

Escuela:
J.N. Delia Correa

Nivel Educativo: Preescolar

Docente: Profra. Olga Verónica Trujillo Vargas

San Simón de Guerrero, México.

Material didáctico “Preparemos unas deliciosas pizzas”

Introducción

La presente situación didáctica busca problematizar a los alumnos con estrategias secuenciadas, que brindan mayores oportunidades en la construcción de conocimientos, por lo que fue importante considerar que los alumnos jueguen, discutan y realicen actividades con materiales concretos. Esta propuesta se basa en planteamiento de actividades donde los niños resuelvan problemas que les permitan el desarrollo de capacidades y la construcción de conocimientos para utilizarlos en situaciones variadas.

En la parte inicial de la misma se consideran los conocimientos previos de los alumnos en relación si saben que es una pizza, de que está hecha, que forma tiene, etc. Con el fin de conocer sus conocimientos y ampliarlos.

En el desarrollo se hace una descripción de la secuencia de estrategias y actividades a desarrollar como parte modular del planteamiento del problema. Los niños podrán jugar con un dado, reconociendo al mismo tiempo, signos que implica agregar o quitar el número de puntos marcados en la cara del dado reconociendo en el mismo, signos que implican agregar o quitar el número de puntos marcados en la cara del dado que logra quedar hacia arriba, primero de manera grupal, después en equipos, y de manera individual para colocar los trozos de los ingredientes y posteriormente una gráfica de barras como base para inducirlos al análisis de resultados.

Todo lo referente al desarrollo del niño y de la niña desde sus primeros años de vida hasta los seis años, es necesario conocer cómo se produce el desarrollo de la niña o niña porque permite definir con mayor claridad las estrategias didácticas para fortalecer el lenguaje y el cálculo (relaciones lógico matemáticas), apoyado en el libro de la educadora de preescolar y el libro de Irma Fuenlabrada para fortalecer nuestro trabajo educativo, dando mayor apego al como el niño aprende y que necesita para desarrollarse en su vida cotidiana.

Nombre de la situación Preparemos unas deliciosas pizzas didáctica

<i>Campo Formativo</i>	Pensamiento matemático
<i>Organizador Curricular 1</i>	Número álgebra y variación Análisis de datos
<i>Organizador Curricular 2</i>	Número Recopilación y representación de datos

Aprendizajes Esperados

- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre colecciones
- Contesta preguntas donde se necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.

Estrategias a utilizar.

- Conversar
- Identificar
- Contar
- Registrar
- Reflexionar
- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Trabajo en equipo
- Representar

Recursos

Muñeco guiñol, dados, hojas de colores, papel bond, marcadores, cartulinas, papel crepe, colores, libro pedro es una pizza, platos, servilletas, una pizza real.

Propósito

Aprender a resolver problemas a través del juego y el niño pueda tomar sus propias decisiones.

Secuencia Didáctica

Inicio ○ Conocimientos previos, ¿conocen como son las pizzas? ¿Ustedes han cocinado o comido pizza alguna vez? ¿Cómo es y qué forma tiene? ¿Con que está hecha? ¿Les gusta la pizza? ¿Cuál es tu pizza favorita? ¿Les gustaría hacer una? ¿Qué ingredientes lleva? en el grupo). Cada equipo designara a su capitán, y eligen el nombre de su equipo. Se ira complementando información (aprendizajes previos) para que logren ampliar sus conocimientos. ○ Visitar el área de la biblioteca donde tomaremos el libro pedro es una pizza para leerlo en voz alta. Cuestionarlos sobre el libro. ○ Proponer al grupo si les gustaría imitar

el libro pedro es una pizza, movilizar el material del salón para escenificar. Formar equipos de tres elementos para jugar a pedro es una pizza.

Desarrollo

Hacer todos los ingredientes que lleva la pizza con materiales diversos que se les proporcionaran a los niños para que elijan cual utilizar según las características de cada uno de ellos. Así mismo se les cuestionara sobre las formas que tiene cada ingrediente.

Agregando y quitando ingredientes para cocinar la pizza.

Realizaremos primeramente una pizza familiar, donde se les explicara cara feliz indica agregar a la pizza, cara triste nos dice quitar a la pizza la cantidad que indica. Sé les cuestionara a los niños según se valla saliendo la cantidad, ¿Cuántos vamos a colocar según la cantidad que salga en el dado o quitar Según sea la cara? Al terminar de prepararla entre todos haremos una gráfica para registrar cuantas piñas tiene nuestra pizza, cuantos pedazos de jamón, de jitomate, de pepperoni, de queso tienen.

