



# ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO



## INFORME DE PRÁCTICAS

### EL JUEGO SIMBOLICO COMO ESTRATEGIA PARA EL USO Y MANEJO DEL DINERO EN ALUMNOS DE CAM LABORAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA

PRESENTA

**MARIANA DÁVILA RAMÍREZ**

ASESOR

**NAYELI COSSIO VÁZQUEZ**

ATIZAPAN DE ZARAGOZA, MÉXICO

JULIO 2023

## AGRADECIMIENTOS

### *A Dios:*

Sabes que a veces las cosas han resultado un poco complicadas, que he querido desertar durante el camino, creo firmemente que son pruebas que tú me pones, para valorar lo que he logrado y valorarme como persona, para aprender de mis errores y saber que me das la oportunidad cada mañana para empezar de nuevo, mejorar y seguir de pie. Sé que lo que pones y quitas en mi camino es para bien, para que vaya creciendo como persona y que tenga un impulso para continuar como hasta ahora.

Agradezco esta oportunidad que me has brindado, tu compañía y que día a día me hayas guiado y dado la fuerza para concluir mi carrera, por ser mi compañía, mi guía y mi fortaleza en mis momentos más complicados, pero también en los más felices, bendecirme con buenas cosas, con excelentes personas, por enseñarme para que siga siendo una persona de bien, por lo momentos y por felicidad y salud.

Todo lo que soy es gracias a ti.

### *A mí:*

Mariana, quiero decirte que me siento muy orgullosa de la persona en la que te estas convirtiendo, por el esfuerzo que haces todos los días para mantenerte de pie y que sigas aun sin importar todo aquello que en su momento te lastimo, el camino no fue fácil, pero estoy segura de que todo lo que has perdido y que no ha funcionado tiene un por qué. Sigue trabajando en ti, sigue esforzando, confía en ti y no permitas que te lastimen. Te amo.

### *A mis papás:*

**Juani:** Todo lo que escriba no será suficiente para agradecerte lo que día a día haces por mí, me va a faltar vida por expresarte mis agradecimientos y devolverte todo lo que me has dado y que aún lo sigues haciendo.

Agradezco tanto a Dios y a la vida que me haya permitido celebrar otro triunfo junto a ti, porque exactamente es un triunfo de las dos, sin tu apoyo y amor no hubiera logrado llegar hasta aquí, tu mejor que nadie has conocido todo el proceso que pasé para llegar hasta aquí, y aunque a veces tenga días un poco complicados siempre te has quedado a mi lado, dándome la fuerza para continuar, para velar mis sueños, para recordarme lo fuerte, valiente y capaz que soy.

Jamás me arrepentiré de elegirte como mi compañera de vida, de que haya elegido quedarme en tu vida porque puedo asegurar que no sería la persona que soy ahora, tú me has enseñado lo que es amar, a ser una buena mujer, a ser una persona de bien, a luchar por mis metas y sobre todo me has enseñado a ser fuerte, pero te confieso que jamás llegare a serlo como tú, sabes que te admiro muchísimo y siempre serás mi ejemplo a seguir.

Quiero cerrar de nuevo agradeciendo tu amor, tu paciencia cuando estaba de malas por tantas tareas, el apoyo incondicional, tu compañía que siempre me ha hecho bien, por tus consejos para continuar, por esos abrazos que me dabas cuando sentía que ya no podía, por avisarme siempre de lo que podía pasar y siempre tener razón, por ser la primera en escucharme y la última en juzgarme, por las charlas y las risas cuando llegaba a casa los viernes, gracias por dar todo por mí.

Le pido a Dios que me dures muchos años para seguir mostrándote todos mis triunfos, para devolverte un poco de lo que me das. Amo que seas mi madre y mi amiga incondicional. Te amo amor de mi vida.

**Pablito:** Desde que llegué a tu vida me dijiste que traje felicidad a la casa, pero yo te digo lo contrario, desde que llegaste a mi vida toda mi infancia la hiciste feliz, le agradezco a Dios que hayas tomado el papel de mi papá. Te agradezco el apoyo incondicional que me has brindado día a día, por confiar siempre en la persona que puedo llegar a ser y lo que puedo hacer, por impulsarme a ser una persona de bien y a alcanzar mis metas, por tus palabras tan sabias que las decías en el momento exacto para levantarme y no dejarme caer, gracias por impulsarme a ser mejor día a día

Gracias a Dios por permitirme compartir este triunfo, sabes que te quiero con todo mi corazón y estaré eternamente agradecida por absolutamente todo.

*A mi mamá Lupita y a José:*

**Mami:** Sé que hace tiempo me cuestionaba tantas cosas, pero ahora la vida me ha dado las respuestas, estoy muy orgullosa de ambas porque supimos enfrentar aquello que en algún momento nos atormento. Hoy quiero reconocer lo fuerte que hemos sido, en las mujeres que nos hemos convertido, lo que somos y aún seguimos construyendo. Me siento muy orgullosa por tu valentía y fuerza que has dedicado para ser la mujer que eres hoy, se el empeño que has puesto día a día para que a mis hermanos y a mí no nos falte nada. Te agradezco tu cariño, el apoyo incondicional, las palabras de aliento cuando sentí que ya no podía más, tus consejos, por

compartirme tú material, etc. A veces tenemos días complicados y que en ocasiones nos complica, pero estoy segura de que siempre me acompañas a mi lado.

Te dedico este triunfo y pido a Dios que nos permita compartir otros más. Te amo.

**José:** Gracias por el apoyo hacia a mi mamá y hacía a mí, agradezco el que siempre esté dispuesto a regalarme un consejo, a hacerme ver las cosas, por el cariño me da, simplemente por el apoyo incondicional. Agradezco tanto que siempre confié en mí, en lo que hago y en la persona que puedo llegar a ser, espero que sigamos compartiendo más triunfos, Dios lo bendiga siempre

#### ***A mi tío Rodri:***

**Rodri:** Quiero iniciar agradeciéndole a Dios y a mamá Juani por darme la dicha de tener a un tío como usted y más que un tío un padre, agradezco su apoyo incondicional, por escucharme cunado necesito un consejo, por apoyarme en las ideas que tengo siempre y cuando me beneficien, por confiar en mí y hacerme saber que soy capaz de muchas cosas, agradezco los momentos que hemos pasado juntos, pero sobre todo por darme su cariño, pero sobre todo agradezco el que esté siempre para mí y para mi mamá. Lo quiero muchísimo.

#### ***A mis hermanos:***

Les agradezco el cariño que me ha dado, el apoyo para realizar mis actividades que me pedían en la escuela y prestarme sus juguetes para mis alumnos. Saben lo mucho que los quiero, este triunfo también se los dedico a ustedes, prometo que nos les faltara nada y que siempre van a contar con mi apoyo

#### ***A mis padrinos:***

**Soni:** Tengo tantos recuerdos con usted y en todos siempre ha sido uno de mis grandes apoyos, estoy eternamente agradecida con la vida por darme la oportunidad de tenerla como tía, como madrina y como una amiga. Sabe lo mucho que la admiro por la fortaleza que tiene y que a pesar de muchas situaciones siempre está de pie. Agradezco su apoyo que siempre me ha brindado, por escucharme y darme un consejo cuando lo necesito, por la confianza, por su paciencia, por creer en mí cuando a veces ni yo lo hago.

**Pedro:** Todos los días miramos al cielo deseando que aun estuviera con nosotros, pero confío plenamente, que Dios si se lleva a las personas más nobles y humanas que existen. Hoy con lágrimas en los ojos de la emoción, quiero dedicarle este triunfo, porque aún recuerdo la promesa que le hice, que fue llegar hasta aquí y bueno solo quiero gritar hasta el cielo que si lo

logre. Agradezco a Dios y a mi tía Soni, que nos haya dado la oportunidad y el placer de poder compartir un pedacito de su vida y del gran ser humano que fue. Le agradezco el apoyo que me brindo, el cariño y el siempre confiar en mí. Gracias por ser mi ejemplo a seguir.

Nos hubiera encantado que estuviera muchos años más, pero las circunstancias sucedieron así, quiero decirle que lo extrañamos mucho, pero estamos seguros de que donde quiera que esté nos está acompañando y cuidando. Le mando un abrazo hasta el cielo.

***A mi familia:***

Le agradeceré a cada uno el apoyo moral, económico que me han brindado, por abrirme las puertas de su casa para venirme a estudiar mi carrera, preocuparse si necesitaba algo para seguir continuando, apoyarme cuando tenía muchas tareas, por darme ideas para realizar mis materiales, sus ánimos y confiar en mí y en mi capacidad como persona. Todo esto lo llevaré siempre en el corazón, los quiero mucho.

***A mis amigas:***

**Are:** Sin duda alguna puedo decir que has sido un impulso para mí, has estado en mis mejores y peores momentos, has intentado de todo para que jamás me deje caer y cuando estuve a punto de hacerlo tomaste mi mano y me dijiste: “vive” y créeme que ha sido una de las decisiones más impactantes en mi vida.

Quiero agradecerte por tu cariño, el apoyo, por abrirme las puertas de tu casa, por las salidas cuando tengo un mal momento, por siempre darme ánimos para no bajarme del tren, por apoyarme en mis decisiones, por regañarme cuando estoy haciendo algo mal, por sanar heridas que tu no causaste, por entender mis malos momentos por la escuela, por tu lealtad, por confiar en mí cuando a veces ni yo lo hago, por estar cuando te necesito, pero sobre todo por tu amistad. Agradezco a Dios por ponerte en mi camino, te quiero mucho.

**Gaby:** Agradezco que siempre me estés recordado lo capaz que soy, lo mucho que puedo lograr, la gran persona que soy, por recordarme lo que merezco y lo que no. Sabes lo mucho que te aprecio y que siempre voy a agradecerte por tu amistad de muchos años, por escucharme, aconsejarme, regañarme, por todos los momentos que no paramos de reír, simplemente por tu apoyo incondicional y tu lealtad. Te quiero mucho.

***A mis amigos de la ENEEEM:***

Agradezco el que me hayan hecho sentir menos pesada mi estancia en la normal, por su apoyo en los trabajos, en las tareas, las charlas y risas durante el receso, por escucharme cuando algo

estaba saliendo mal, por convidarme de su comida, por darme un abrazo cuando lo necesitaba de mi familia, pero sobre todo por su amistad. No sé cuál es la siguiente parada para cada uno, pero estoy segura de que todos lograrán todo lo que decíamos en los pasillos de la ENEEEM. Me llevo un recuerdo bonito de ustedes y pido a Dios que sigamos teniendo esta amistad tan bonita. Los quiero mucho.

