

JARDIN DE NIÑOS ARCADIO PAGAZA

AMECAMECA, MEXICO

C.C.T. 15EJN1265W

ZONA ESCOLAR J121.

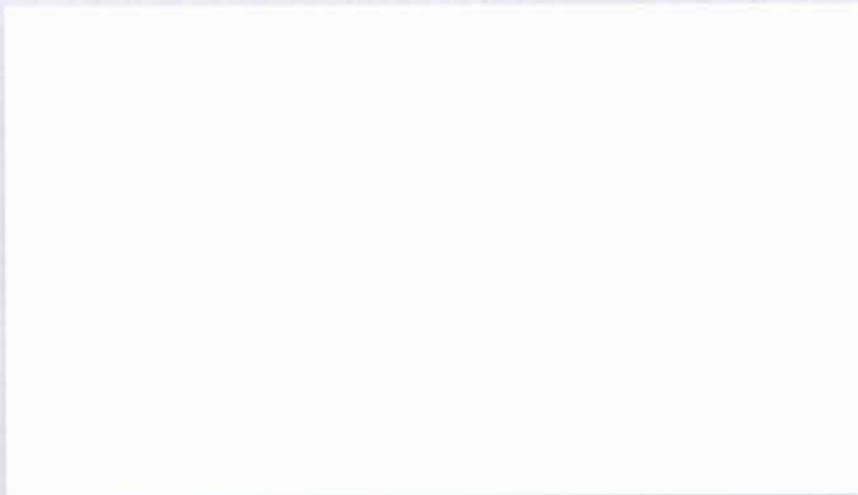
GRADO: 3°.

GRUPO B.

PROYECTO

"LA FERIA"

PROFA. YOLANDA VALDEPEÑA SANCHEZ



Problema que se atiende: Consolidación del conocimiento para la resolución de problemas.

Objetivo: contribuir al logro del perfil de egreso de la educación preescolar.

Destinatarios: Alumnos del Tercer grado. Grupo B.

Aprendizajes esperados: 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.

PRESENTACION

Estimados padres de familia y tutores, el presente Proyecto fue diseñado pensando en las características de cada uno de los niños y las niñas que integran el Tercer grado, Grupo B.

Es a través del juego que se pretende consolidar el conocimiento para que los niños resuelvan problemas no solo escolares sino de su vida cotidiana. Cabe resaltar que cada juego permitirá a los alumnos fortalecer sus habilidades del pensamiento porque requieren observar, interpretar información, establecer comparaciones, clasificar y registrar la información.