- Posteriormente se formarán cuatro equipos de cuatro integrantes (variara según el número de niños que integren el grupo) cada equipo designara a su capitán, y elige el nombre del equipo.
 1. Las piñas
 2. El queso
 3. Jamón
 4. Chile
- La primera consigna será que cada integrante del equipo, lance el dado mágico dos veces. En cada una de sus caras mostrará con puntos los trozos de los ingredientes que deberá agregar o quitar a la pizza. Deberá reconocer los códigos que estarán distribuidos en diferentes caras del dado. Los niños contarán en voz alta los puntos de la cara del dado que quedo hacia arriba, identificando si estos son para agregar o quitar. De ser necesario la docente intervendrá, cuestionándolos en relación a ¿Qué pasa si aún no tenemos ningún ingrediente y el dado nos indica que tenemos que quitar?
- Los capitanes irán recopilando la información cuantitativa, según los puntos que hayan contado sus compañeros, en relación a los tiros realizados y la registrarán en una tarjeta. La educadora observara si en los registros de los niños están apareciendo códigos o números y si estos son de fácil comprensión para sus compañeros en relación al número de los tiros.
- Así mismo, asignaran a otro integrante del equipo para que registren la información final en una gráfica de barras. La educadora junto con el chef explicara a los niños como funciona:
- En base a la información registrada en la gráfica, pasara el último integrante de los tres equipos para colocar, de manera representativa

(material didáctico) los trozos de ingredientes, sobre la pizza, dando lugar al conteo colectivo.

- Las preguntas detonadoras serán: ¿Qué ingrediente tiene mayor número de trozos en la pizza? ¿Cuáles empataron? ¿Cuál tiene menos? Preguntar; por ejemplo: ¿Qué tiene más, queso o jamón? ¿Qué tiene menos, chile o piña?

Estos cuestionamientos propiciarán en los niños el desarrollo de capacidades de razonamiento, mediante la reflexión de resultados.

- Ahora realizaremos una pizza individual al gusto en esta se les dirá a los niños que ellos deben de colocar los ingredientes que ellos gusten solo que no pasen de 10 elementos. Por ejemplo, que no pase de diez piñas, o 10 trozos de queso, chile y jamón. ○ Al terminar su pizza individual se les pedirá cuenten y registren en una gráfica las cantidades de ingredientes que tiene su pizza individual.

Cierre

3.- A degustar la pizza.

- Sacaremos la pizza del horno (ya será una pizza real), observaremos que está dividida en rebanadas. Conjuntamente las contaremos.

La consigna de esta actividad será: descubrir, de manera individual cuantas rebanadas le tocará a cada uno sin que sobre pizza. La educadora, con anterioridad debió dividirla en más partes que el número de niños, con el fin de que estos busquen estrategias para resolver el problema.

La educadora les pedirá que expliquen su estrategia. El que logre o logren hacerlo serán los encargados de repartirla.



Fuente: <https://www.publicdomainpictures.net/en/hledej.php?=cartoon>

4.-Evaluacion

El proceso de evaluación se realiza en base a la observación constante de la educadora en relación a las reacciones, actitudes, comentarios y experiencias de los niños. Así mismo se complementará a través de:

- Una reflexión grupal al término del desarrollo de la situación de aprendizaje, las preguntas detonantes serán:
- ¿Les agrado preparar pizza? ¿Resulta complicado utilizar y reconocer los códigos del dado? ¿Todos lograron contar los puntos o necesitaron apoyo? ¿Qué fue lo que más les agrado de la situación de aprendizaje? ¿Les agrado trabajar en equipo? -

Los comentarios emitidos por los niños fueron considerados para valorar y registrar en el diario de trabajo, el logro de aprendizajes esperados y el proceso de desarrollo de las actividades.

Conclusiones

La situación de aprendizaje aplicada fue significativa para los alumnos y docente porque a través del juego logre reconocer avances en el desarrollo de los niños, tales como:

- ❖ El nivel de razonamiento que hacen para resolver problemas a partir de que ha sido planteada.
- ❖ El cómo construyeron por si mismos estrategias para registrar resultados, en los que hicieron alusión a códigos, escritura y uso del número, conforme a sus capacidades y conocimientos.
- ❖ Que lograron interactuar entre ellos, respetando reglas de juego, comunicando y explicando sus estrategias de solución.
- ❖ La intervención docente permitió confrontar resultados y guiar el proceso de reflexión, con el propósito de que los niños identificaran donde pudiera haber error y generar razonamiento lógico en ellos.

Mi intervención consistió en observar, escuchar con atención las expresiones que los niños elaboraran y plantear cuestionamientos de manera constante para propiciar el razonamiento lógico.



Fuente: <https://www.publicdomainpictures.net/en/hledej.php?=cartoon>

Referencias Bibliográficas

SEP (2017). Aprendizajes Clave. Guía Para La Educadora 2020. Educación Básica. Preescolar. México.

Fuenlabrada, Irma (2014). ¿Cómo desarrollar el Pensamiento Matemático?, Fichero de Actividades para Preescolar.

<https://www.publicdomainpictures.net/en/hledej.php?=-cartoon>. Fotos profesionales de stock de Personas en el Rezago. Imágenes de caricatura de dominio público.