

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

# SUBDIRECCIÓN REGIONAL ATLACOMULCO

**ESCUELA JARDÍN DE NIÑOS “ROBERTO VELASCO”**

**C.C.T 15EJN1026W**

**LOCALIDAD BARRIO EL GIGANTE**

**MUNICIPIO DE EL ORO**

**ESTADO DE MÉXICO**

**NOMBRE DEL TRABAJO: EXPERIENCIA EXITOSA**

**“JUGUEMOS AL MERCADO DE MAMÁ”**

**NOMBRE DEL AUTOR: SUSANA MARTÍNEZ ROJAS**

**FECHA DE ELABORACIÓN MARZO 2021**

**ESCUELA JARDÍN DE NIÑOS "ROBERTO VELASCO"**

**LOCALIDAD BARRIO EL GIGANTE**

**MUNICIPIO DE EL ORO**

**ZONA J009**

**SUBDIRECCIÓN REGIONAL ATLACOMULCO**

**NOMBRE DE LA ALUMNA DULCE FERNANDA PÉREZ SÁNCHEZ**

**NOMBRE DE LA PROFESORA SUSANA MARTÍNEZ ROJAS**

**GRADO: 2**

**GRUPO: A**

## RESUMEN DE LA EXPERIENCIA EXITOSA

Con la realización de esta actividad obtuve los siguientes resultados.

Avances y logros:

El principal logro que observé fue que la mayoría de los pequeños coincidieron en identificar el valor de cada uno de los objetos adquiriendo con ellos el conocimiento de número como una abstracción.

También lograron un mayor conocimiento del valor nominativo de las monedas.

Con el desarrollo de la actividad lograron la resolución de problemas mediante el razonamiento matemático.

La actividad en casa favoreció la convivencia familiar fortaleciendo a la vez los conocimientos del aprendizaje esperado del campo de Pensamiento Matemático.

Durante el desarrollo de la actividad observé a través de sus videos, fotografías de los padres de familia, en donde quedó evidente su gran compromiso para apoyar en la realización de la misma, algunos

comentarios estuvieron dirigidos a que a los alumnos les agradaron las actividades propuestas, y les interesa mucho realizar actividades de ese tipo.

## **DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA EXITOSA**

**NOMBRE DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA:**

JUGUEMOS AL MERCADO DE MAMÁ

**CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA**

**PENSAMIENTO MATEMÁTICO**

**ORGANIZADOR CURRICULAR 1: NÚMERO ,ALGEBRÁ Y VARIACIÓN**

**ORGANIZADOR CURRICULAR 2 NÚMERO**

**APRENDIZAJES ESPERADOS:** Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$ 1, \$ 2, \$ 5 en situaciones de compra y venta .

**PROPÓSITO:** Qué los alumnos conozcan las monedas y su valor monetario en situaciones de juego.

**TEMÁTICA:** Emplee monedas al jugar a comprar y vender (situación cotidiana, el comercio)

**MATERIALES:** Monedas hechas de papel o monedas actuales ,monedas didácticas comerciales, juguetes, muñecos de peluche, hojas, marcadores o colores.

**INICIO :** Pidiéndoles a los padres de familia o tutores que les preguntaran primero a sus hijos si conocían algún mercado o lugares en los que hay varios puestos, e hicieran las siguientes interrogantes ¿Qué venden? ¿Cómo venden? ¿Quién vende? ¿Quién compra? ¿Cómo pagan? para conocer los saberes previos de los alumnos.

## **DESARROLLO**

\* Elaborar las etiquetas con los precios de acuerdo con lo que sugieran los niños y pegárselas a los peluches, juguetes, ropa o algún otro objeto que les sirva para jugar.

\* Ordenar y delimitar el área del mercado y de los puestos.

- \* Ponerse de acuerdo en ¿quién inicia vendiendo? ¿Quiénes serán los compradores? ¿Por cuánto tiempo lo harán?
- \* Disponer de monedas de varias denominaciones (\$1, \$2, \$5, y \$10 pesos)
- \* Jugar varias veces al mercado, intercambiando los roles de comprador y vendedor

**CIERRE** Comentar sobre la experiencia del juego y cuestionarles a los niños sobre lo aprendido al ser vendedor o comprador.

Trabajar la página 36 del libro Mi Álbum de segundo grado.  
"Vamos a comprar".

# EVIDENCIAS



JUEGO ALA  
TIENDITA  
CON MI  
MAMÁ.







AYUDO A PENSAR  
Y RAZONAR A MI  
HIJA





UTILIZACIÓN DE  
MONEDAS  
DIDÁCTICAS



MONEDAS HECHAS  
DE CARTÓN



MONEDAS REALES

## CONCLUSIONES

Los padres de familia significan un apoyo fundamental para apoyar el trabajo a distancia para jugar con sus hijos desde casa al mercado, haciendo uso de juguetes, peluches y otros materiales que hay en sus hogares.

El juego simbólico estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales de los niños. Fomenta la imaginación, la creatividad, tener confianza en sí mismo, trabajar en equipo, exteriorizar sentimientos, curiosidad y estructura el pensamiento.

Jugar al mercado o la tiendita es el juego preferido por excelencia de los pequeños, en él experimentan la imitación de roles hacen como si fueran vendedores y compradores, recrean situaciones de la vida diaria, además le enseña a los niños el funcionamiento de los establecimientos donde pueden comprar, el manejo del dinero y las habilidades sociales.

A través del juego del mercado o la tiendita canalizamos los intereses de los alumnos para que el conocimiento llegue mediante experiencias significativas y de su contexto real y al mismo tiempo proporciona un ambiente agradable y de aprendizaje.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y sugerencias de Evaluación. Libro Aprendizajes Clave para la Educación Integral...2017

Libro de la Educadora. Educación Preescolar 2018