

Jardín de Niños “Tollocan”

CCT. 15EJN3325H

ZONA ESCOLAR: J099

Situación Didáctica ¿Cuántos son?

LIC. ANGELA CANIZALEZ VIÁN

INTRODUCCIÓN

La presente situación didáctica pretende desarrollar en los alumnos de nivel preescolar procesos de enseñanza-aprendizaje que refuercen sus habilidades básicas del pensamiento matemático, a través de actividades sencillas y dinámicas considerando), el juego como parte del desarrollo de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad en esta etapa evolutiva del individuo (Piaget 1956) y que forma parte de una de las características fundamentales para el aprendizaje en este nivel educativo.

Teniendo esto en mente se plantea la siguiente experiencia de trabajo que aborda las habilidades matemáticas de dicho nivel educativo, cabe destacar que esta situación se trabajó durante una hora por cinco, con las finalidades de reforzar el pensamiento matemático mediante las actividades de conteo oral, agrupando figuras del mismo color, tamaño, y forma, relacionar objetos a través de diversas actividades ya que considero que es de esta manera que los niños aprenden y desarrollan el pensamiento matemático construido a partir de sus propios conocimientos y experiencias..

Marco teórico

Las matemáticas en educación preescolar son un conjunto de conceptos, métodos y técnicas mediante la cual los niños/niñas, son capaces de interpretar y procesar información, tanto cuantitativa como cualitativa, A demás de que les proporciona un lenguaje preciso y conciso para desarrollar habilidades matemáticas durante toda su vida y aquí radica la importancia de enseñar adecuadamente tan importantes competencias, con base en el conocimiento actual acerca de cómo aprenden matemáticas los niños; componentes como conocimiento, actitudes, habilidades y destrezas que se espera

desarrollar en ellos y que no se enseñan por separado más aún deben observarse en contextos y situaciones diversas en el proceso mismo del aprendizaje. Fuenlabrada (2009).

Es importante permitir a los estudiantes identificar, y que resuelvan problemas, con la finalidad de propiciar en ellos capacidades cognitivas de mayor nivel cada vez, respetando sus procesos evolutivos, clasificar, analizar, inferir, generalizar y abstraer, así como fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento inductivo, el deductivo y el analógico son y deben ser las metas y los objetivos de este nivel educativo tan importante.

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para llevar a cabo diversas actividades y situaciones que representan un reto matemático, también se desarrollan a través de diferentes formas de pensar para llevar a cabo procedimientos, planteamiento y la resolución de problemas.

De esta manera las situaciones didácticas para este campo deben permitir a los niños a:

- Razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos.
- Usar recursos personales y conocer los de sus compañeros en la solución de problemas matemáticos
- Explicar qué hacen cuando resuelven problemas matemáticos
- Desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y disfrutar al encontrarlas
- Participar con sus compañeros en la búsqueda de soluciones; ponerse de acuerdo (cada vez con más autonomía) sobre lo que pueden hacer organizados en parejas, equipos pequeños o con todo el grupo. Trabajar en equipo implica hacer algo en el sentido en el que se solicita; no es suficiente sentarse juntos y compartir material para considerarlo equipo “Aprendizaje clave 2017”

En referencia del conteo y números los niños necesitan tiempo porque las posibilidades de aprender resolviendo de cada alumno dependen de sus conocimientos y experiencias, la edad puede ser un referente para comprender algunas características de sus formas de pensar, así; una de las aspiraciones de esta propuesta es apuntalar la autonomía de los niños, reforzar las competencias cognitivas y afectivas.

SITUACIÓN DIDÁCTICA		¿Cuántos son?	
Campo formativo	Aprendizajes esperados	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Pensamiento Matemático	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuenta colecciones no mayores de 20 ➤ Comunica de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. ➤ Compara, iguala clasifica colecciones en base a la cantidad de elementos ➤ Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende que significan 	Número, algebra y variación	Número

Inicio

- Se les preguntan a los alumnos los números
- Se indicará que para poder jugar necesitamos poner atención a las indicaciones y respetar los turnos de cada participante.
- Se dará inicio recordando la serie numérica dejando que los niños cuenten de manera oral los números que ellos se saben y conocen
- Se colocan las tarjetas numéricas del anexo 2 con apoyo de la pizarra donde se pegaron son diurex para que los alumnos las observaran y se les cuestiona al azar a los niños si conocen “x” número de acuerdo a la tarjeta que se les enseña

Desarrollo

- Se les pide que coloquen un lazo en forma de tendedero, en un espacio de su casa y se colocan les pide colocar 15 pinzas de ropa dentro de una cubeta o caja
- Se les muestra una tarjeta con un número al azar, la cual se le pide al niño que mencione de que número se trata una vez que el alumno identifica y menciona el número, se coloca la cantidad de pinzas que correspondan en el tendedero (se realizan tres ejercicios con diferentes cantidades).
- Se solicita al niño que coloque cierto número de pinzas de ropa en el tendedero y el niño debe buscar en sus tarjetas la que corresponda a dicho número de pinzas colgadas en su tendedero (se realizan tres ejercicios con diferentes cantidades de pinzas).

