

**EXPERIENCIA EXITOSA**

PEQUEÑOS COMPRADORES

**AUTORA**

LEYVI SUGEY JARAMILLO ALBITER

**NOMBRE ESCUELA**

JARDIN DE NIÑOS ANEXO A LA NORMAL DE TEJUPILCO

ZONA ESCOLAR: J147

**OCTUBRE DEL 2018.**

# PRESENTACIÓN

En Preescolar como nivel educativo, se requiere ofrecer a los niños una educación integral en un ambiente de aprendizaje de calidad que favorezca el crecimiento y desarrollo de los alumnos en los aspectos cognitivos, socioemocionales y físicos, para ello es indispensable considerar a cada infante como un individuo único con necesidades, características e intereses propios en la etapa de desarrollo en que se encuentran.

“El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resuelvan numerosas situaciones que representen un problema o reto”. (Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar p.p.219).

La enseñanza y aprendizaje de las matemáticas es considerado como un proceso difícil tanto para los docentes como para los alumnos, sin embargo, como profesionales debemos buscar las estrategias adecuadas que nos ayuden a promover en los estudiantes habilidades de pensamiento que les permitan aprender a aprender, de modo que puedan resolver problemas, para ello es importante generar confianza en que pueden aprender del error al experimentar, analizar y buscar distintas estrategias de solución. “Resolver el reto implicado en una situación problemática hace necesario que el alumno acepte y se interese personalmente por su resolución; es decir, sentirse responsables de buscar el resultado. Es posible que cometan errores, los cuales no deben evitarse ni sancionarse, porque el error es fuente de aprendizaje: le permite a cada niño modificar y reflexionar sobre lo que hizo”. (Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar p.p.221).

Por ello diseñe la situación didáctica de “PEQUEÑOS COMPRADORES” en donde el alumno pone en juego sus habilidades de razonamiento, abstracción, manipulación, observación, etc., que le permitan enfrentar de manera autónoma los problemas o situaciones de la vida cotidiana

# JUSTIFICACIÓN

La presente situación didáctica tiene como propósito contribuir a la formación integral del alumno en el desarrollo de habilidades matemáticas que le posibiliten verlas como un instrumento útil y funcional en su vida diaria, percibirla como un área de conocimientos que le permitan analizar y cuestionar, siendo ellos los sujetos capaces de resolver diversas situaciones problemáticas de acuerdo a sus posibilidades.

“Entonces, lo que queremos de los niños de preescolar (y de todos los que cursan la educación básica) es que el conocimiento que adquieran les sea significativo; lo cual quiere decir que en una situación donde tenga sentido usar ese conocimiento lo recuerden y lo empleen para resolver, que es equivalente a lograr el tan anhelado desarrollo de competencias.” (¿Hasta el 100?... ¡no! ¿Y las cuentas?... ¡tampoco! Entonces... ¿qué? p.p 61.

Así mismo la idea de organizar esta situación de aprendizaje fue con la intención de lograr que los alumnos desarrollen su pensamiento lógico-matemático por medio de actividades lúdicas ya que establecen relaciones de equivalencia, igualdad y desigualdad, realizan el conteo de los números hasta el 10 aplicando los principios de conteo, pero requieren apoyo para reconocer las distintas funciones, usos y significados de los números, así como para la resolución de problemas que les permitan estimar posibles resultados, buscar vías de solución y comparar resultados.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:** Pensamiento Matemático

**ORGANIZADOR CURRICULAR 1.** Número, algebra y variación

**ORGANIZADOR CURRICULAR 2.** Número

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

- Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

**PROPÓSITO:** comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.

**ENFOQUE PEDAGÓGICO:** “El papel del docente es crear un ambiente en el salón de clases en el que los alumnos se involucren con interés en la actividad, busquen y desarrollen alternativas de solución, comenten entre ellos, defiendan o cuestionen los resultados y permitir que los alumnos usen su conocimiento y realicen las acciones que consideren más convenientes para resolver las situaciones problemáticas”. (Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar p.p. 220)

**ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:** “Numero usar monedas en situaciones de compra y venta con “dinero”, en las que los productos tengan un precio menor a \$10... identificar el valor de las monedas y las relaciones de equivalencia entre estas... explicar la estrategia empleada para resolver un problema y compartir los resultados con los demás”. (Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar p.p. 233)