#### ***Maestra Consuelo Placido Franco***

Maestra Chelito, agradezco infinitamente su apoyo, su paciencia, compromiso y comprensión que siempre me brindó, aprendí tantas cosas de usted como: el cómo planear, como enseñar, sus estrategias, etc. Sin todos estos aprendizajes no hubiera llegado hasta aquí, Agradezco que durante la elaboración de este trabajo haya sido la única persona que haya confiado en mí, que me haya brindado todas las herramientas para elaborarlo, para resolver mis dudas y por escucharme cuando sentí que ya no podía más. Puedo decir ahora, si se pudo.

Quiero hacerle saber el excelente ser humano que es, la admiro y la respeto, por siempre estar para los demás, por su esfuerzo, dedicación, paciencia y por siempre mantenerse firme sin importar que pase. El aprecio mucho y la llevaré por siempre en mi corazón

#### ***A mi asesora***

Maestra, quiero agradecerle que desde que llegué a esta escuela fue de las personas que estuvo para mí cuando enfrenté un nuevo cambio, cuando quería salirme de la normal y siempre estuvo al frente para hacerme cambiar de opinión y estoy aquí diciendo si se pudo.

Como mi asesora le agradezco su paciencia, el acompañamiento y el compromiso que tuvo aun cuando tenía muchas actividades por hacer, el camino no fue fácil, pero se logró, fue muy grato tenerla como asesora y maestra, la aprecio y siempre la recordaré con respeto y admiración.

## INDICE

INTRODUCCION .....	9
<b>PRIMER CAPÍTULO EL TREN DE MIS COMPETENCIAS .....</b>	<b>12</b>
<b>1. Mis competencias docentes.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 Contextualización.....</b>	<b>16</b>
<b>1.1.2 Problemática.....</b>	<b>26</b>
<b>1.1.3 Justificación.....</b>	<b>27</b>
<b>1.1.4 Objetivos.....</b>	<b>28</b>
<b>SEGUNDO CAPÍTULO “EN BUSCA DE LA TEORIA”.....</b>	<b>29</b>
<b>2.1 Atención a la diversidad.....</b>	<b>30</b>
<b>2.1.2 Modelo multidimensional del funcionamiento humano .....</b>	<b>33</b>
<b>2.1.3 Discapacidad intelectual.....</b>	<b>36</b>
<b>2.1.4 Conducta adaptativa .....</b>	<b>44</b>
<b>2.1.5 Habilidades adaptativas prácticas .....</b>	<b>48</b>
<b>2.1.6 El juego.....</b>	<b>51</b>
<b>2.1.7 Uso y manejo del dinero .....</b>	<b>55</b>
<b>CAPÍTULO TRES TRAYECTORIA EN ACCIÓN.....</b>	<b>69</b>
<b>3.1 ¿Qué es la investigación acción? .....</b>	<b>70</b>
<b>3.1.2 Propósito de la investigación acción.....</b>	<b>72</b>
<b>3.1.3 Modalidades de investigación acción .....</b>	<b>72</b>
<b>3.1.4 El proceso de investigación- acción.....</b>	<b>73</b>
<b>3.1.5 ¿Que caracteriza a la investigación acción?.....</b>	<b>75</b>
<b>3.2 Modelo de Kemmis.....</b>	<b>77</b>
<b>3.3 Población y muestra seleccionada.....</b>	<b>78</b>
<b>3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....</b>	<b>79</b>
<b>3.5 Ciclos de reflexión .....</b>	<b>82</b>
<b>3.5.2 ¿Qué es el plan de acción?.....</b>	<b>82</b>
<b>3.5.3 Campos de acción .....</b>	<b>82</b>
<b>3.5.4 Cronograma de plan de acción.....</b>	<b>83</b>
<b>3.7 Primer ciclo de reflexión .....</b>	<b>87</b>
<b>3.7.2 Acción 1: Indagación de la estrategia .....</b>	<b>87</b>
<b>3.7.3 Acción 2: Diseñar actividades para mi plan de intervención .....</b>	<b>89</b>
<b>3.7.4 Acción 3: Aplicación de la propuesta de intervención.....</b>	<b>90</b>

<b>3.8 Segundo ciclo reflexivo</b> .....	100
<b>3.8.2 Propuesta de mejora</b> .....	100
<b>3.8.3 Acción: Aplicar y reflexionar la propuesta de mejora</b> .....	102
<b>CONCLUSIONES</b> .....	113
<b>REFERENCIAS</b> .....	116
<b>ANEXOS</b> .....	120

## INTRODUCCION

La educación es derecho de todos, a través de la educación se alcanza el desarrollo de niñas, niños, adolescentes y jóvenes llevándolos a potenciar sus habilidades intelectuales, cognitivas y motrices, aptitudes, destrezas, valores y adquirir herramientas que les permitan ser personas autónomas y que sean capaces de resolver situaciones que se les presenten en su vida cotidiana.

Desde el enfoque inclusivo es importante este derecho pues permite el acceso y la participación de todos los alumnos para que puedan recibir educación, esta atención educativa debe ser de excelencia en donde se consideren las necesidades, se respete la diversidad cultural, lingüística, étnica y funcional. Los alumnos que presentan alguna discapacidad se les debe brindar la misma educación, donde se realicen los ajustes pertinentes y se brinden los apoyos para poder garantizar su participar dentro del aula, además de potenciar sus habilidades y lograr el máximo desarrollo de su autonomía.

En mayo de 2011 la Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, dio a conocer la Ley General Para la Inclusión de las Personas con Discapacidad, donde se establece el siguiente objetivo de la ley: establecer las condiciones en las que el Estado deberá promover, salvaguardar y asegurar el pleno ejercicio de los derechos humanos y libertades esenciales de las personas en situación de discapacidad, asegurando su plena inclusión a la sociedad en un ambiente de respeto, igualdad y equiparación de oportunidades

Dentro de la ley para personas con discapacidad se contempla que es importante que el estado debe brindar educación especial para brindar herramientas a todos los estudiantes que presenten una o multidiscapacidad, esta atención debe ser inclusiva en todos los niveles, para facilitar la participación y el aprendizaje de los alumnos.

En el estado de México, la educación especial ofrece las siguientes modalidades escolares: Unidad de servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER) y Centro de atención Múltiple (CAM), este servicio tiene el objetivo de brindar educación básica a niñas, niños y jóvenes con discapacidad, discapacidad múltiple o trastornos del desarrollo, condiciones que dificultan su ingreso en escuelas regulares. Atienden a diversos niveles, desde educación inicial, además de CAM laboral.

El servicio de USAER, tiene por objetivo proporcionar apoyos técnicos, metodológicos y conceptuales en escuelas de educación básica mediante el trabajo colaborativo con otros profesionales

El servicio de educación especial en el que realicé mis prácticas profesionales y mi servicio social fue en CAM laboral, este nivel tiene como propósito, promover la formación para la vida y el trabajo de jóvenes entre 15 y 22 años de edad, a través del desarrollo de competencias laborales, ciudadanas y básicas.

Este CAM fue el Centro de Atención Múltiple No.10 “Lic. Adolfo López Mateos” el cual ofrece una formación de habilidades y competencias en los siguientes talleres: Panadería y Repostería, Servicio de Apoyo a labores de oficina (SALO), Costura, serigrafía, preparación de alimentos y bebidas y comensales. Es un servicio de tiempo completo, en donde se cumple un horario de 8:00 a 4:00 pm, tiene una matrícula de 95 estudiantes, cada grupo es conformado de acuerdo a las habilidades, necesidades e intereses de cada alumno.

En el taller en el que realicé mis prácticas profesionales fue en el taller de panadería y repostería, conformado por 11 alumnos, pero la asistencia del grupo fue el del 50% ya que algunos no eran enviados por sus padres por diversas cuestiones: económicas, de salud o familiares y los otros estaban realizando sus prácticas laborales. Las discapacidades que oscilan dentro del salón son las siguientes: discapacidad intelectual, discapacidad motriz, Síndrome de Down y TEA (trastorno del espectro autista)

Analizando mi práctica pedagógica y el contexto donde me encontraba realizando mi servicio social, logré identificar que como docente presenté problemas para la enseñanza de las habilidades prácticas en jóvenes en situación de discapacidad intelectual, cada uno presentando características y necesidades, diferentes. De acuerdo a lo anterior es importante tener presente cada uno de estos elementos para poder desarrollar estrategias de enseñanza, especialmente actividades enfocadas a las habilidades prácticas en su categoría del uso y manejo de dinero. Observe que en mis alumnos es necesario un mayor apoyo en el desarrollo de dichas habilidades para brindar herramientas que permitan dar respuesta a situaciones que se les presenten en su vida cotidiana. Con el fin de mejorar mi práctica pedagógica y resolver la necesidad que presenta el grupo he propuesto el juego simbólico, como una estrategia para poder lograr el desarrollo de las habilidades del uso y manejo del dinero. Dicha estrategia está compuesta por

actividades que deben ser ejecutadas para lograr el desarrollo en cuanto al dinero, además de propiciar la participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente informe de prácticas profesionales, es un trabajo de investigación acción, que está estructurado en tres capítulos, donde como primer momento hago una reflexión sobre mi práctica docente, el logro de mis competencias y a su vez me permitió analizar el contexto en donde realicé mi servicio social, este punto me llevo a delimitar una problemática que como docente llegue a enfrentar y aquí fue donde analicé las estrategias o métodos que me permitirán dar una posible solución a este problema.

El segundo capítulo, está compuesta por mi fundamentación teórica que es la base para poder sustentar mi trabajo de investigación, tomando las siguientes categorías; la discapacidad intelectual, apoyos necesarios, las habilidades prácticas, el juego simbólico, el juego simbólico en sujetos en situación de discapacidad intelectual, concepto de número, uso y manejo del dinero y el enfoque funcional

Y finalmente en el tercer capítulo, se hace el desarrollo de la metodología de la investigación acción, los pasos a seguir para realizar nuestra investigación, modelo de Kemmis, los beneficiarios de la propuesta, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación y aplicación que se han ocupado para recabar información sobre mi práctica docente. También se retoman los campos de acción con las actividades de intervención, propuesta de mejora, los ciclos reflexivos (pasos según el modelo de Kemmis), la propuesta de intervención y su evaluación.

Finalmente se cierra con los hallazgos o evidencias que se obtuvieron durante mi práctica pedagógica, mismos que me permitieron dar una mayor reflexión sobre la pertinencia que se tuvo con la participación en el aula.

# **PRIMER CAPÍTULO**

## **EL TREN DE MIS COMPETENCIAS**

## **1. Mis competencias docentes**

La inclusión es una política que permite el acceso y la participación de los NNAJ (Niños, niñas, adolescentes y jóvenes) al contexto educativo y al marco curricular, favoreciendo el aprendizaje de los alumnos, además de que su principal objetivo es el eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación del alumnado.

Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán (2020) indica que La Ley General de Educación (2019), en su artículo 61, menciona que:

La educación inclusiva se refiere al conjunto de acciones orientadas a identificar, prevenir y reducir, las barreras que limitan el acceso, la permanencia, la participación y el aprendizaje de todos los educandos. La educación inclusiva se basa en la valoración de la diversidad, adaptando el sistema para responder con equidad, a las características, necesidades, intereses, capacidades, habilidades y estilos de aprendizaje de todos y cada uno de los educandos.

De acuerdo a lo anterior, puedo mencionar que a través de este movimiento se pretende dar una transformación a los sistemas educativos y mejorar la calidad de la enseñanza en las escuelas con la finalidad de responder a la diversidad de los estudiantes y promover un aprendizaje con éxito, implementando políticas que aseguren a los alumnos el que obtengan una educación pertinente, de calidad o excelencia para que puedan desarrollar sus habilidades, competencias y conocimientos independientemente a sus características físicas, educativas, económicas o culturales que presenten.

Booth, T. y Ainscow, M. (2000) hacen una breve mención sobre lo que implica la inclusión

- La inclusión en educación implica procesos para aumentar la participación de los estudiantes y para reducir su exclusión, en la cultura, el currículum y las comunidades de las escuelas.

- La inclusión implica reestructurar la cultura, las políticas y las prácticas de los centros educativos para que puedan atender la diversidad del alumnado de su localidad.
- La inclusión se refiere al aprendizaje y la participación de todos los estudiantes vulnerables de ser sujetos de exclusión, no sólo aquellos con discapacidad o etiquetados como “con Necesidades Educativas Especiales”.
- La inclusión se refiere al desarrollo de las escuelas tanto del personal como del alumnado.
- La preocupación por superar las barreras para el acceso y la participación de un alumno en particular pueden servir para revelar las limitaciones más generales de la escuela a la hora de atender a la diversidad de su alumnado.
- Todos los estudiantes tienen derecho a una educación en su localidad.
- La diversidad no se percibe como un problema a resolver, sino como una riqueza para apoyar el aprendizaje de todos.
- La inclusión se refiere al refuerzo mutuo de las relaciones entre los centros escolares y sus comunidades.
- La inclusión en educación es un aspecto de la inclusión en la sociedad. (p.17)

La inclusión dentro de mi formación como docente es algo transcendental y que se he ido abordando durante estos 4 años de la licenciatura, recordemos que este término debe estar presente en todas las acciones educativas que realicemos en las escuelas y en las aulas, ya que de nosotros depende generar ambientes inclusivos, buscar las rutas y estrategias de mejora considerando las necesidades de los alumnos, además de tener en cuenta a los desafíos que nos enfrentaremos para favorecer la inclusión y el aprendizaje del alumno. Esto se va generar a través de la formación como docentes que se siga teniendo, esto quiere decir, que se siga llevando a cabo una formación continua, en donde se mantengan en constante actualización y

preparación para tener docentes de excelencia; y así mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje desde un marco inclusivo.

De acuerdo al Plan de Estudios 2018, de la licenciatura en Inclusión Educativa define ciertas competencias genéricas que todo profesionista debe alcanzar, así mismo las competencias profesionales que se deben desarrollar al egresar para poder ejercer y fortalecer nuestra profesión docente.

“Guerrero Y Narvárez (2010) definen que la competencia comprende las actitudes, los conocimientos y las destrezas que permiten desarrollar exitosamente un conjunto integrado de funciones y tareas de acuerdo a criterios de desempeño considerados idóneos especialmente en el medio laboral”. p. 391

Con lo anterior comprendemos que las competencias se generan potenciando nuestras habilidades, conocimientos, desarrollo personal y la participación activa, por medio de experiencias que la persona logra construir a través del aprendizaje.

Durante estos seis semestres de mi formación he adquirido conocimientos valores, habilidades y destrezas que me han permitido fortalecer mi práctica docente, sin embargo, al revisar mi perfil de egreso y estar ante situaciones reales suscitadas dentro de mis prácticas profesionales y servicio social, he identificado que necesito desarrollar la siguiente competencia:

**Desarrolla estrategias de apoyo para favorecer la inclusión de todos los alumnos en la educación básica.**

De acuerdo al análisis de mi práctica docente, esta es la competencia que se enfoca en la problemática que enfrento en mi labor como docente, por lo que es necesario implementar estrategias para consolidar habilidades que me ayuden a lograr fortalecer la competencia señalada, de esta manera, evitaremos la exclusión y la segregación de los alumnos en los diferentes contextos que les rodea, al mismo tiempo me permitirá tener el enfoque de un “docente inclusivo”. VER ANEXO 1

En conclusión, el fortalecer esta competencia y mis habilidades me va a permitir ser el docente que quiero y debo ser para mis futuros alumnos, satisfaciendo sus necesidades, minimizando

las barreras en su aprendizaje y participación, asimismo desarrollar sus habilidades y competencias para que puedan fortalecer su aprendizaje y sean partícipes como ciudadanos. Además de lo anterior me va a permitir seguir preparándome para que, al egresar de la Normal, día con día siga innovando mi labor como docente y fomente la inclusión dentro y fuera del aula que es el principal pilar de la licenciatura, para así brindar una educación de calidad para todos los NNJA

### **1.1 Contextualización.**

En este apartado se hace una descripción del contexto áulico, escolar y sociofamiliar, contextos en los que se desenvuelven los alumnos, la descripción de cada uno de ellos va a permitir conocer la realidad que hay dentro del CAM No. 10 “Lic. Adolfo López Mateos”

El conocer cada contexto permite tener un mejor acercamiento para conocer a los alumnos desde las necesidades que presentan, su desenvolvimiento, sus relaciones sociales, comportamientos, etc., como se menciona en MASSE (2014) que a través de:

La observación cotidiana de los alumnos y de las alumnas y de lo que acontece en cada uno de los contextos, implica mirarlos siempre por primera vez para responder a preguntas sobre: quiénes son los alumnos y alumnas; cuáles son sus particulares necesidades intelectuales, afectivas y sociales; cuáles son las barreras que enfrentan en los contextos; cuál es la metodología de enseñanza; cuáles son las creencias de los docentes sobre el aprendizaje, las conductas, los valores y las actitudes.

#### **Contexto escolar**

El centro en el que realizo mis prácticas profesionales y a su vez el servicio social, y mismo en donde llevare a cabo la ejecución de mi plan de intervención es el CAM (Centro de Atención Múltiple) No.10, está ubicado en Calandrias, Esq. Golondrinas s/n, Fraccionamiento Las Alamedas, en el municipio de Atizapán de Zaragoza, Estado de México, se encuentra en una zona urbana que muestra ser de un nivel socioeconómico medio. Su objetivo principal es preparar a los jóvenes para la vida adulta en el ámbito laboral, permitiendo potenciar sus

habilidades y competencias básicas, laborales y ciudadanas, con el fin de que sean personas independientes y autónomas.

Tiene una colindancia con el CAM No. 10. A sus alrededores se encuentran espacios públicos como centros comerciales, establecimientos de comida rápida, restaurantes, instituciones de salud, sin dejar a un lado que los días miércoles se pone un tianguis donde se venden productos que están al alcance de las personas (fruta, verdura, ropa, artículos de limpieza del hogar y personal, carnes, etc.). Es un lugar poco seguro, por ser poco transitado, además que se han denunciado robos de autos y robo de pertenencias, se encuentra a escasos metros de la avenida principal, donde fácilmente podemos encontrar transporte público, automóviles, y otros medios de transporte que están en constante circulación

La escuela tiene un horario de 8:00 a 16:00 horas, está a cargo del Director Mateo, se cuenta con 7 talleres, los talleres son: panadería y repostería, servicio a comensales, preparación de alimentos y bebidas, costura, limpieza, servicio de apoyo, cada taller cuenta con su instructora, la plantilla está conformada por docentes, equipo de apoyo, administrativos y limpieza, tiene en total 16 personas, cada una de ellas tiene a su cargo una función diferente, un director, dos secretarías, 8 instructoras de los talleres, una psicóloga, una trabajadora social, una instructora en el área de TIC, un promotor de educación física y un intendente.

Los docentes tienen un perfil diferente, algunas instructoras son psicólogas, trabajadoras sociales, pedagogas y otras tienen el perfil en educación especial.

La matrícula del CAM está conformada por un total de 95 alumnos, 34 mujeres y 61 hombres, predominando las siguientes discapacidades: discapacidad motriz, visual, intelectual y auditiva. Cada aula está conformada entre 13 y 14 alumnos de diferentes discapacidades.

En cuanto a su infraestructura, el CAM cuenta con siete aulas, un aula de medios, un área administrativa (dirección), un espacio de psicología, una bodega, un patio sin techumbre, dos pequeños espacios de áreas verdes y módulos sanitarios; uno para hombres y uno para mujeres.

En los espacios con los que cuenta el CAM aún hay una ausencia de modificaciones en cuanto a su infraestructura ya que no todos los espacios tienen la facilidad de acceso y no son libres de accidentes, el centro tiene algunas rampas y señalamientos en las diferentes áreas de la escuela.,

gozan de los servicios de agua potable, electricidad, drenaje, teléfono, servicio de internet y conserjería.

En cuanto a las familias, se identifican los siguientes tipos: monoparentales, nuclear y extensa, en cuanto a su nivel socioeconómico se encuentran en un nivel medio bajo. La mayoría de los padres muestran tener disposición para participar en las diferentes actividades que se dan dentro de la escuela como: el grupo de asociación de padres de familia, quermeses, reuniones académicas, limpieza escolar o compra de materiales, además de estar pendiente del aprendizaje de sus hijos y cumplir con lo que se les llega a solicitar dentro y fuera de los talleres, por otro lado se percibe que hay poca participación en el proceso de aprendizaje de sus hijos por parte de algunos padres de familia.

### **Contexto áulico**

En el aula donde me encuentro haciendo mis prácticas profesionales y servicio social, es en el taller de panadería y repostería, impartido por la Maestra Paola, se cuenta con una población de 11 alumnos, donde sobresale la discapacidad intelectual, discapacidad motriz, autismo y Síndrome de Down, oscilan entre los 16 y 19 años de edad, en cuanto a sus habilidades motrices básicas aún falta seguir potenciándolas, tienen control de esfínteres, muestran dificultad en el reconocimiento de su ubicación espacial y su lateralidad, en cuanto a independencia son 4 alumnos que muestran ser autónomos en algunas actividades dentro y fuera de la escuela, como el transportarse a casa, manejo de dinero, actividades realizadas en el taller como la elaboración del pan, etc.; los demás alumnos requieren apoyo y orientación para realizar tareas de la escuela y del hogar como preparar alimentos, comprar artículos, realizar hábitos de higiene y limpieza, dentro del taller realizan actividades de acuerdo a sus habilidades motrices y cognitivas.