Desarrollo

- Se les solicita a los niños que realicen pelotas de papel con hojas recicladas
- Una vez que tenían sus pelotas se les solicito tener un cesto o una caja, para colocarla a cierta distancia de los niños/niñas, se les pidió a los niños encestar la mayor cantidad posible
- Una vez que encestaron sus pelotas, se les indico que contaran la cantidad de pelotas encestandas
- Se canto la canción “Un elefante se balanceaba”
- Se realiza el registro del libro “Mi Álbum” pag.28

Desarrollo

- Jugar al “avión” con apoyo de adulto buscar en casa un espacio para dibujar en el piso de su casa un avión (colocar los números del 1 al 10), el juego comienza lanzando una ficha o piedra pequeña en el cuadrado con el número 1 intentando que caiga dentro. (sin tocar las rayas externas)
- El primer jugador se para frente al cuadro número 1, lanzando la ficha o piedrita dentro del cuadrado y debe brincar sobre un pie para caer en el número 2 y luego a la 3, cuando llegan a los cuadrados con los números 4 y 5 debe apoyar un pie en cada uno de los cuadrados, luego sigue en un solo pie al 6 y debe saltar al 7 y 8, nuevamente apoyándose un pie en cada uno de los cuadros, pisa con un solo pie en el 9 y debe caer con los dos pies en la 10 gira de un salto y debe hacer lo mismo pero de regreso , al llegar al número 2 se debe agachar manteniendo el equilibrio en un solo pie para poder recoger su ficha o piedra sin apoyar las manos y posteriormente deberá saltar fuera del avión, sin pisar el cuadro donde está el 1

Si alguno de los jugadores logró el recorrido sin pisar las líneas, ni movieron el pie una vez que salto sobre cada cuadrado, debe aventar ahora su ficha o piedra al 2

- Cada integrante deberá mencionar del número en donde lanzo su ficha o piedrita.
- En su cuaderno de trabajo deberán realizar un registro de los números del 1 al 10

Desarrollo

Jugar a “Buscando el tesoro”

- Se les proporciona a los padres de familia una planilla de monedas para que apoyen a sus niños a recorten y refuercen sus monedas con cartón, se les solicita forrar una caja en forma de cofre.
- Colocar el cofre en un extremo del patio, el niño debe colocarse aproximadamente a un metro de distancia de el con las monedas.
- Se les pide a los niños que deben encestar la mayor cantidad de monedas dentro del cofre y al finalizar se debe contar el resultado y registrar cuantas encesto (en tres turnos diferentes)
- Se les solicita que coloquen algunos cofres en diferentes partes de su casa con apoyo de los padres de familia dónde los niños deben buscar los cofres, una vez que fueron encontrando contarán la cantidad de monedas que tienen cada uno.

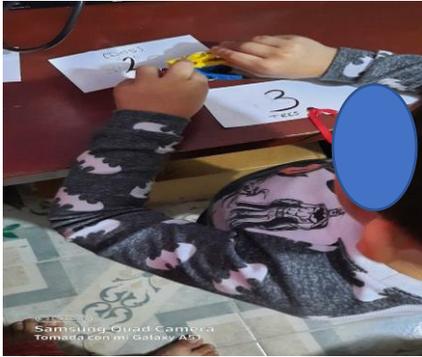
Cierre

- Se recuerda la serie numérica a partir de la canción “cantando los números”
- Se les mostraran las tarjetas de los números (una por una) y se les pregunta ¿Que números es?

- Se les cuestiona a los niños/niñas ¿Qué les pareció cada una de las actividades?, ¿En el juego del avioncito para que nos sirvieron los números?, ¿Y en el juego del cofre para que utilizamos las monedas?, ¿Para qué nos sirven los números?

Materiales:

Canción
Tarjetas de los números
Laminas didácticas
Pinzas de ropa
Lazo
Caja o cesto
Cofre
Pelotas de papel
Gis
Fichas
Piedra
Libro de Mi Albúm



1



2

Imagen1,2 se muestra que el niño logro el reconocimiento de los número colocando la cantidad de pinzas según corresponde la tarjeta con el número

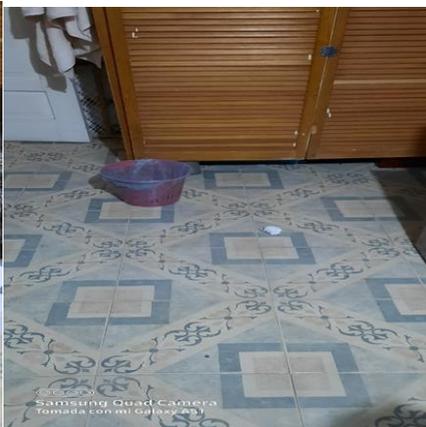


3

Imagen 3 se muestran algunas actividades de motricidad fina donde se logro que los alumno realizaran sus pelotas con hojas recicladas.

