

“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México.”

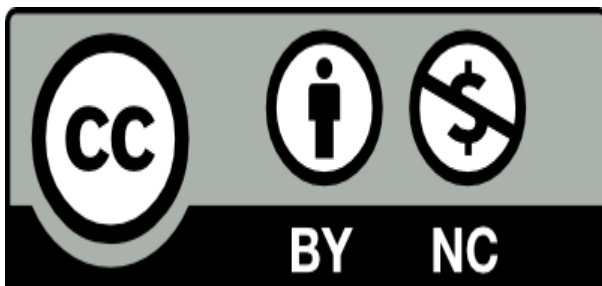
Contamos Cómodamente Acervo Digital Educativo

Autor(a): Reyna Alpízar Mondragón

Jardín de Niños “Fray Bernardino de Sahagún”, Turno
Matutino. C.C.T.15EJN0302C

Almoloya de Alquisiras, México.

23 de febrero de 2023.





GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México.”

MATERIAL DIDÁCTICO “ CONTAMOS CÓMODAMENTE”



AUTOR: PROFRA. REYNA ALPIZAR MONDRAGON

CCT. 15EJN0302C

EDUCACIÓN PREESCOLAR

ZONA ESCOLAR J127

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA
SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA, IXTAPAN DE LA SAL
JARDIN DE NIÑOS FRAY BERNARDINO DE SAHAGUN

SAN ANDRÉS TEPETITLÁN, ALMOLOYA DE ALQUISIRAS, MEX., CP. 51865

Campo de formación académica:

Pensamiento matemático.

Organizador curricular:

Número.

Aprendizaje esperado:

Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Propósito:

Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.

Comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.

Enfoque pedagógico

El pensamiento matemático desarrolla en el niño la capacidad para resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto, siendo un proceso que permita desarrollar formas de pensar para formular diferentes maneras de interpretar planteamientos e identificar sus procedimientos para lograr el *aprender resolviendo*.

Además de la adquisición de un cuerpo de conocimientos lógicamente estructurados, la actividad matemática tiene la finalidad de propiciar procesos para desarrollar otras capacidades cognitivas, como clasificar, analizar, inferir, generalizar y abstraer, así como fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento inductivo, el deductivo y el analógico. (Rius, 2017)

Habilidades que se favorecen

- 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. APRENDIZAJES (Rius, 2017)

ENFOQUE DE INCLUSIÓN

- Conocer los intereses de los estudiantes.
ES FUNDAMENTAL que el profesor establezca una relación cerca con el estudiante a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.
- Estimular la motivación intrínseca del alumno.
EL DOCENTE diseña estrategias que hagan relevante el conocimiento, fomenten el aprecio del estudiante por sí mismo y por las relaciones que establece en el aula. De esta manera favorece que el alumno tome el control de su proceso de aprendizaje.
PROPICIA, así mismo, la interrogación metacognitiva para que el estudiante conozca y reflexione sobre las estrategias de aprendizaje que él mismo utiliza para mejorar. APRENDIZAJES (Rius, 2017)

- Reconocer la naturaleza social del conocimiento.

EL TRABAJO colaborativo permite que los estudiantes debatan e intercambien ideas y que los más aventajados contribuyan a la formación de sus compañeros. Así se fomenta el desarrollo emocional necesario para aprender a colaborar y a vivir en comunidad.

- Apreciar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje.

LAS PRÁCTICAS que reconozcan la interculturalidad y promuevan el entendimiento de las diferencias, la reflexión individual, la participación activa de todos y el diálogo son herramientas que favorecen el aprendizaje, el bienestar y la comunicación de todos los estudiantes. APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL educación preescolar(2017)pág. 120-122

ESTRATEGIAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE

EL JUEGO

El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.

Durante los procesos de desarrollo de los niños, sus juegos se complejizan progresivamente, ya que adquieren formas de interacción que implican concentración, elaboración y verbalización interna; la adopción de la perspectiva de otro(s), acuerdos para asumir distintos roles y discusiones acerca del contenido del juego. En juegos colectivos, que exigen mayor autorregulación, los niños comprenden que deben aceptar las reglas y los resultados.

Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión de lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal.

EL APRENDIZAJE CON OTROS

En función de las finalidades de las situaciones didácticas (consigna), en ocasiones los niños pueden resolver individualmente lo que se plantea en estas, interactuar en grupo o efectuar actividades en parejas o equipos.

La fecha de hoy...!
(Orden estable)



Los alumnos seleccionan los cojines y los colocan de acuerdo con el orden que leyeron la fecha de hoy, identificando día, mes y año.
Contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez, es decir, el orden de la serie numérica siempre es el mismo 1,2,3,4...

“ Agrupar animales ”
(Seriación)



Los alumnos ordenaron las imágenes de los animales de acuerdo a la siguiente consigna: ¿ cómo podemos acomodar éstos animales?
La propuesta de los alumnos fue que se ordenaran por tamaños, debido a que visualizaban la dimensión de cada uno de los animales mostrados.
Forma de ordenación, una clasificación ordenada por ciertas secuencias, desarrollando habilidades organizativas. (Sátiro, 2011)

“ Un cuento para contar”
(Irrelevancia del orden)



Los alumnos ordenan los cojines de forma ascendente y descendente de acuerdo a sus conocimientos previos, posteriormente reciben un boleto numerado, el cual consideran para localizar el número de asiento que deben tomar para escuchar el cuento.

El orden en que se cuentan los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección, por ejemplo si se cuentan de derecha a izquierda o viceversa.

“ Simón dice...”
(Abstracción)



Los cojines numerados son distribuidos en el patio de tal manera que no se muestre el orden de la serie numérica para que posteriormente los alumnos y

específicamente quien toma el rol de Simón Dice, pida a su compañero que localice un número al azar y éste busca el cojín con dicho número, una vez localizado, toma el cojín y lo coloca como asiento de su propia silla que ya ha sido ubicada en el patio con anticipación, así sucesivamente hasta agotar los números.

El número en una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se están contando; es decir, que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza.

“ Integración de equipos” (Correspondencia Uno a Uno)



Se entona la canción “el tren” y al finalizarla se muestra un cojín para que los alumnos se integren en equipos tomando en cuenta la correspondencia entre la cantidad de integrantes y el número.

Contar todos los objetos de una colección una y solo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica.

Activación física (Cardinalidad)



Al mostrar el cojín, los alumnos cuentan acciones y objetos variados (aplausos, saltos, sentadillas, lagartijas, conos y pelotas), al fin de tener en cuenta el número mostrado para ejecutar la acción.

Comprender que el último número nombrado es el que indica cuantos objetos tiene una colección.

Conclusión

El **“estilo de aprendizaje”** de cada persona, es según la escuela de programación neurolingüística (PNL) la manera preferida que cada uno tiene de captar, recordar, imaginar o enseñar un contenido determinado.

El canal perceptual es por donde nos apropiamos de los contenidos (el ojo, el oído, boca, o el cuerpo en general).

Los **alumnos** de tipo visual prefieren el uso de imágenes, cuadros, diagramas, círculos, flechas y láminas al momento de estudiar o de aprender conceptos nuevos. Prefieren tener un ambiente ordenado dentro del salón de clases . Si son niños pequeños, les gusta ver fotografías y dibujos en los cuentos.

Cuando se recuerda utilizando el sistema de representación auditivo se hace de manera secuencial y ordenada. Las personas auditivas aprenden mejor cuando reciben las **explicaciones** oralmente y cuando **pueden hablar** y explicar esa información a otra persona.

Los **alumnos** kinestésicos prefieren todo lo que involucre la experiencia y la práctica, ya sea simulada o real. Les gusta actuar o hacer con sus manos un proyecto y estar físicamente ocupados en el aprendizaje. Cuando son niños les gusta manipular materiales constantemente. Incluso al crecer saben que si manipulan físicamente algo y se mantienen con las manos ocupadas en algún proyecto, les será más fácil recordarlo.

Bibliografía

Rius, E. B. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. México: Ultra.

Sátiro, A. (2011). *Jugar a pensar*. Barcelona España: OCTAEDRO,S.L.