El siguiente cuadro describe las características de cada uno de los alumnos. Esta información fue obtenida por la docente titular y a través de mi observación directa y de evaluaciones de las actividades realizadas dentro del taller.

Figura 1: Características de los alumnos

<b>Alumno</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Habilidades por potenciar o apoyos que requieren</b>
Isabella	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Copia textos</li> <li>- Mantiene conversación fluida</li> <li>- Escritura</li> <li>- Conteo del número (1-50)</li> <li>- Identifica los colores</li> <li>- Interés por actividades lúdicas</li> <li>- Fácil entendimiento de instrucciones</li> <li>- Operaciones básicas (suma y resta) de uno y dos dígitos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requiere de material concreto</li> <li>- Fortalecimiento de operaciones básicas</li> <li>- Repetir las actividades</li> <li>- Actividades de motricidad fina (recortar, colorear, doblar)</li> <li>- Ortografía</li> <li>- Cálculo mental</li> </ul>
Gabriela	<ul style="list-style-type: none"> <li>Copia textos</li> <li>- Mantiene conversación fluida</li> <li>- Escritura</li> <li>- Conteo del número (1-50)</li> <li>- Identifica los colores</li> <li>- Interés por actividades lúdicas</li> <li>- Fácil entendimiento de instrucciones</li> <li>- Operaciones básicas (suma y resta) de uno y dos dígitos</li> <li>- Habilidades interpersonales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requiere de material concreto</li> <li>- Fortalecimiento de operaciones básicas</li> <li>- Repetir las actividades</li> <li>- Actividades de motricidad fina (recortar, colorear, doblar)</li> <li>- Ortografía</li> <li>- Cálculo mental</li> </ul>
Cristian Yair	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colorea</li> <li>- Identifica colores</li> <li>- Recorta con ayuda de líneas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No logra mantener una conversación fluida</li> <li>- Relaciones interpersonales</li> <li>- Motricidad muy limitada</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene habilidades en cuanto a la higiene: lavado de manos, control de esfínteres, cepillado de dientes, buena presentación</li> <li>-Identifica número del 1 al 10</li> <li>- Reconoce las prendas de ropa</li> <li>-Tiene lenguaje muy corto</li> <li>-Expresa palabras que llega a escuchar constantemente, o el si y no</li> <li>- Seguimiento de instrucciones fáciles</li> <li>- Lectura global</li> <li>- Logra identificar monedas de \$1, \$10 y \$5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requiere de apoyo intermitente</li> <li>- Manejo y uso de dinero</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Requiere material concreto</li> </ul>
Ramon	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica colores</li> <li>- Recorta con ayuda de líneas</li> <li>-Identifica número del 1 al 5</li> <li>-Tiene lenguaje muy corto</li> <li>-Se comunica a través del sí y no, y algunas palabras que escucha comúnmente (papá, mamá, hola, gracias)</li> <li>- Seguimiento de instrucciones fáciles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No logra mantener una conversación fluida</li> <li>- Relaciones interpersonales</li> <li>- Motricidad muy limitada</li> <li>- Requiere de apoyo intermitente</li> <li>- Manejo y uso de dinero</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Seguir fortaleciendo hábitos de higiene</li> <li>- Requiere de material concreto</li> </ul>
Jesús	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colorea</li> <li>- Identifica colores</li> <li>- Recorta con ayuda de líneas</li> <li>- Tiene habilidades en cuanto a la higiene: lavado de manos, control de esfínteres, cepillado de dientes, buena presentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciones interpersonales</li> <li>- Motricidad muy limitada</li> <li>- Requiere de apoyo intermitente</li> <li>- Manejo y uso de dinero</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Requiere material concreto</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica número del 1 al 15</li> <li>- Reconoce las prendas de ropa</li> <li>- Tiene lenguaje muy corto</li> <li>- Expresa palabras que llega a escuchar constantemente, o el sí y no</li> <li>- Seguimiento de instrucciones fáciles</li> <li>- Muestra interés por actividades lúdicas</li> </ul>	
Julio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación de colores</li> <li>- Seguimiento de instrucciones</li> <li>- Lenguaje intermedio</li> <li>- Mantiene una conversación</li> <li>- Muestra interés por actividades lúdicas</li> <li>- Identificación de colores</li> <li>- Manejo de la moneda de \$1</li> <li>- Hace lavado de manos por si solo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciones interpersonales</li> <li>- Motricidad muy limitada</li> <li>- Requiere de apoyo intermitente</li> <li>- Manejo y uso de dinero</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Seguir fortaleciendo hábitos de higiene</li> <li>- Requiere de material concreto</li> </ul>
Uriel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los números del 1 al - 1000</li> <li>- Manejo de dinero con monedas y billetes de todos los valores</li> <li>- Seguimiento de instrucciones</li> <li>- Mantiene una conversación fluida</li> <li>- Muestra habilidades en cuanto al taller (amasar, mezclar, prender el horno, etc)</li> <li>- Copia y lee textos</li> <li>- Operaciones básicas (suma, resta y multiplicaciones con dos dígitos)</li> <li>- Se transporta solo</li> <li>- Hábitos de higiene</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requiere de material concreto</li> <li>- Fortalecimiento de operaciones básicas</li> <li>- Repetir las actividades</li> <li>- Actividades de motricidad fina (recortar, colorear, doblar)</li> <li>- Ortografía</li> <li>- Cálculo mental</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra interés por actividades lúdicas</li> </ul>	
Edgar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los números del 1 al 500</li> <li>- Manejo de dinero con monedas y billetes (\$20, \$50, \$100, \$200)</li> <li>- Seguimiento de instrucciones</li> <li>- Mantiene una conversación fluida</li> <li>- Muestra habilidades en cuanto al taller (amasar, mezclar, prender el horno, etc.)</li> <li>- Copia y lee textos</li> <li>- Operaciones básicas (suma, resta y multiplicaciones con dos dígitos)</li> <li>- Se transporta solo</li> <li>- Muestra interés por actividades lúdicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requiere de material concreto</li> <li>- Fortalecimiento de operaciones básicas</li> <li>- Repetir las actividades</li> <li>- Actividades de motricidad fina (recortar, colorear, doblar)</li> <li>- Ortografía</li> <li>- Cálculo mental</li> <li>- Fortalecer hábitos de higiene</li> </ul>
Ulises	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los números del 1 al 500</li> <li>- Manejo de dinero con monedas y billetes (\$20, \$50, \$100, \$200)</li> <li>- Seguimiento de instrucciones</li> <li>- Mantiene una conversación fluida</li> <li>- Muestra habilidades en cuanto al taller (amasar, mezclar, prender el horno, etc.)</li> <li>- Copia y lee textos</li> <li>- Operaciones básicas (suma, resta y multiplicaciones con dos dígitos)</li> <li>- Muestra interés por actividades lúdicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requiere de material concreto</li> <li>- Fortalecimiento de operaciones básicas</li> <li>- Repetir las actividades</li> <li>- Actividades de motricidad fina (recortar, colorear, doblar)</li> <li>- Ortografía</li> <li>- Cálculo mental</li> </ul>
Johan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los números del 1 al 500</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar habilidades interpersonales</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de dinero con monedas y billetes (\$20, \$50, \$100)</li> <li>- Seguimiento de instrucciones</li> <li>- Copia y lee textos</li> <li>- Operaciones básicas (suma, resta y división multiplicaciones con dos dígitos)</li> <li>- Muestra interés por actividades lúdicas</li> <li>- Ordenado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar material concreto</li> <li>- Requiere el uso de calendarios</li> <li>- Fortalecer la adaptación dentro del taller</li> <li>- Requiere de música para mejorar su concentración</li> </ul>
Óscar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica colores</li> <li>- Recorta con ayuda de líneas</li> <li>- Seguimiento de instrucciones muy concretas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo del lenguaje</li> <li>- Fortalecer habilidades adaptativas (sociales, prácticas y conceptuales)</li> <li>- Relaciones interpersonales</li> <li>- Motricidad muy limitada</li> <li>- Requiere de apoyo intermitente</li> <li>- Manejo y uso de dinero</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Seguir fortaleciendo hábitos de higiene</li> <li>- Requiere de material concreto</li> <li>- Direccionalidad</li> </ul>

Nota: Elaboración propia, con base en información del diagnóstico e informes finales elaborados por docente titular. Servicio social (2023)

A través de la información obtenida y planteada dentro de la tabla me va a permitir conocer las habilidades, conocimientos, y las necesidades que presentan los alumnos y el grupo en general, además que me ayudará a realizar las actividades que forman parte de mi plan de acción.

Tiene como finalidad conocer las habilidades a potenciar, con el propósito de buscar y brindar herramientas que permitan el desarrollo de su aprendizaje.

La asistencia del grupo no es constante, Gabriela, Isabella, Johan, Jesús, Oscar asisten constantemente, Julio, Ulises y Ramon llegan asistir un día o dos a clases debido al compromiso o por cuestiones económicas, Edgar y Uriel solo asisten 1 vez a la semana ya que se encuentra haciendo sus prácticas laborales

Los alumnos muestran tener una buena actitud en la organización de actividades que se realizan dentro del taller, como la elaboración de roscas, galletas, donas, churros, gelatinas, y algunos postres que se han realizado, en cuanto a las competencias básicas, como el pensamiento matemático y la comunicación permiten a los alumnos reforzar sus competencias laborales desde el manejo de dinero, la compra de productos, recetas, identificación el producto, etc.

Muestran interés por usar material didáctico como pinturas, colores, masa moldeable, juegos didácticos y como arte: la música y el dibujo, ambas expresiones la disfrutaban ya que les favorece en tener un control de sus emociones y una mejor adaptación dentro del taller.

El estilo de aprendizaje es variado, ya que muchos tienden a entender la información de manera visual, auditiva, kinestésica o verbal, estos estilos se toman en cuenta dentro de la planeación, haciendo ajustes en el tiempo y las actividades que se realizan.

Se promueve el trabajo colaborativo en la preparación de los alimentos, en la limpieza del taller, unos lavan, traean, preparan, mezclan los elementos que se utilizan y/o apoyan como monitores a los alumnos que muestran tener dificultades en habilidades de lectura y escritura. Toda actividad que se realiza requiere ser orientada por la instructora del taller o algún otro docente.