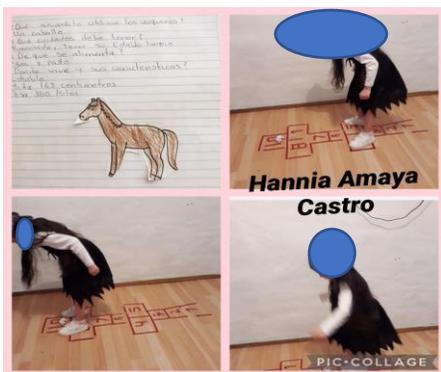


4



5

Imagen 4,5 podemos observar actividades donde el alumno logra encestar el mayor número de pelotas hechas de papel.

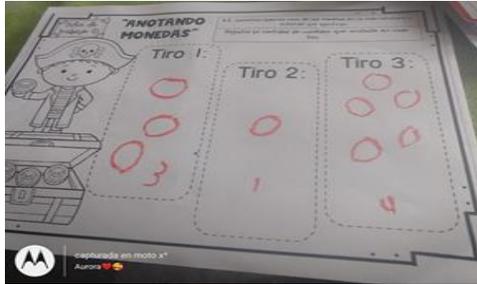


5



6

Imágenes 5,6 Podemos observar que la alumna a través del juego del avioncito se retoman los números de manera oral e identifica



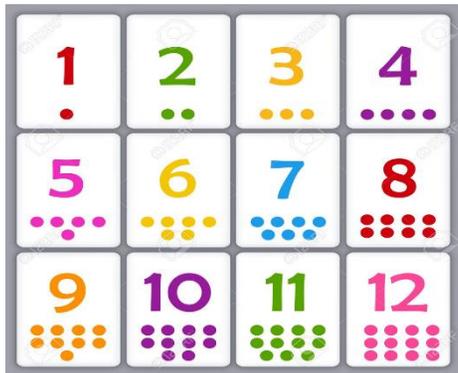
7

8

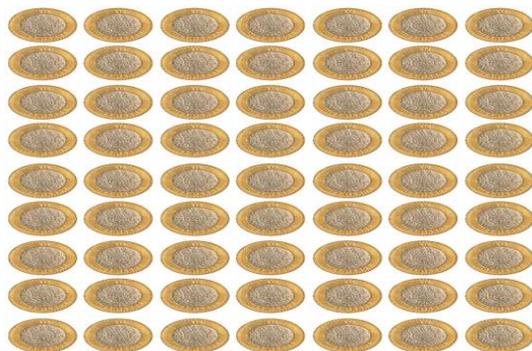
Imágenes 7,8 Podemos observar que el alumno logra realizar registro y conteo donde encesta el mayor número de monedas en el cofre en tres tiros diferentes.

Anexos

- Lamina pág. 28 Libro de mi álbum segundo grado, preescolar.
- Tarjetas numéricas Anexo 2



- Monedas/cofre Anexo 3



- Reglas básicas para jugar el avión

- 1.- Dibujen la figura del tradicional avioncito.
- 2.- El primer jugador se para frente al cuadrado número 1, lanza la piedra dentro de ella y brinca sobre un pie para caer en la casilla 2 y luego a la 3.
- 3.- cuando llega a los cuadrados 4 y 5 puede apoyar un pie en cada una de ellos.
- 4.- Luego sigue en un pie a la 6 y salta a las 7 y 8, nuevamente apoyando un pie en cada uno.
- 5.- Pisa con un pie en la 9 y cae con los dos en la 10.
- 6.- Gira de un salto y hace lo mismo pero ahora de regreso.
- 7.- Al pisar la casilla 2, se agacha manteniendo el equilibrio sobre un pie y recoge –sin apoyar las manos– la piedra que había dejado en el cuadrado número 1.
- 8.- Luego salta fuera del avión sin pisar el cuadrado número 1.
- 9.- Si el jugador logró hacer el recorrido sin pisar línea, ni mover el pie una vez que saltó sobre cada casilla, avienta ahora su piedra a la casilla 2.
- 10.- Brinca en un pie a la casilla 1, salta por encima de la 2 (que es donde ahora está su piedra) y sigue como antes hasta la 10 y de regreso. Sigue así sucesivamente hasta equivocarse o terminar y ganar

Registro de Observación

Aspectos a evaluar	Observaciones
Dice los números que sabe en orden ascendente	
Identifican los números en forma escrita	
Usan números en diferentes situaciones correspondencia uno a uno o para resolver problemas simples	
Establecen correspondencia entre el objeto y el número adecuado	

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Sep. (2017) Aprendizajes clave para la educación integral, Educación preescolar; planes y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Secretaria de Educación Pública.

Fuenlabrada, I. (2009). ¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... Tampoco. Entonces... ¿Qué?, México, SEP