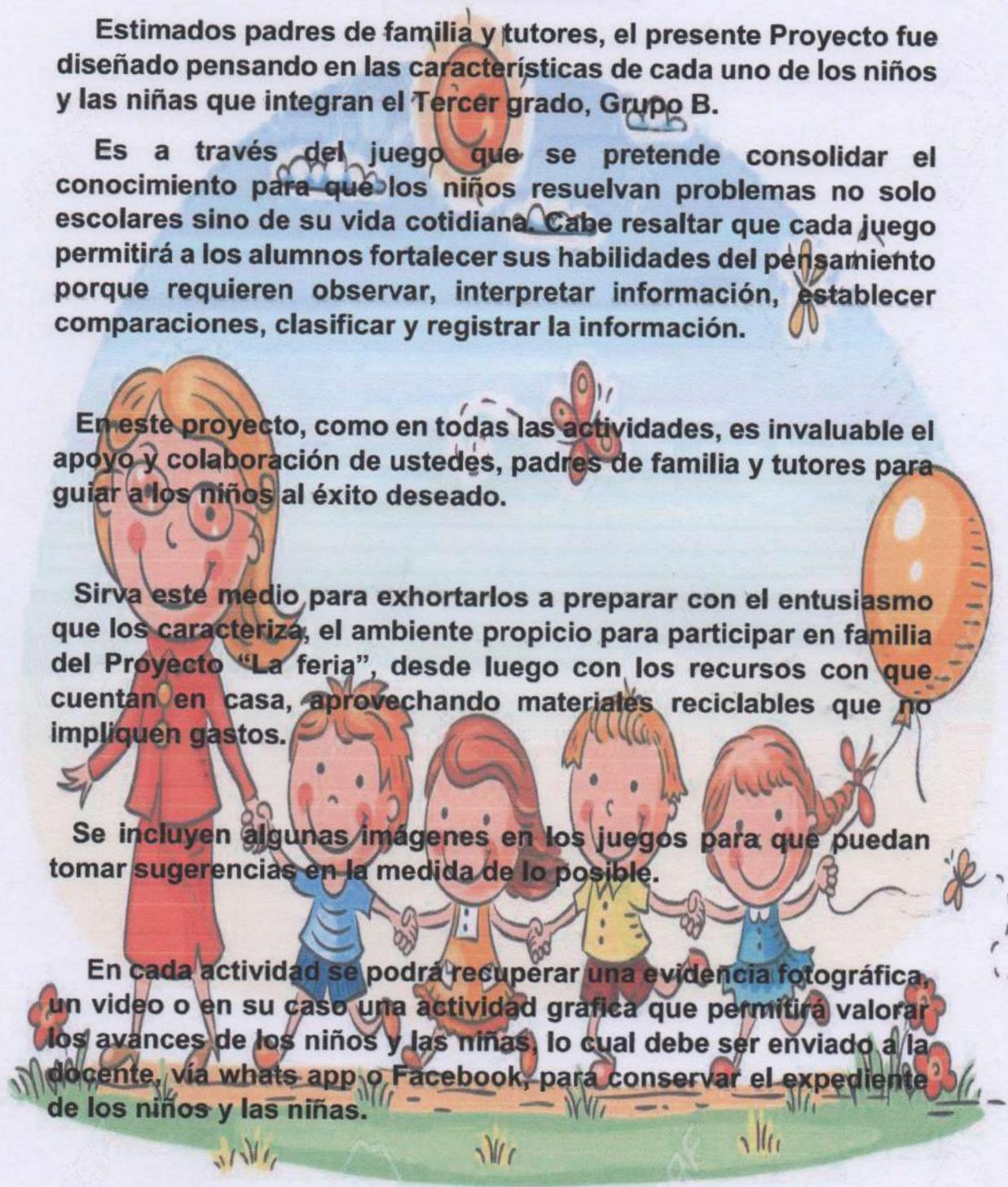
En este proyecto, como en todas las actividades, es invaluable el apoyo y colaboración de ustedes, padres de familia y tutores para guiar a los niños al éxito deseado.

Sirva este medio para exhortarlos a preparar con el entusiasmo que los caracteriza, el ambiente propicio para participar en familia del Proyecto "La feria", desde luego con los recursos con que cuentan en casa, aprovechando materiales reciclables que no impliquen gastos.

Se incluyen algunas imágenes en los juegos para que puedan tomar sugerencias en la medida de lo posible.

En cada actividad se podrá recuperar una evidencia fotográfica, un video o en su caso una actividad grafica que permitirá valorar los avances de los niños y las niñas, lo cual debe ser enviado a la docente, vía whats app o Facebook, para conservar el expediente de los niños y las niñas.

Agradezco de antemano su valiosa participación.



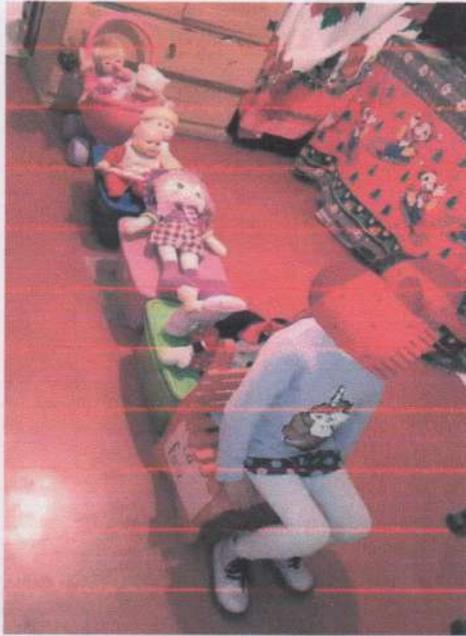
A handwritten signature in blue ink, located on the right side of the page.