En el seguimiento de instrucciones todos los alumnos responden a lo que se les solicita, muestran respeto a las reglas de convivencia, a los compañeros y maestros.

Con el análisis de la información anterior es importante tomar en cuenta el punto de vista de los estudiantes, su propio estilo y ritmo de aprendizaje, intereses, necesidades y sobre todo conocer el contexto en el que se encuentran. Esto nos permitirá tener un mejor acercamiento, una mejor enseñanza, crear ambientes agradables y sobre todo beneficiará en el aprendizaje del alumno.

### **Contexto sociofamiliar**

Los padres de familia del taller de panadería muestran ser participativos e interesados por el aprendizaje de los alumnos, aunque aún tienen expectativas de aprender habilidades como la

lectura, la escritura, el pensamiento matemático y ser completamente autónomos, sin tener en cuenta que en el CAM Laboral se prepara a los alumnos para la vida adulta y que todos tienen diferentes ritmos de aprendizaje. Aún falta trabajar con la aceptación de la discapacidad y las habilidades que pueden desarrollar a lo largo de los 4 años dentro del CAM.

Los tipos de familia que se identifican de acuerdo a W Radio (2017)

***Monoparental:*** Conviven con la madre o el padre con los descendientes y sin el otro cónyuge. Esto debido a un divorcio, abandono de hogar, viudez o bien porque la pareja no tiene el deseo de contraer matrimonio

***Nuclear:*** Conformada por padre, madre e hijos, viven bajo el mismo techo, esto quiere decir que comparte una casa

***Extensa:*** Familias de varias generaciones que viven en la misma vivienda, comúnmente se le conoce como tres generaciones, padres, hermanos y abuelos.

En cuanto al nivel socioeconómico se encuentra en un nivel medio bajo.

La participación que muestran dentro del taller es buena, se mantienen en constante comunicación con la maestra del taller acerca del aprendizaje de los alumnos, sus avances y lo que falta por trabajar, además de que colaboran con las necesidades que haya dentro del taller como la compra de bancos, herramienta, artículos de limpieza o material didáctico. También muestran participación y colaboración en actividades como: quermeses, reuniones del aula, convivios, limpieza del taller o con la asistencia al acompañamiento de los alumnos.

Todas las familias muestran ser unidas, con valores como: el respeto, tolerancia, amor, honestidad, apoyo, confianza, resiliencia, humildad, empatía, unión, etc. El generar estos valores ha permitido tener un mejor desempeño en los alumnos y muestran tener respeto y ser empáticos con sus demás compañeros, creando un mejor ambiente de trabajo.

Desde estos puntos que se abordan con anterioridad, la familia es uno de los pilares más importantes en el proceso educativo, ya que de ellos también depende el aprendizaje del alumno,

desde la asistencia a la escuela, la compra de útiles escolares, la constancia en el cumplimiento de tareas y el reforzamiento que se de en casa.

### **1.1.2 Problemática**

A lo largo del tercer año, realizando mis prácticas profesionales y servicio en el CAM No. 10 “Lic. Adolfo López Mateos” en el taller de panadería y repostería a cargo de la maestra P. N, he identificado una problemática en cuanto al uso y reconocimiento de las monedas y billetes que se usan en la vida cotidiana., a través de actividades que se realizaron durante una semana, descritas de la siguiente manera

- Como actividad inicial se pegaron billetes en el pizarrón, en donde cada alumno debía identificar de que cantidad era el billete, posteriormente por equipos equitativos se les brindo billetes y monedas con diferente valor, cada equipo tenía que formar la cantidad que se les solicitaba.
- En otra clase se les pidió a los alumnos que fuera a vender galletas con el precio de \$1, Cristian, Jesús, solo iban a recibir monedas de \$1 o \$2 con el fin que consolidaran las monedas con ese valor, a Uriel, Johan, Edgar y Ulises recibirían billetes de 20 y monedas de todos los valores.

A través de estas actividades pude visualizar que a Christian, Jesús, Ramón, Julio y Oscar mostraron dificultad para representar la cantidad solicitada, identificar el valor de cada billete o moneda y el regresar cambio, Isabella, Ulises y Gaby lograron identificar el valor de cada uno, regresar cambio, pero aun mostraban un poco de dificultad para representar la cantidad solicitada. Por otro lado, a Uriel, Edgar y Johan se les facilitó identificar el valor de los billetes y monedas, representaron de manera muy rápida la cantidad solicitada y el regreso de cambio fue exacto y preciso.

Está problemática me ha llevado a reflexionar el logro de mis competencias tanto genéricas y profesionales, en donde puedo mencionar que la principal competencia que se encuentra débil es la de *desarrolla estrategias de apoyo para favorecer la inclusión de todos los alumnos en la educación básica*, ya que he identificado que presento problemas para diseñar y aplicar estrategias y actividades que fortalezcan el aprendizaje de los alumnos, provocando que el aprendizaje se vea limitado.

Es por ello que me he hecho la siguiente pregunta.

¿Cómo incitar a los alumnos a que hagan uso del manejo de dinero?

¿Cómo puedo consolidar el uso y manejo de dinero a través de situaciones reales?

¿Mediante que estrategias puedo favorecer el uso y manejo de dinero?

### **1.1.3 Justificación**

El presente proyecto de investigación-acción ha sido elaborado con el fin de reflexionar y transformar mi práctica docente, dando una respuesta educativa a las necesidades y barreras en el aprendizaje y la participación que presentan mis alumnos del taller de panadería y repostería del CAM “10”. A lo largo de este tiempo he enfrentado dificultades para enseñar las habilidades prácticas en mis alumnos, ya que he presentado dificultades para fortalecer en mis competencias profesionales para diseñar estrategias y actividades didácticas que permitan tener un impacto en la enseñanza aprendizaje del alumno, por otro lado a lo largo de la licenciatura hemos hecho un recorrido de la discapacidad intelectual y a su vez la observación que hemos tenido en nuestras prácticas profesionales y servicio social donde he identificado las dificultades y barreras que pueden enfrentar los alumnos con esta discapacidad, como en sus competencias básicas, en la autonomía, en sus habilidades y capacidades. En ocasiones no se ha tomado la suficiente importancia al desarrollo de estos aspectos dentro del ámbito familiar y escolar, por lo cual a través de este trabajo de investigación tengo la oportunidad de diseñar un plan de acción de mejora para poder dar una respuesta educativa, implementando estrategias como el juego simbólico como medio de acción e intervención para dar solución al problema que se hace visible en mis prácticas profesionales y poder lograr una educación inclusiva

Al implementar el juego simbólico como estrategia para dar respuesta a mi problemática, me va a permitir apropiarme de conocimientos, estrategias e instrumentos para enseñar y lograr consolidar el uso y manejo del dinero en los estudiantes de CAM laboral y de igual manera poder fortalecer mis competencias profesionales y así lograr y transformar una educación de calidad o excelencia.

#### **1.1.4 Objetivos**

##### **Objetivo general**

Fortalecer la competencia profesional seleccionada a través del desarrollo de estrategias para la consolidación del uso y manejo del dinero en los alumnos en situación de Discapacidad Intelectual de CAM Laboral

##### **Objetivos específicos**

1. Indagar por medio de referentes teóricos información relacionada con la discapacidad intelectual y compararla con las características de mis alumnos
2. Definir a través de diversas fuentes teóricas la conducta adaptativa
3. Buscar por medio de fuentes bibliográficas acerca de las habilidades adaptativas prácticas y la importancia que tiene en la vida diaria de los alumnos con discapacidad intelectual
4. Investigar y analizar estrategias factibles para fortalecer las habilidades prácticas en alumnos de CAM laboral
5. Diseñar, implementar y evaluar un plan de acción que emplee como estrategia situaciones reales para la consolidación del uso y manejo del dinero en alumnos del CAM laboral en situación de discapacidad intelectual

# **SEGUNDO CAPÍTULO**

## **“EN BUSCA DE LA TEORIA”**

## **2.1 Atención a la diversidad**

Las leyes normativas son promulgadas por la autoridad, tienen como finalidad un bien común dentro de la sociedad, protegen a los seres humanos y hacen valer sus derechos como personas. Estas leyes contemplan acerca del derecho a la educación que además de ser un derecho humano, es uno de los factores más importantes para transformar la sociedad, para poder combatir la pobreza y poder construir un mundo mejor para todos.

A pesar de que este derecho está vigente en nuestra constitución y dentro de ella se hace mención acerca de una educación obligatoria, laica y gratuita, aún existe una gran cantidad de personas, a las que se les niega la oportunidad de poder acceder a una educación de calidad. Un ejemplo de estas personas, son las personas en situación de discapacidad, personas de otra religión, país, genero etc., quienes, hasta la fecha, siguen siendo rechazadas y discriminadas en muchas escuelas y otros contextos sociales.

En este sentido debemos buscar la igualdad, y atender a la diversidad de personas, brindando una educación inclusiva, que, aunque aún es un reto, es importante que, como docentes demos respuesta a las necesidades educativas, independientemente de sus características físicas, sociales, culturales y económicas, con el fin de lograr su desarrollo integral y sean partícipes dentro de la sociedad.

Hablar de la inclusión es muy importante, desde este enfoque se trata de promover una igualdad donde haya múltiples oportunidades, también permitirá a los alumnos ser partícipes en el aprendizaje, buscando estrategias y haciendo adaptaciones al currículo con el fin de responder a las necesidades educativas y así minimizar las barreras que limitan el proceso de aprendizaje y la participación. Por lo tanto, la Educación Inclusiva debe reconocer a la diversidad de estudiantes, brindar oportunidades para que tenga un bien en su educación, tomando en cuenta las necesidades, características, habilidades y potencialidades de cada estudiante con el objetivo de favorecer el proceso del aprendizaje y su enseñanza, así como disminuir la discriminación.

La diversidad dentro de la educación es un elemento importante en la parte inclusiva ya que la podemos definir como todas aquellas personas únicas, que tienen características, habilidades, capacidades, necesidades y que todas deben recibir un trato digno.

Gómez (2021) citó a Cela, et al (1997), donde nos menciona que podemos distinguir tres elementos claramente definitorios del constructo diversidad en el alumnado:

- **Aspecto social:** referidos a diferencias debidas a su procedencia geográfica, cultura imperante, el nivel socioeconómico, rol social (tipología familiar, creencias, valores, trabajo, etc.).
- **Aspecto personal o físico:** referidos a factores hereditarios (color de piel, complexión física, etc.).
- **Aspecto psicológico:** referidos al estilo educativo, hábitos de aprendizaje, capacidades, ritmos atencionales, atribuciones de logro, aspectos relacionales y emocionales, etc.