## SITUACION DIDACTICA: "PEQUEÑOS COMPRADORES"

### SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

- Organizar a los niños en semicírculo, frente al pizarrón en el aula para recuperar los conocimientos previos respondiendo los siguientes planteamientos ¿Para ustedes qué es el dinero?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué monedas conocen?, ¿Con cuál moneda creen que pueden comprar más, con una de \$5.00, de \$2.00 o de \$1.00?, ¿por qué?, ¿Dónde las podemos utilizar?, escribir los comentarios realizados por los niños en papel bond a manera de lista para posteriormente retroalimentar las respuestas de los niños mediante la formulación de problemas que les permitan hacer hipótesis y suposiciones.
- Proyectar una presentación interactiva con imágenes en power point en donde se usaran monedas de distinto valor y de manera individual los niños participaran, al dar clic sobre una forma se descubre una moneda de las que se usan actualmente en el país y deberán identificar el valor de la misma, en caso de ser incorrecta su respuesta se escuchará un sonido que los niños ya tendrán asimilado previamente, en seguida se socializará de manera grupal la actividad, de tal forma que podamos llevar a cabo una coevaluación de lo realizado por cada niño, finalmente explicar de manera general el valor real de cada moneda utilizando monedas reales y permitiendo a la vez que los niños las observen y manipulen.
- Mostrar una alcancía (caja) llena de monedas con diferente denominación \$1.00, \$2.00, \$5.00 y \$10.00, platicarles que me la regalo un niño y tiene sus ahorros, pero ahora debemos romperla para comprar dulces, generando el interés de los niños por descubrir el contenido de la misma, se plantearan las siguientes preguntas para generar interés y curiosidad en los niños. ¿Creen que las monedas que tenga sean iguales? ¿De qué monedas tendrá más? ¿De cuál tendrá menos? , abrir la alcancía y volver a cuestionar: ¿Cómo podría saber la cantidad de monedas que tengo de \$1.00, \$2.00, \$5.00 y \$10.00? ¿Cómo puedo clasificarlas? dejar a los niños que realicen la manipulación y observen las características de cada una de las moneda.
- Formar equipos de trabajo de 5 integrantes, por medio de la técnica de pares y nones, posteriormente entregar a cada equipo una parte de las monedas de la alcancía y solicitar que las clasifiquen de acuerdo a su valor, solicitar que realicen el conteo de las monedas para determinar la cantidad que tienen de cada valor y platicar sobre lo siguiente ¿De qué monedas tienen más y de cuáles menos?, ¿Cómo podríamos tener la misma cantidad?, ¿De qué manera podemos cambiar las monedas por otras? Realizar comparaciones entre las distintas monedas y ejemplificar situaciones para que los niños puedan comprender la actividad, por ejemplo, dos monedas de \$1.00 es lo mismo que una de \$2.00, si tengo una de \$5.00 y la cambio por otras monedas, ¿Qué monedas tendré? ¿Con qué monedas puedo tener \$10.00?

Comentar en plenaria sobre la actividad realizada destacando lo que se les facilitó y dificultó.

- Jugar a la rifa (el raspadito). Colocar en el pizarrón una lámina con dulces y precios de cada uno, solicitar que la observen y cuestionar de manera grupal lo siguiente: ¿Para qué sirven los números que están en la imagen? ¿Qué dulces hay? ¿Cuánto cuestan? ¿Cuál dulce cuesta más? ¿Cuál dulce cuesta menos? ¿Cuáles cuestan lo mismo? motivar la participación de todos los niños para identificar lo que saben y en que requieren apoyo, cuestionar constantemente si el resto del grupo está de acuerdo con la opinión del compañero que está participando y ¿por qué?.
- Entregar a cada niño una tarjeta de crédito con la cual podrán hacer retiros de dinero en el banco, mismo que se instalará en el salón de clases. Se explicará de manera general como pueden realizar el retiro o cambio de monedas, el encargado del banco será el niño que tenga mayor conocimiento sobre el valor de cada moneda, utilizarán el dinero para participar en la siguiente actividad. Colocar una rifa en la pared la cual tendrá diferentes dulces y el precio estará escondido, por lo que para descubrirlo deberán rasparlo e identificar la cantidad a pagar. Apoyar a los alumnos que lo requieran, dando opciones de cómo puede cambiar o pedir prestado dinero al banco para llevar a cabo sus compras. Plantear problemas a los alumnos una vez que hayan descubierto el precio de todos los dulces, por ejemplo: ¿Cuál de todos los dulces costo menos? ¿Cuál costo más? ¿Qué puedo comprar con una moneda de \$1.00? ¿Qué puedo comprar con una moneda de \$2.00? ¿Con cuáles monedas podría pagar una paleta? ¿Con cuáles monedas pagarían unos chicharrones?, ¿Qué puedo comprar con \$3.00? ¿Cuántos bombones puedo comprar con \$5.00? ¿Puedo comprar dos paletas si tengo \$4.00? permitir a los niños manipular el dinero mientras se formulan los problemas para que puedan estimar resultados.
- Jugar a la dulcería salir a la cancha y buscar un lugar adecuado para montar la dulcería. Asignar roles a los niños para participar en el juego simbólico una vez montada la juguetería, el juego se llevará a cabo en dos etapas; en la primera, la mitad de niños serán vendedores y la otra mitad ocupará el papel de clientes, en la segunda se invertirán los roles. Asimismo, se elegirá a un niño para que sea el del banco. Entregar a los niños sus tarjetas para que puedan retirar dinero del banco y realizar cambios en caso de que se les complique utilizar una moneda de mayor denominación, observar durante el desarrollo del juego como los niños utilizan las monedas para llevar a cabo el proceso de compra-venta, interviniendo para guiar la actividad en caso de ser necesario, finalmente en plenaria platicaremos como se sintieron al participar en la actividad, si les gustó o no, las diferentes situaciones que enfrentaron y como las resolvieron.
- Finalmente realizar la actividad de vamos de compras de mi álbum de preescolar. Organizar a los niños sentados frente al pizarrón para observar de forma detenida la lámina de compras en la juguetería y cuestionar sobre lo siguiente ¿Qué ven en la lámina? ¿Qué números tiene? ¿Qué juguetes