Una vez que se presentó el proyecto de la feria, se procedió a su implementación con apoyo de los padres de familia, sabedores de que ante cualquier duda pueden recurrir a la docente.

Nombre del juego: Todos a bordo.	18 de enero 2021
Recursos:	
<p>Mami, diseña con el niño o la niña un tren con cajas, cubetas o lo que tengas en casa. Los pasajeros pueden ser tus muñecos o tus familiares. Favor de hacer letreros con el nombre de cada uno de los juegos de la feria que se indican, incluyendo el de "la feria"</p>	
Actividades	
<p>Imagina que eres la conductora o el conductor de un tren de pasajeros, pasearás libremente por el espacio de juego y al llegar a la estación suben 10 pasajeros que se dirigen a diferentes lugares, en la primera parada bajan 2 pasajeros que entran a la feria, ¿cuántos pasajeros quedan en el tren? El tren avanza con 8 pasajeros y en la segunda parada bajan 3 pasajeros que van a jugar a las botellas, ¿cuántos pasajeros quedan en el tren? Recuerdas ¿cuántos pasajeros siguen viajando en el tren?, en la tercera parada que es la del parque baja 1 pasajero, entonces ¿cuántos pasajeros quedan? ¡Exacto! quedan 4 pasajeros, en la siguiente parada que es la dulcería, se bajan 2, si en el tren había 4 pasajeros y bajaron 2 ¿cuántos pasajeros hay? Si en el tren quedaban 2 pasajeros y en la última parada baja 1 pasajero ¿cuántos pasajeros quedan?</p>	
<p>Mami, el niño o la niña: ¿Reconoce los números? ¿Hasta qué número cuenta? ¿Sabe agregar y quitar elementos de una colección? ¿Responde las preguntas? Mami, ¿Qué opinas de la actividad?</p>	



¡Todos a bordo!



[Handwritten signature]

Evidencias de trabajo



[Handwritten signature]

Nombre del alumno: Luz Camila
 Fecha: 14 de mayo de 2019

Representa con dibujos a los pasajeros del tren y escribe el número correspondiente de acuerdo con el problema planteado y la solución.

Estación del tren 	Primera parada, la feria
Segunda parada, las botellas 	Tercera parada, el parque
Cuarta parada, la dulcería 	Última parada.

Durante la realización de la actividad todos a bordo, se observa claramente que en familia integran un tren con recursos que tienen en casa, con los cuales realizan acciones de conteo. A partir de la interacción con los pasajeros del tren, empiezan a realizar acciones como quitar elementos de las colecciones.

Las imágenes dan muestra del importante proceso que se siguió para que a través del juego los niños y las niñas llegaran a la solución del problema planteado, resaltando la acción "quitar" elementos a cada colección.



El siguiente juego fue el de las botellas, bajo la planeación que se muestra a continuación:

Nombre del juego: Las botellas		19 de enero 2021
Recursos:		
Botellas de las que tenga en casa, a las cuales se les pondrá un número, del uno al 10, o más si el niño cuenta mayor cantidad. Aros de cartón o plástico, tabla para registro y lápiz		
Actividades:		
Los pasajeros que se bajaron en la feria disfrutaron muchos juegos. Primero fueron a las botellas, que consiste en ensartar botellas numeradas, por turnos. Gana el que ensarta la botella con el número mayor, por ello debes observar, comparar, identificar cuál número es mayor y cuál es el menor y registrar.		
Evaluación.		
¿Hasta qué número cuenta y reconoce el niño o la niña?		
¿Identifica cuál número es mayor y cuál es menor?		
¿Escribe los números o se le dificulta?		