Lo que nos menciona el autor es importante reconocer que en el mundo hay personas que tienen diferente religión, costumbres, de diferente país, lengua, etc. pero que merecen un respeto, igualdad y paz por toda la sociedad, a lo que nos referimos es que todas deben tener los mismos derechos y ser tratadas por igual, sin importar sus características y necesidades.

Desde el enfoque inclusivo se busca dar una transformación dentro de los sistemas educativos, con el objetivo de mejorar la calidad de enseñanza en las escuelas y responder a la diversidad de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo, además se busca que se implementen políticas que aseguren que los alumnos obtengan una educación inclusiva y de excelencia. Gómez (2021) cita a Ríos (2003) y dice que:

La atención a la diversidad demanda que el sistema educativo se adapte y dé las respuestas necesarias a aquellos alumnos y alumnas que presenten alguna necesidad educativa especial, “asumir la diversidad, por lo tanto, significa reconocer el derecho a la diferencia como valor educativo y social.

Con lo anterior podemos mencionar que los sistemas educativos deben de acceder a un currículo inclusivo, donde se promueva la justicia, la cohesión e inclusión social, enfocarse en el bienestar de la sociedad, el desarrollo afectivo y cognitivo de los niños y niñas, además de promover la socialización y un ambiente heterogéneo en el marco de una sociedad que aprecia la diversidad con el fin de generar una convivencia armónica y de respeto. El progreso de los logros educativos puede motivar a tener confianza interpersonal, lograr participar en el ámbito educativo y social, de lo contrario pueden propiciar que los alumnos se aíslen, dejen de asistir a la escuela, manifiesten poco interés por terminar sus estudios o no haya socialización con las personas que les rodean.

Dentro del aula como docentes deberemos diseñar e implementar estrategias y/o materiales que atiendan a la diversidad de nuestro grupo, considerando sus necesidades, características y ritmos de aprendizaje. Las actividades para realizar deberán ser sustentadas mediante metodologías o estrategias pertinentes, existentes y diferentes con el fin de usarlas como parte de la rutina o solo para el aprendizaje de algunos contenidos. Gómez (2021) cita a Paniagua y Palacios (2008) donde nos menciona que el currículum:

Estará adecuado a la diversidad existente en las aulas y las intervenciones educativas serán flexibles y apropiadas a las necesidades de los niños. Para ello, es necesario tener en cuenta la importancia del maestro, figura esencial para que los niños puedan construir su conocimiento y, también, comprender que hay capacidades y habilidades que se pueden desarrollar con actividades diferentes.

Dentro del taller de panadería y repostería nos encontramos con una diversidad de alumnos en situación de discapacidad, como la motriz; intelectual; visual y TEA, la que predomina es la intelectual, por lo tanto, la base principal de mi revisión teórica la sustentaré en la Intelectual

### 2.1.2 Modelo multidimensional del funcionamiento humano

Hernández (2021) nos dice que la manifestación de la DI, según reconoce este enfoque del funcionamiento humano, supone la interacción recíproca y dinámica entre habilidad intelectual, conducta adaptativa, salud, participación, contexto y apoyos individualizados, tiene sus fundamentos en el modelo de la clasificación internacional del Funcionamiento , de la Discapacidades y de la Salud (CIF) , El funcionamiento humano es un término que “Abarca todas las actividades vitales e incluye estructuras y funciones corporales, actividades individuales y participación, en lo cual influyen a su vez la propia salud y factores contextuales y ambientales” (p. 43)

Hernández (2012) propone en el libro de saberes y quehacer de los maestros el modelo del funcionamiento humano propuesto por la AAIDD (1992)

Propone un modelo teórico del funcionamiento humano, dentro de este enfoque nos habla acerca de la manifestación de la discapacidad que esta supone la interacción dinámica y recíproca entre habilidades intelectuales, conducta adaptativa, salud, participación, contexto y apoyos individualizados, es decir, si hay limitaciones muy significativas en una de las dimensiones, se afectan las demás, de igual manera si se potencia una dimensión se favorecen las otras”.

En este modelo se proponen cinco dimensiones que tienen una interacción recíproca y relación con los apoyos individualizados para poder tener una mejora en el funcionamiento personal. A continuación, se definen estas 5 dimensiones:

## **Dimensión 1: Habilidades intelectuales**

La inteligencia es una capacidad más general y profunda que permite comprender lo que nos rodea, darnos cuenta de las cosas que suceden, darles sentido, deducir qué hacer en diferentes circunstancias. Es una capacidad mental general que incluye razonar, planificar, resolver problemas, pensar de modo abstracto, comprender ideas complejas, aprender con rapidez y aprender de la experiencia. (Gottfredson, 1997 citado por Verdugo 2010).

Esto quiere decir que la inteligencia está ligada a nuestra capacidad intelectual, la cual permite comprender y adaptarnos a diversas situaciones a las que nos podemos enfrentar día a día y que tenemos que aprender a analizar para apropiarnos del significado de las cosas, darles sentido y buscar alternativas para saber cómo actuar ante estas situaciones.

Hernández (2012) nos menciona que en esta dimensión se incluyen las funciones cognitivas que son indispensables para la adquisición para el aprendizaje de contenidos curriculares, algunas de esas funciones pueden ser: la comparación, clasificación, formación de hipótesis, secuenciación, etc. Es importante que se evalúe su funcionamiento relacionando con sus fortalezas y debilidades apoyándose con asignaturas o campos formativos, esto dependiendo el grado de cada alumno. Para la mejora del funcionamiento cognitivo es importante tomar en cuenta las adecuaciones curriculares las cuales tienen que relacionarse con los aprendizajes esperados de las asignaturas para que el grupo de apoyo y maestro frente a grupo favorezcan su área. (p.42)

## **Dimensión 2: Conducta adaptativa**

Hernández (2012) en (Luckasson et al., 2002) recupera que la conducta adaptativa es:

El conjunto de habilidades conceptuales, sociales y prácticas aprendidas por las personas para funcionar en su vida diaria. Comprenden una serie de habilidades que abarcan casi toda la vida de la persona, y se necesitan en todos los ambientes para interactuar con los demás y vivir en forma autónoma.

A través de la conducta adaptativa podremos atender todas aquellas necesidades personales que se presenten en nuestra vida diaria y actividades sociales. Esta va aumentando en cuanto a su complejidad de acuerdo a su edad y al desarrollo de sus habilidades interpersonales, personales, comunicativas y del hogar.

## **Dimensión 3: Salud**

La Organización Mundial de la Salud (1999) retoma a (Schalock y cols. 2010) donde nos define a la salud como:

Un estado de bienestar físico, mental y social total. La salud es un componente de una concepción integrada del funcionamiento individual, porque la condición de salud de una persona puede afectar a su funcionamiento de forma directa o indirecta a través de cada una de las cuatro dimensiones restantes.

Esto quiere decir que es cuando la mayor parte del tiempo nuestro cuerpo se encuentra en completo bienestar tanto físico, como mental y social. Es importante considerar que no todo el tiempo el cuerpo se mantendrá en buen funcionamiento, también podemos tener enfermedades, que es una señal que nos indica que nuestro cuerpo no se encuentra bien y se requiere de su atención para recuperarnos y pueda seguir funcionando bien.

#### **Dimensión 4: Participación**

La participación es un derecho fundamental y es de suma importancia que todos deben ser incluidos en las actividades que se realicen dentro y fuera de las aulas, dando a conocer nuestros interés y opiniones con el fin de que las personas que se encuentran en su entorno conozcan y puedan ser tomados en cuenta en realizar alguna tarea o en la toma de decisiones.

Hernández (2012) nos propone la definición de la participación como el desempeño de las personas en actividades vitales, como: la vida en el hogar, el trabajo, la escuela, actividades de ocio y tiempo libre, actividades espirituales o culturales. Además, hace referencia a roles sociales que son actividades consideradas como normales para un grupo de edad específico.

#### **Dimensión 5: Contexto.**

El contexto es un elemento fundamental en el desarrollo de las personas, ya que es un factor que va a permitir conocer de manera específica el estilo de vida del individuo, además de conocer las posibles causas que pueden denotar problemas para el desarrollo en el aprendizaje del alumno

Este autor nos menciona que los factores contextuales incluyen factores ambientales y personales y representan las circunstancias de la vida de las personas. Pueden tener un impacto en el funcionamiento del individuo que debe tomarse en consideración en la evaluación del funcionamiento humano. Los factores ambientales actúan a veces como facilitadores cuando, al interactuar con los factores personales, contribuyen al logro de una conducta adaptada.

##### **2.1.3 Discapacidad intelectual**

Hace algunos años atrás, la discapacidad intelectual era definida de diferentes maneras, pues se les consideraban a las personas como retrasadas mentales, locas, que era un castigo de dios, subnormales, una enfermedad incurable, etc.

A lo largo del tiempo estas definiciones se fueron eliminando y se propusieron nuevas, que con el tiempo se iban modificando, cada una tenía un enfoque clínico y/o social. Peredo (2016) menciona que, En 1968, la Organización Mundial de la Salud OMS (Organización Mundial de la Salud) definió a la discapacidad intelectual como:

“La capacidad intelectual sensiblemente inferior a la media que se manifiesta en el curso del desarrollo y se asocia a una clara alteración en los comportamientos adaptativos”. (p.109)

Tiempo después Luckasson y Shalock mencionan que la AAIDD en el año del 2002 en la 10ma versión plantea que:

“La discapacidad intelectual es una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa tal como se ha manifestado en habilidades prácticas, sociales y conceptuales. Esta discapacidad comienza antes de los 18 años” Paredo (2018) p.109

En el año de 2022, Miguel Ángel Verdugo menciona en su video que la discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa tal y como se ha manifestado en habilidades conceptuales, sociales y prácticas. Esta discapacidad anteriormente se mencionaba que se originaba antes de los 18 años, pero Verdugo menciona que se origina operativamente antes de que la persona cumpla 22 años, esto debido a que en diferentes investigaciones que se realizaron mencionan que el cerebro es capaz de modificarse y aprender hasta los 20 años, además que hay una evolución en cuanto a las características de la población con esta discapacidad.

La discapacidad intelectual es caracterizada por las limitaciones en la conducta adaptativa, la persona que se encuentra en situación de discapacidad intelectual puede tener limitaciones en una o en las tres áreas: la parte social, conceptual y práctica, además que hay una alteración en el funcionamiento en el área intelectual, sensorial y motriz; por consecuencia se muestran

dificultades en el desarrollo de su aprendizaje, para retener información y el poder socializar con las demás personas.

