dificultad realiza equivalencia con cantidades pequeñas, hace uso de las monedas de a peso y sabe cuanto le deben dar de cambio. Pero se tarda haciendo la resolución de sus problemas y él mismo se da cuenta en donde se equivoca.</p>			

DIARIO DE TRABAJO

Nombre de la actividad: "La cocina de la abuela"

Fecha: Del 09 al 13 de diciembre 2019.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>Los alumnos tienen suficientes conocimientos sobre lo que es una cocina, así como los elementos que la componen, hacen comentarios sobre lo que observan en las imágenes y sobre sus propias experiencias - hacen mención de los lugares que ha visitado con su familia, en lo único que no tienen mucha experiencia es en la preparación de alimentos. Al observar el video los alumnos hacen sus propios dibujos pero en su mayoría dibujan cosas como pasteles, helados, sopa, carne pero no un platillo combinando. Muestran entusiasmo por jugar a la cocina pero hacen muchas preguntas sobre como se armara un niño dice y quien va a traer el refrigerador y la estufa, por lo que se notan sus inquietudes pero están ansiosos.</p>	<p>Delante las consignas de canteo se puede observar claramente que su rango de conteo de la mayoría del grupo es hasta 15 elementos ya que afortunadamente a que se le llama Diego, Iker y Edward su rango de conteo es arriba de 20 elementos y son los que van guiando a los compañeros durante el conteo de los utensilios. Traen sus recetas y las comparten pero solo mencionan el nombre del platillo, algunos ingredientes pero se les dificulta expresar la forma de prepararlos. Al formar los equipos se divierten mucho pues primero hacen equipo con sus amigos pero cuando se incrementa la cantidad surven para ganar a sus compañeros con los que quieren estar.</p>	<p>Los alumnos no están acostumbrados a trabajar en colaboración por lo que se les dificulta armar la cocina así como toma de decisiones. Judith colabora con su equipo que toma decisiones cuando solo las monedas de 1 y 2 pesos fueran pagadas pero con otros momentos de diferente nominación tienen muchas dificultades por lo que es necesario en gran variedad de problemas donde se implican las alumnos en problemas de compra y venta durante el juego pero ellas mismas se van dando cuenta de que no tienen suficientes conocimientos y van haciendo preguntas entre ellos, ya que los niños más hábiles como Diego, Iker y Edward ayudan a sus compañeros a reflexionar y comprender como comprar, pagar y dar cambio pero es muy complicado que todos lo logren.</p>	<p>Al realizar la correspondencia de precios con las monedas no muestran ninguna dificultad pero cuando se trata de resolver un problema donde tienen que hacer equivalencia no muestran mayor dificultad que se apoyan en el conteo, y van pasando un poco por caso el equipo de Judith ya que Judith es individualista y ella misma surte sus propios ingredientes. La elaboración de los problemas que se van resolviendo la colaboración entre ellos fue necesaria para resolver la situación. En la elaboración de los problemas se van dando cuenta de que no logran llegar a la solución, uno lo lograría, otros solo pagaban por pagar en la elaboración de sus evaluaciones se nota la necesidad de continuar trabajando entre monedas ya que se va complicando demasiado con los monedas de 5 y 10 muestran dificultad.</p>	

Retroalimentación

“La retroalimentación o devolución es información que el docente entrega a los estudiantes, por diversas vías, que le ayudan a comprender el desempeño esperado y las diferencias con lo que efectivamente ha logrado. Dicho con otras palabras, la brecha entre lo aprendido y lo enseñado.” (¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? Pág. 152 – 153). La devolución es con la finalidad de brindar una atención tanto oportuna como eficaz de acuerdo a las necesidades de aprendizaje de cada uno de los alumnos del aula para que niñas y niños se den cuenta de sus propios logros y dificultades de tal manera que desarrollen su creatividad, busquen soluciones, imaginen distintas posibilidades, valoren diversas alternativas para la toma de decisiones que puedan sustentar; esto no se logra con una actividad por lo que es necesario varias sesiones de trabajo con problemáticas similares de manera individual y colectiva que les permita construir su conocimiento y usarlo en situaciones de la vida social.

Reflexiones

El trabajar con niños en preescolar es un gran reto ya que todos son diferentes, requieren de actividades novedosas y significativas que les permita desarrollar habilidades básicas, enseñarlos a aprender, aprender a pensar, darles acceso a las nuevas tecnologías, haciendo uso de los recursos con los que cuenta la escuela y los que se puedan aprovechar del ambiente natural y social inmediato, estar al tanto de sus necesidades emocionales y de aprendizaje, así juntos lograr el máximo logro de aprendizajes que nos permitan seguir aprendiendo y aprovecharlo en nuestra vida diaria.

Bibliografía

Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar fue elaborado y editado por la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública. Primera edición, 2018. segunda edición , 2019. pág.34

Jugar a pensar con niños de 4 a 5 años. Irene de Puig y Angélica sátiro. Ediciones OCTAEDRO,S.L.C/Bailén, 5 – 08010 Barcelona. Impreso en España. Pág. 62

Ambientes de Aprendizaje. ANTOLOGÍA Docentes de Educación Básica. Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México. Pág. 187

Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Volumen I. Primera edición, 2005. Programa de Educación Preescolar 2004.D.R. Secretaría de Educación Pública, 2005. Argentina 28. centro, C.P.06020 México, D.F. Impreso en México. Pág. 248

APRENDIZAJES CLAVE. PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL, Educación Preescolar. Primera Edición ,2017. Secretaría de Educación Pública,2017. Argentina 28,Centro 06020. Ciudad de México. Impreso en México. Páginas 129. 219. 176.

PROGRAMA DE ESTUDIO 2011. GUÍA PARA LA EDUCADORA Educación Básica Preescolar PRIMERA edición, 2012. D.R. Secretaria de Educación Pública, 2011, Argentina, centro, C.P. 06020, Cuauhtémoc, México, D.F. Impreso en México. Pág. 130

Pedro Ravela | Beatriz Picaroni | Graciela Loureiro ¿CÓMO MEJORAR LA EVALUACIÓN EN EL AULA? Reflexiones y propuestas de trabajo para docentes. Primera edición, 2017. Grupo Magro Editores, 2017. Secretaría de Educación Pública, 2017. Argentina 28, Centro 06020. Ciudad de México. Pág. 152 – 153.