Evidencias de trabajo

Los resultados fueron el fortalecimiento de las habilidades del pensamiento como observar y comparar para identificar cuál número es mayor, cuál número es menor y registrar sus resultados para dictaminar al ganador.



Evidencia de la clase online

Ronda	Jugador 1	Jugador 2	Ganador
Primera Ronda	6	2	Miguel
Segunda Ronda	5	9	Miguel
Tercera Ronda	5	6	Miguel
Cuarta Ronda	7	5	Miguel

Evidencias de trabajo

Registro del juego de las botellas 19 de marzo 2021

Recursos:
Botellas de las que tenga en casa, a las cuales se les pondrá un número, del uno al 10, y más si se tiene cuenta mayor cantidad. Papeles de cartón o plástico, tabla para registro y lápiz.

Actividades:
Los pasajeros que se bajaron en la zona disfrutaron nuevos juegos. Primero sacó a las botellas, que consistió en ensartar botellas numeradas, por turnos. Cuenta el que ensarta la botella con el número mayor, por esto debes observar, comparar, identificar cuál número es mayor y cuál es el menor y registrar.

Evaluación:
¿Hasta qué número cuenta y reconoce el niño o la niña? → 20
¿Identifica cuál número es mayor y cuál es menor? → 51
¿Escribe los números o se le dificulta? 10 los escribe bien.



Registro del juego de las botellas			
	Jugador 1	Jugador 2	Ganador
Primera ronda	6	2	Miguel
Segunda ronda	5	9	Miguel
Tercera ronda	5	6	Miguel
Cuarta ronda	7	5	Miguel

La tabla debe ser grande, para lograr un buen registro.

Se observa el aprovechamiento de los recursos con que se cuenta en casa para guiar a los niños y a las niñas en su aprendizaje.



Evidencias de trabajo

Registro del juego de las botellas Fecha: 19 ene 2021

	Jugador 1	Jugador 2	Ganador
Primera ronda	6	1	6
Segunda ronda	7	4	7
Tercera ronda	6	10	10
Cuarta ronda	10	1	10

Nombre del juego: Las botellas 19 de enero 2021

Recursos:
Botellas de las que tengo en casa, a las cuales se les pondrá un número, del uno al 10, o más si el niño cuenta mayor cantidad. Aros de cartón o plástico, tabla para registro y lápiz

Actividades:
Los pasajeros que se bajaron en la feria disfrutaron muchos juegos. Primero fueron a las botellas, que consiste en ensartar botellas numeradas, por turnos. Gana el que ensarta la botella con el número mayor, por ello debes observar, comparar, identificar cuál número es mayor y cuál es el menor y registrar.

Evaluación:
¿Hasta qué número cuenta y reconoce el niño o la niña? 1 a 50
¿Identifica cuál número es mayor y cuál es menor? si
¿Escribe los números o se le dificulta? si los escribe con ayuda

Evidencias de trabajo

Continuamos con el boliche para que a través de este juego los niños fortalezcan el conocimiento de los números y lleguen a la resolución de problemas

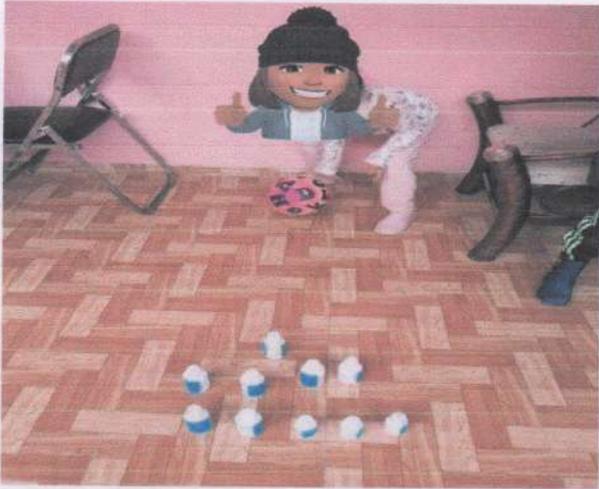
Nombre del juego: El boliche	19 de enero 2021
Recursos:	
Botellas que pueden ser las del juego anterior, una pelota o balón y tabla de registro, elaborada por mami y lápiz.	
Actividades	
El juego consiste en lanzar un balón para derribar tantos bolos como sea posible, comparte tu juego con otra persona, respeta turnos y recuerda registrar la cantidad de bolos que derribaron.	
Evaluación. ¿Cuenta y representa con dibujos la cantidad por sí mismo o necesita ayuda?	