Las personas en condición de discapacidad aprenden a hablar, caminar, desarrollar sus habilidades ejecutivas, cognitivas, y hábitos de higiene de acuerdo a su ritmo de aprendizaje, ya que algunas veces puede ser más tardío. Para que puedan ser desarrolladas de manera significativa es importante hacer uso de material concreto y variado con el fin de despertar el interés y propiciar la participación activa del alumno, además de considerar las barreras que se presentan en los diferentes contextos, esto como punto de partida para buscar estrategias pertinentes que favorezcan el desarrollo de su aprendizaje y de sus habilidades.

El origen de la discapacidad intelectual (D.I) es múltiple, los factores de riesgo orgánicos pueden tener un origen: prenatal (antes del nacimiento), perinatal (se producen durante el nacimiento o tiempo después) y postnatal (surgen en los primeros meses o años de vida).

Estos factores se combinan de acuerdo con una perspectiva multifactorial con categorías de factores de riesgo:

- **Factores biomédicos:** Están relacionados con procesos biológicos orgánicos.
- **Factores ambientales:** Están relacionados con las interacciones sociales, familiares y el medio en el que se rodea el alumno
- **Factores educativos:** Están relacionados con la falta de apoyos educativos necesarios para el desarrollo normal de las capacidades del sujeto.

### ***Clasificación de la discapacidad intelectual***

La clasificación de esta discapacidad es variada, dependiendo de las alteraciones desde la parte neurológica y las limitaciones que presente el alumno, se ven afectadas distintas áreas ya sean comunicativas, sociales, cognitivas o motrices.

CREENA/ NHBBZ dentro del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5. en su 5ª edición (2015) nos propone una clasificación de la gravedad medida según el funcionamiento adaptativo de la persona en situación de discapacidad intelectual.

Distingue entre:

- Leve 70-75: Por lo general, suelen presentar ligeros déficits sensoriales y/o motores, adquieren habilidades sociales y comunicativas en la etapa de educación infantil y adquieren los aprendizajes instrumentales básicos
- Moderado 55 – 50 y 40 – 35: La conducta adaptativa de este alumnado suele verse afectada en todas las áreas del desarrollo.
- Grave 35 – 40 y 20 – 25: La conducta adaptativa está muy afectada en todas las áreas del desarrollo, pero es posible el aprendizaje de habilidades elementales de cuidado personal.
- Profundo 20–25: La medida del CI (Coeficiente Intelectual) de este alumnado queda por debajo de 20–25 y supone el 1–2 % del total de la discapacidad intelectual. Suelen presentar limitado nivel de conciencia y desarrollo emocional, nula o escasa intencionalidad comunicativa, ausencia de habla y graves dificultades motrices. El nivel de autonomía, si existe, es muy reducido.

Cabe mencionar que esta clasificación nos permite identificar las características y el nivel intelectual que presentan las personas en situación de discapacidad. De acuerdo a mis observaciones dentro del servicio puedo reflexionar que, aunque haya alumnos que se encuentren con la misma gravedad de la discapacidad pueden presentar diferentes características y necesidades, esto depende del aprendizaje y la constancia que se tenga en el desarrollo de sus habilidades.

A través de esta información, me favorecerá a lo largo de mi labor docente para que dentro del aula pueda desarrollar las adecuaciones que requieren los alumnos y conocer acerca de estas características

### ***Características de los alumnos de acuerdo a la clasificación y gravedad de la discapacidad intelectual***

Retomando a Antequera (2014) nos hace mención sobre algunas características sobre la clasificación de la discapacidad intelectual:

### **Discapacidad intelectual leve**

En cuanto al desarrollo comunicativo y del lenguaje del alumno, sus primeros años tiene un retraso en la adquisición de su lenguaje oral, muestran tener lentitud en el desarrollo de las habilidades lingüísticas relacionadas con el discurso y de habilidades pragmáticas avanzadas o para mantener una conversación. A lo largo de su edad escolar pueden ir desarrollando su lenguaje, además de habilidades comunicativas que permitan relacionarse con los demás. Desde la parte cognitiva tiene dificultad en mantener su atención, memorizar y retener información, además de que se les dificulta la resolución de problemas, seguimiento de instrucciones y la adquisición de aprendizajes. En cuanto su autonomía puede llegar a alcanzar una completa autonomía para su cuidado personal y realizar actividades de la vida diaria, realizan actividades de acuerdo a posibilidades y necesidades. Pueden realizar movimientos motores sin dificultad, aunque carecen de coordinación, ubicación espacial y lateralidad.

### **Discapacidad intelectual moderada**

Desde la comunicación y el lenguaje su evolución en cuanto a su desarrollo oral es lenta, pero puede mostrarse una evolución, muestra tener dificultades articulatorias que se pueden agravar por causas orgánicas (respiración, tonicidad, etc.), afectación en su ritmo del habla debido a una posible taquilalia o sobre disfluencias como el tartamudeo, lo anterior también afecta la claridad del discurso, hay una dificultad en la comprensión y requieren niveles básicos de lectoescrituras, al menos en su aspectos mecánicos. En su desarrollo cognitivo alcanza un grado variable de autonomía en el cuidado personal como su comida, aseo, control de esfínteres y en

actividades de la vida diría, pueden darse problemas emocionales y rasgos negativos de personalidad, muestran un escaso autocontrol en situaciones adversas que pueden generarle un conflicto. En cuanto a sus relaciones sociales suele ser muy restringido. Su desarrollo corporal y motriz tienden a tener una mayor posibilidad de asociación a síndromes.

### **Discapacidad intelectual grave**

En relación a sus características corporales puede relacionarse con metabopatías y alteraciones pre o perinatales cromosómicas, neurológicas, biológicas, etc. Tienen un retraso en la adquisición del lenguaje, durante sus primeros años el lenguaje comunicativo es escaso o nulo, emoci3n tardía de sus primeras palabras, muestra dificultades en la comprensi3n, adquisici3n y uso de los elementos morfosintácticos como género, número, tiempos y flexiones verbales. Hay un retraso y lentitud en adquisici3n de léxico, puede llegar a usar funcionalmente un lenguaje con vocabulario y estructuras sintácticas muy elementales, en algunos casos no se adquiere lenguaje oral funcional, aunque puede beneficiarse de la enseñaanza de algún sistema aumentativo o alternativo de comunicaci3n. De acuerdo a su desarrollo cognitivo muestran alteraciones en su autocontrol y planificaci3n, tiende a tener problemas de anticipaci3n a consecuencias y asociaci3n de causa y efecto, tiene dificultades para aprender de experiencias de la vida cotidiana y generalizar los aprendizajes, en cuanto a autonomía, muestra pasividad y tiene una dependencia de la persona adulta en distinto grado, limitaci3n en el control de sus impulsos, dificultad en adaptarse a nuevas situaciones, escasa confianza en sí mismo y bajo nivel de su autoestima, escasa conciencia de sensaciones relacionadas a la higiene

y aseo personal, esto quiere decir que no tiene conciencia sobre la limpieza y la suciedad, en relación a sus habilidades motrices tiene dificultad para adquirir conciencia progresiva de sí mismo, conocimiento de su cuerpo, control de su propio cuerpo, control de su postura y equilibrio corporal en desplazamientos y en realizar movimientos manipulativos como alcanzar, arrojar, soltar, agarrar, etc.

### **Discapacidad intelectual profunda**

El alumno tiene un precario estado de salud, anomalías a nivel anatómico y fisiológico como: alteraciones de origen neuromotor, malformaciones diversas y enfermedades frecuentes, Se identifica una nula o escasa intencionalidad comunicativa, ausencia en el habla, en ocasiones puede llegar a comprender ordenes muy sencillas y contextualizadas, relacionadas a rutinas de la vida diaria, en su desarrollo cognitivo muestra tener un bajo nivel de conciencia, reacciona a estímulos sensoriales muy contrastados. En cuanto a sus habilidades motrices requiere apoyo de un adulto, además que no detecta movimientos reflejos primarios ni secundarios, alteración en su tono muscular, escasa movilidad voluntaria, coordinación dinámica general y manual imprecisa, equilibrio estático muy alterado, alteración en los sistemas sensoriales, perceptivos, motrices, etc., escaso control de impulsos, conductas desadaptadas, no tiene conciencia de sí mismo y de los demás.

Con base en lo anterior podemos mencionar acerca de la clasificación de la discapacidad, esta podemos encontrarla dentro del aula, es importante saber que cada uno debe recibir sus adecuaciones dentro del plan de trabajo, considerando sus necesidades, características y ritmos de aprendizaje. Hay alumnos que su apariencia muestra no tener la discapacidad, pero la pueden

manifestar mediante dificultades dentro del aprendizaje, su lenguaje, sus relaciones interpersonales, o en la retención de información.

Dentro de mi servicio social podemos destacar el ejemplo de Uriel un joven de 18 años, físicamente podemos observar que no tiene ninguna discapacidad, pero de acuerdo a estudios se distingue que tiene discapacidad intelectual leve, ya que muestra ser un joven que ha logrado tener habilidades comunicativas de manera verbal y la escritura, puede establecer relaciones interpersonales fácilmente, su independencia la ha logrado aproximadamente en 70% ya que puede trasladarse solo, tiene hábitos de higiene de manera autónoma, etc. Muestra dificultad en la retención de alguna información, puede memorizar algunas cosas como su número de teléfono, el traslado de casa a la escuela y memorizar el nombre de sus compañeros, aún le cuesta trabajo memorizar algunas recetas que se realizan dentro del taller. Uriel es un joven que actualmente se encuentra dentro del campo laboral, trabajo en una empresa de azulejos, él y su jefe reparten a diferentes estados de la república, esto le ha permitido facilitar el uso y manejo de dinero, el estar dentro de un trabajo también le ha ayudado a hacer más responsable, a respetar reglas, trabajar en equipo y a tener relación con diversas personas.

Con la información anterior podemos señalar que de acuerdo al nivel de discapacidad del alumno son las habilidades que podrá desarrollar a lo largo su vida, algunas pueden lograrse a muy temprana edad y otras serán un poco tardías.

#### **Clasificación por intensidades de apoyos necesarios**

Conocer al alumno nos permite tener un acercamiento a sus necesidades, conocimientos previos, habilidades, áreas de oportunidad y los apoyos que requiere; si bien sabemos existen diferentes tipos, pero es importante que se conozca al alumno para saber qué tipo de apoyo requiere. La intensidad de los apoyos es de acuerdo al nivel de gravedad, y este tratara de responder a las necesidades que presentan los alumnos.

Antequera (2014) menciona los 4 tipos de apoyo:

***Intermitente:*** Apoyo cuando sea necesario. El alumno o alumna no siempre requiere de él, pero puede ser necesario de manera recurrente durante un periodo más o menos breve.