observan? ¿Cuánto cuesta cada uno? Se integrarán equipos de trabajo y posteriormente se les entregará una caja con monedas, lápices y su cuaderno a cada niño, por turnos cada equipo pasara a comprar y dirá el nombre de los productos sin mencionar el precio y cada niño tendrá que registrar la compra como desee. Como cierre de la situación didáctica se comentará con los niños sobre lo aprendido, rescatando lo que más les gusto, si se les dificultó o facilitó su realización.

**RECURSOS:** Presentación de power point, computadora, cartulinas, alcancía con monedas reales, cajas, dulces, lámina del raspadito, tarjetas de crédito, carritos de supermercado, lápiz y mi álbum de educación preescolar.

**EVALUACIÓN:** Se evaluará por medio de la observación al ver las reacciones de los niños al participar en las actividades, así como el procedimiento que utilizan para resolver los problemas a los que se enfrenten durante la ejecución de la situación de aprendizaje.

## CONCLUSIONES

A partir del análisis de reflexión sobre las fortalezas obtenidas con la aplicación de esta situación de aprendizaje los resultados fueron los siguientes:

- Los alumnos reconocen el valor real de monedas de \$1.00, \$2.00, \$5.00 y \$10.00, pero solo lograron utilizar las de \$1.00, \$2.00 y \$5.00 para llevar a cabo sus compras, debido a que se les dificultaba saber cuánto tendrían que regresar de cambio en el caso de los vendedores, cuando les pagaban con una moneda de \$10.00 por un dulce que costaba \$6.00, en el caso de los compradores se les facilita más comprar en cantidades cerradas.
- Para comprar los dulces que querían realizaban sus propios procedimientos de acuerdo a sus posibilidades para identificar la cantidad de cada uno y así los fueron comprando, hubo niños que separaban la cantidad de cada dulce y al momento de pagar entregaban todo junto, por lo que los vendedores volvían a hacer sus procedimientos para saber si la cantidad era correcta.
- La mayoría de alumnos pagaban con monedas de peso haciendo el conteo uno a uno y algunos otros solo daban el dinero sin hacer las cuentas los cuales necesitaron apoyo para realizarlo.
- Solo 5 niños lograron comprar utilizando monedas de diferente denominación y apoyaban a quienes mostraban dificultad al hacerlo para revisar al momento de pagar y les dieran el cambio.
- Se incluyeron todos los alumnos en las actividades a través de propuestas innovadoras y de acuerdo a sus necesidades y características lo cual permitió mantener su interés durante el desarrollo de las mismas.
- Durante la implementación de la situación de aprendizaje pude identificar que la mayoría de las actividades tuvieron un impacto positivo en el aprendizaje de los niños y comprendí que aprender debe ser siempre un acto creativo y sobre todo un proceso en el cual se propicie la imaginación y las soluciones propias a situaciones problemáticas mediante el juego.

# EVIDENCIAS



RECUPERACION DE CONOCIMIENTOS PREVIOS



PRESENTACION DE POWER POINT



EL RASPADITO



PAGANDO Y CAMBIANDO TARJETA DE CREDITO





CLASIFICACION DE MONEDAS DE LA ALCANCIA



DE COMPRAS MI ALBUM PREESCOLAR



COMPRAS EN LA DULCERIA



# BIBLIOGRAFÍA

SEP, (2017) Aprendizajes clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. México

SEP, (2018) Libro de la Educadora. Educación Preescolar. México

SEP, (2009) ¿Hasta el 100?... ¡no! ¿Y las cuentas?... ¡tampoco! Entonces... ¿qué? México. D.F