Evidencias de trabajo

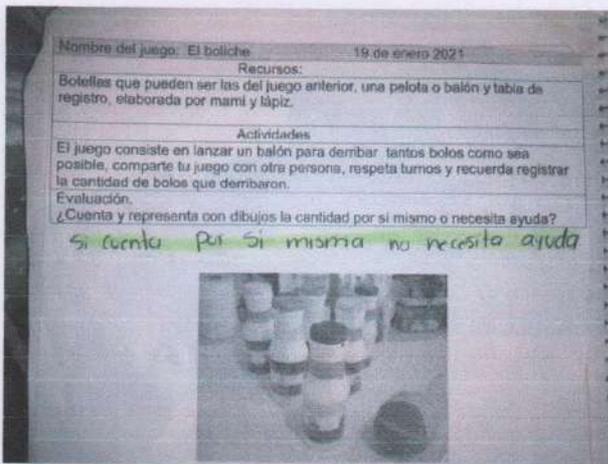
A handwritten signature in blue ink, located on the right side of the page. The signature is stylized and appears to be a name, possibly 'Sofía'.

Es así que de manera divertida cuentan colecciones:



	Lapiz 1		Lapiz 2	
Primera oportunidad	Total = 1	Dibujos = 1	Total = 2	Dibujos = 2
Segunda oportunidad	Total = 3	Dibujos = 3	Total = 4	Dibujos = 4
Tercera oportunidad	Total = 6	Dibujos = 6	Total = 9	Dibujos = 9
Cuarta oportunidad	Total = 4	Dibujos = 4	Total = 8	Dibujos = 8
Quinta oportunidad	Total = 2	Dibujos = 2	Total = 5	Dibujos = 5

[Handwritten signature]

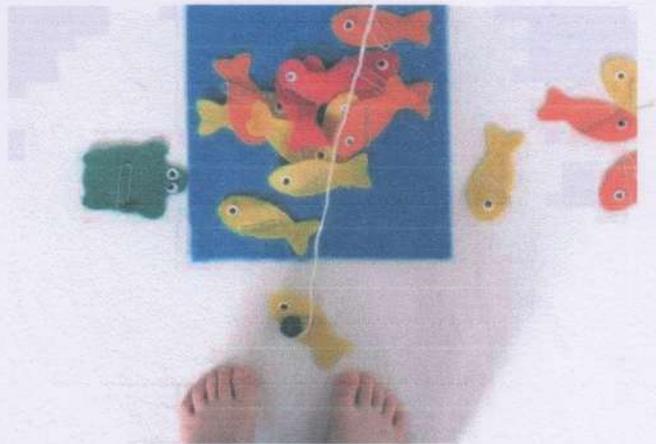


Evidencias de trabajo

A la vez que disfrutan el juego del boliche, elaboran su registro utilizando recursos propios como dibujos y números que dan muestra de que los niños y las niñas cuentan colecciones por sí mismos.

Otro juego divertido fue la pesca ordenada, implementada bajo la siguiente planeación:

Nombre del juego: Pesca ordenada.	20 de enero 2021
Recursos:	
Peces numerados del 1 al 10 o del 1 al 20, pueden ser de plástico, fomy o cartulina con un clip. Caña de pescar hecha con una varita, hilo e imán	
Actividades	
Pescar en orden ascendente, empezando por el pez número 1 hasta llegar al 10 o al 20 si ya los reconoces, de lo contrario sigue reforzando el conteo, utiliza tu recta o banda numérica. Posteriormente pescarás en orden descendente, es decir empezarás por el 20 o el 10 hasta llegar al uno.	
Evaluación. ¿El niño o la niña logra pescar en orden ascendente? ¿El niño o la niña logra pescar en orden descendente? Si o no y por qué...	



Evidencias de trabajo

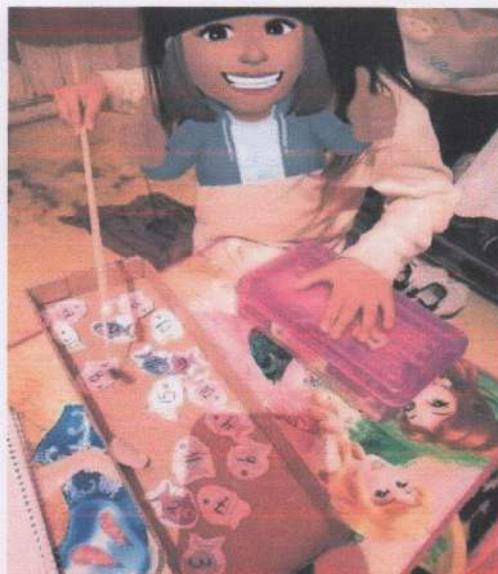
[Handwritten signature]

Los resultados de este juego se ilustran a continuación, resaltando que los niños y las niñas se involucraron con entusiasmo y efectivamente, se esfuerzan para pescar en forma ascendente o descendente, de acuerdo a la indicación de su acompañante.



A blue handwritten signature or mark, possibly a name or initials, written in a cursive style.

Evidencias de trabajo



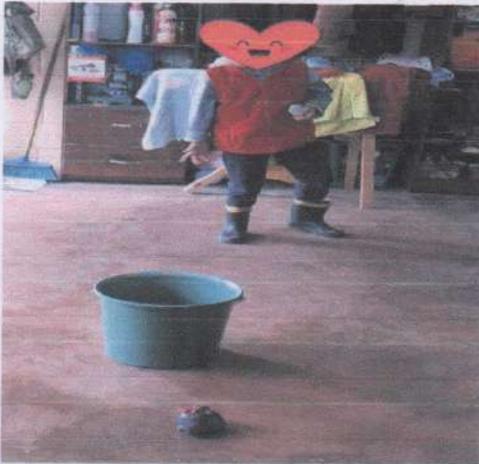
Llegamos ahora al juego del tragabolas:

Nombre del juego: Tragabolas.	20 de enero 2021
Recursos:	
Utilizar material reciclable como cajas o botellas adaptada al juego, puede ser lanzamiento de pelotas de papel o calcetines.	
Actividades	
El juego consiste en encestar pelotas desde cierta distancia. Compartir el juego con otra persona, cada jugador debe tirar por turnos y realizar acciones de conteo para saber cuántas pelotas encestaron, e identificar al ganador, que será el que logre embocar más pelotas.	
Evaluación.	
¿Cuenta colecciones? Si o no ¿Hasta qué número?.	



Durante el juego, registrarán el total de pelotas encestandas, al finalizar el juego, dibujarán la cantidad.

Nuevamente se trabaja para llegar a la consolidación del conteo de colecciones y el tragabolas es otra opción divertida para lograrlo. Logran hacer sus registros utilizando los números y símbolos propios.



DECIMOS - TRAGABOLAS			
	JUGADOR 1	JUGADOR 2	GANADOR
PRIMERA RONDA	4	3	1 Leahel
SEGUNDA RONDA	7	3	2 Adilia
TERCERA RONDA	9	5	7 Leahel
CUARTA RONDA	4	3	7 Leahel

Handwritten signature in blue ink.

Evidencias de trabajo

Nombre: Dorinda Michelle

Registro del juego Tragabolas

	Jugador 1	Jugador 2	Ganador
Primera ronda	Total = 6 Dibujo: 6 red dots	12 Dibujo: 12 green dots	12
Segunda ronda	8 Dibujo: 8 red dots	3 Dibujo: 3 green dots	8
Tercera ronda	10 Dibujo: 10 red dots	4 Dibujo: 4 green dots	10
Cuarta ronda	18 Dibujo: 18 red dots	11 Dibujo: 11 green dots	18

Evidencias de trabajo

Continuamos con el juego de la tiendita, en el cual encontramos variedad de productos de casa, al alcance de los niños, para actuar y ejecutar acciones en torno a su realidad.

Nombre del juego: La tiendita	21 de enero 2021
Recursos:	
Golosinas, fruta, objetos o empaques de productos diversos que tenga en casa. Monedas didácticas o reales papel y lápiz	
Actividades	
El juego consistirá en situaciones de compra y venta usando monedas de diferente denominación. (\$1, \$2, \$5 y \$10) Organizar la tiendita, etiquetar los productos con precios entre 1 y 10, con la palabra pesos, en lugar del signo \$. Definir el rol de comprador y vendedor.	
Evaluación. Mami observa por favor, cómo utiliza las monedas el niño o la niña y escríbelo. Identifica el valor de cada moneda (1,2,5 y 10 pesos) Si no es así, cuáles son las que identifica y usa. Utiliza diferentes monedas para pagar o considera que todas valen 1 peso.	



Evidencias de trabajo



Evidencias de trabajo

Identifican el valor de las monedas, generalmente utilizan las monedas de un peso realizando acciones de conteo de acuerdo al orden estable, sin embargo, hay quienes pueden emplear las monedas de 2, 5 y 10 pesos cuando el valor nominal es cerrado e incluso utilizan los billetes de 20 pesos y saben que deben dar cambio, aunque se les dificulta trabajar la equivalencia, pero se nota el avance en este proceso.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'S' followed by several loops and a horizontal line.

La evaluación del proyecto se diseñó de la siguiente manera:

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

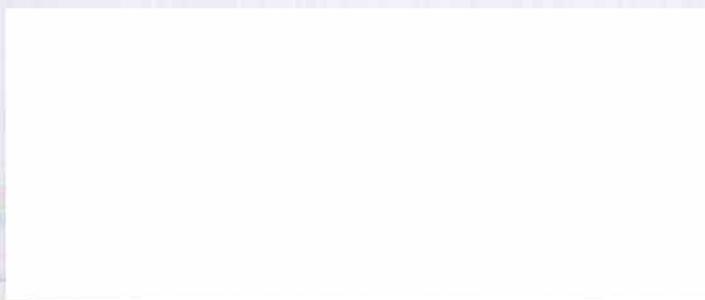
Se llevará a cabo en la clase virtual, consistirá en que cada niño o niña participante, exponga ante sus compañeros el juego de la feria que más le haya gustado, que comente por qué le gustó el juego, como lo realizó y qué aprendió. Les sugiero guardar sus materiales, así como su tabla de registro o producto del juego, para presentarlo.

De igual manera se realizará con los niños que no participan en la clase virtual, pero a través de un video o fotografías, por vía whats app o Facebook.

Llegamos así al momento de la evaluación del proyecto de la feria, la cual se realizó el día 22 de enero a través de la sesión virtual en la plataforma meet, deseo exponer que para mí fue una gran experiencia y sobre todo exitosa, porque realmente me permite innovar en cuanto al uso de los recursos tecnológicos y sobre todo por estar en interacción con los niños de mi grupo y poder valorar sus logros así como identificar las áreas de oportunidad que aún se tienen para atenderlas y llegar a la consolidación de los aprendizajes esperados, de manera integral, porque como bien sabemos el trabajo no se da de manera aislada sino que a través de la transversalidad.

Cada uno de los niños participantes externó sus ideas en cuanto a sus experiencias en los diferentes juegos de la feria.

Me es grato documentarlos en el siguiente apartado.



[Handwritten signature]



Evidencias de trabajo

Ángel comenta que el juego que más le gustó fue el del boliche porque jugó con un balón, pero que también el de las botellas porque pudo jugar con su papá quien tiró 11 botellas y el solo 2, por lo que explica que el ganador fue su papá, porque el 11 es más que el 2 o bien, que el 11 es mayor que el 2.



Evidencias de trabajo

El juego favorito de Leonel fue el de todos a bordo, lo comparte y recomienda a los compañeros, expresa que aprendió a contar y lo demuestra hablando de los 10 pasajeros que abordaron el tren, en cada parada fue quitando elementos hasta quedar con un pasajero, lo hace en estricto orden y se muestra satisfecho de sus logros.



Evidencias de trabajo

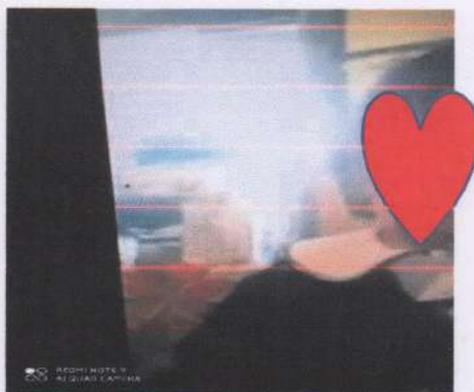
Aline, manifiesta que su juego preferido fue el de la pesca ordenada, porque tenía peces de colores que le hizo su mami, además porque pudo pescar muchos peces. Rescato la importancia de que la niña pueda conectarse a la clase virtual porque es su primer año de preescolar y esto le permite conocer e interactuar con sus compañeros.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'S' followed by a vertical line and some scribbles.



Evidencias de trabajo

Germán participa abiertamente en la clase, habla de los juegos que más le gustaron, como el de todos a bordo, menciona los pasajeros que bajan en cada parada por lo que va quitando elementos de cada colección sin que los tenga de manera concreta, por lo tanto, se observa que ha adquirido la noción de conservación de número.



Evidencias de trabajo

Yaretzi habla del juego de la tiendita, en su versión, vendió pasteles que hizo con lodo. Comenta que vendió 3 pasteles y le pagaron 6 pesos porque cada uno valía 2 pesos.

[Handwritten signature]



Evidencias de trabajo

A Danna le gustó el juego de la pesca, externa que pesco y ordeno sus peces, que aprendió a contar, de hecho, menciona los números del 1 al 10 y del 10 al 1 que fue otra consigna a trabajar.



Evidencias de trabajo

Lía, da muestra del trabajo realizado a través de compartir en la clase sus experiencias, primero con el juego de la tiendita y posteriormente con la pesca ordenada, habla a detalle de las acciones que realizó.

Explica que tenía que pescar y ordenar los peces del 1 al 12, después del 12 para abajo, que tenía que empezar del 12 y los puso en orden según comenta y menciona 12, 11, 10... 1.

Geraldine comenta lo divertido que fueron los juegos y más por participar con sus familiares, identificando quién ganaba o quien perdía en los diferentes juegos.

Es así como llegamos a la culminación de este proyecto, compartiendo la responsabilidad en la educación de los niños, padres de familia y/o tutores, docente Yolanda Valdepeña Sánchez, contando con el acompañamiento de la directora escolar Maestra Marisol Hernández Salas.



Evidencias de trabajo

A handwritten signature in blue ink, located on the right side of the page.



Evidencias de trabajo



¡MIL GRACIAS!



ATTE. ¡TU HIJO O TU HIJA!



Elaboró:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Yolanda Valdepeña'.

PROFA. YOLANDA VALDEPEÑA SANCHEZ

Bibliografía

SEP, (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. México.

SEP, (2020). Libro de la Educadora. México, pp. 196 – 198.

SEP, (2020). Juegos Matemáticos, Pensamiento Matemático, Programa Aprende en Casa, Preescolar (Transmitido el 8 de octubre).