Pueden ser de alta o baja intensidad

**Limitados:** Intensidad de apoyos caracterizados por su consistencia a lo largo del tiempo, se ofrecen por un periodo o por un tiempo limitado, pero sin naturaleza intermitente (planeación e inicio de una nueva actividad, transición a la escuela, al instrumento... en momentos puntuales)

**Extensos:** Apoyos caracterizados por la implicación regular en al menos algunos ambientes y por su naturaleza no limitada en cuanto al tiempo.

**Generalizados:** Apoyos caracterizados por su constancia, elevada intensidad y previsión de diferentes ambientes, pueden durar toda la vida. (p.13)

Con base a lo anterior mencionamos que es importante que cada alumno debe contar con los apoyos adecuados y ajustados de acuerdo a sus necesidades, con el propósito de brindar herramientas que favorezcan la enseñanza, el aprendizaje y se minimicen las barreras que se presenten dentro del contexto áulico o escolar.

#### **2.1.4 Conducta adaptativa**

Las conductas adaptativas son importantes en la vida del ser humano ya que a partir de ellas nos permite definir el comportamiento y en la toma de buenas decisiones que debemos tener en situaciones que se presentan a lo largo de nuestra vida cotidiana y en sus diferentes contextos, como por ejemplo los hábitos de higiene o el traslado a diversos lugares.

Hernández (2012) cita a Schalock y Cols. (2010) en donde nos menciona que de acuerdo a la AAIDD (Asociación Americana de las Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo 2002 y 2010) las conductas adaptativas son: “El conjunto de habilidades conceptuales, sociales y prácticas aprendidas por las personas para funcionar en su vida diaria”. (p.49)

Parafraseando a la AAIDD, estos tres grupos de habilidades (conceptuales, sociales y prácticas están involucradas todas las áreas de desarrollo de los alumnos y de cualquier persona que presente discapacidad intelectual y se ponen en juego en todos los ámbitos en los que participa, siendo uno de los factores principales para poder resolver situaciones de la vida diaria.

Palacio y Menjura también nos resaltan que en 2002 la AAMR definen las conductas adaptativas como el conjunto de habilidades conceptuales, sociales y prácticas aprendidas por las personas para funcionar en su vida diaria. (p.165)

### **Habilidades intelectuales**

El desarrollo de las habilidades intelectuales permitirá contribuir a que la persona sea capaz de resolver problemas que se presenten en su vida cotidiana, durante su desarrollo pondrá en juego sus habilidades cognitivas, a través de su desarrollo mediante un enfoque de enseñanza aprendizaje en donde permita al alumno mantenerlo activo en actividades en donde se involucre el razonamiento lógico, el pensamiento crítico, etc.

Verdugo (2011) cita a Luckasson 2002 donde nos menciona que la inteligencia intelectual se considera una capacidad mental general que incluye: razonamiento, planificación, solución al problema, pensar de manera abstracta, comprender ideas complejas con rapidez y aprender de las experiencias.

### **Habilidades adaptativas**

Las habilidades son todas aquellas acciones que realiza una persona y o puede hacer de manera muy fácil, además nos permiten construir un conocimiento, ya que a partir de ella podemos adquirir nuevos aprendizajes y habilidades de mayor complejidad.

Las habilidades adaptativas podemos hacer mención que son todas aquellas conductas, habilidades o potencialidades que permiten al ser humano desenvolverse en el contexto que le rodea, además que permite el autocuidado y el poder crear relaciones interpersonales.

Hernández (2012) define que las habilidades adaptativas son aquellas que hacen referencia a las capacidades, conductas y destrezas de las personas para adaptarse y satisfacer las exigencias de sus entornos habituales en sus grupos de referencia, acordes a su edad cronológica. Se refiere, además, a como el sujeto afronta las experiencias de la vida cotidiana y como vive la autonomía personal, según lo esperado en relación a su edad y al grupo social al que pertenece. (p.49)

Figura 2: Organización de la conducta adaptativa

<i>Conceptual</i>	<i>Social</i>	<i>Prácticas</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje (Receptivo y expresivo)</li> <li>• Lectura y escritura</li> <li>• Conceptos de dinero</li> <li>• Concepto de número y cantidad</li> <li>• Concepto de dinero y espacio</li> <li>• Autodirección</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpersonal</li> <li>• Responsabilidad</li> <li>• Autoestima</li> <li>• Credulidad (probabilidad de ser engañado o manipulado)</li> <li>• Sigue reglas</li> <li>• Obedece leyes</li> <li>• Evita la victimización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades de la vida diaria                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comida</li> <li>✓ Movilidad</li> <li>✓ Aseo personal</li> <li>✓ Vestido</li> </ul> </li> <li>• Actividades instrumentales de la vida diaria                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparación de comidas</li> <li>✓ Aseo del hogar</li> <li>✓ Transporte</li> <li>✓ Toma de medicinas</li> <li>✓ Manejo de dinero</li> <li>✓ Uso del teléfono</li> </ul> </li> <li>• Habilidades ocupacionales</li> <li>• Mantiene entornos seguros (Verdugo, 2002)</li> </ul>

**Nota:** Retomado de “Habilidades adaptativas de niños y niñas en situación de discapacidad cognitiva” Palacios y Menjura (2020) p.14

De acuerdo a lo anterior podemos decir que de acuerdo a la organización de las conductas adaptativas; las habilidades conceptuales incluyen las habilidades cognitivas, de lenguaje y comunicación, habilidades académicas, además que tengan determinación y autodeterminación. En las habilidades sociales hacemos referencia a todas aquellas relaciones intrapersonales e interpersonales, habilidades socioemocionales y de igual manera es importante el desarrollo de la responsabilidad personal y con las demás personas. Las habilidades prácticas son todas aquellas que se desarrollan para el cuidado personal, actividades profesionales y laborales, y de actividades de la vida diaria.

El desarrollo de las habilidades adaptativas puede analizarse desde vertientes diferenciadas (Broyna y otros, 2006, Citado por Palacios y Menjura (2020) p.1

- La vertiente constructivista considera el desarrollo de las habilidades adaptativas como un proceso lineal, en el cual se hace necesario consolidar etapas previas para alcanzar las de mayor desarrollo.
- La vertiente sociocultural plantea las habilidades adaptativas de forma no lineal, que pueden desarrollarse sin una jerarquización clara y sin requerir habilidades previas para su desarrollo.

Las habilidades se ven reflejadas desde el nacimiento y estas se van desarrollando desde las habilidades más simples hasta las más complejas, y, además, se van adquiriendo de acuerdo al medio en el que se desarrolla. El que vayan potenciando cada una de estas habilidades sociales, conceptuales y prácticas va a permitir afrontar experiencias o situaciones que se le presenten en su vida cotidiana, además de fortalecer y desarrollar su autonomía personal de acuerdo a su edad.

### **Importancia de las habilidades adaptativas en las personas con discapacidad**

En las personas en situación de discapacidad intelectual, las dificultades que se llegan a presentar en la parte del desarrollo de la conducta adaptativa son una limitación en su inteligencia, su independencia personal (bañarse, preparar alimentos, lavarse las manos, transportarse de un lugar a otro, etc.), la ausencia de la capacidad de entender las expectativas sociales, además de la conducta de las otras personas. Dentro de mis prácticas detecté que también pueden presentar dificultades en el uso y manejo de dinero. Es importante que se realice un trabajo personalizado y constante con cada alumno acerca de las habilidades adaptativas tomando en cuenta el entorno en el que se desenvuelve, características, necesidades, motivaciones y barreras a las que se enfrentan el alumno.

A la 10ª definición de discapacidad intelectual de la AAMR de 2002 se le suman una serie de aspectos importantes a tener en cuenta a la hora de evaluar la conducta adaptativa en personas con discapacidad intelectual:

- Su naturaleza multidimensional: conjunto de habilidades sociales, prácticas y conceptuales.
- Incrementa en complejidad con la edad hasta que llega a estabilizarse
- Depende de las demandas del contexto/grupo cultural.
- Refleja el comportamiento cotidiano, típico y no el funcionamiento máximo a alcanzar en una determinada tarea.
- Su evaluación es crítica en el caso de aquellas personas que presentan limitaciones ligeras en su funcionamiento intelectual. Verdugo, et al (2010)

Dentro del contexto escolar es nuestra responsabilidad brindarles el apoyo para poder minimizar o eliminar las limitaciones que enfrentan en el desarrollo de la conducta adaptativa, que es una parte fundamental en su desarrollo personal y educativo. Es importante realizar un trabajo colaborativo con todo el equipo de apoyo para que se realicen los ajustes necesarios y pertinentes dentro de la planeación, el espacio y en los materiales que usen los alumnos.

### **2.1.5 Habilidades adaptativas prácticas**

La IEEPO (INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA) nos menciona que las conductas adaptativas prácticas refieren las actividades de la vida diaria (comida, desplazamiento, aseo y vestido), actividades instrumentales (preparación de comida, limpieza de casa, transporte, uso de teléfono, etcétera) y las habilidades ocupacionales. (p.3)

De acuerdo a la anterior podemos mencionar que este término se refiere a la maduración biológica de las estructuras neuronales, que a partir de esta permitirá a la persona realizar acciones y desarrollar conductas para satisfacer sus necesidades, que van cambiando y progresando conforme avanza la edad.

Hernández (2012) nos menciona que las habilidades adaptativas prácticas se conforman por dos elementos: Maduración neuronal (desarrollo psicomotriz y destrezas motoras) y requerimientos del medio social, conforme a la edad del sujeto (usos y costumbres sociales demandas del entorno). (p.63)

Este mismo autor nos hace un desglose del agrupamiento de esta conducta, que llevan a la persona a funcionar en forma independiente, conforme a la edad y al contexto en el que se desenvuelven: habilidades de la vida diaria, 2) habilidades ocupacionales, 3) manejo de dinero, 4) seguridad, 5) cuidado de la salud, 6) viajes/desplazamientos, 7) programación/rutinas, 8) Uso del teléfono.

Cada una de estas habilidades se van aprendiendo desde la infancia, a través de la enseñanza desde el contexto familiar que se va adquiriendo a través de la imitación de las conductas de las demás personas con las que más se convive como hermanos, padres o abuelos. Con el tiempo los niños van ingresando al contexto educativo en donde los maestros también forman parte de su enseñanza de las habilidades prácticas. Cada habilidad lleva un proceso continuo desde aprendizajes más sencillos, hasta más complejos como lavarse las manos, cepillarse los dientes, ir de manera independiente al baño, comprar en la cooperativa, hasta el andar en el transporte público o realizar una llamada de emergencia. Es importante que se vayan potenciando cada una de estas habilidades para que les permita a los NNA a resolver situaciones que se les presenten en la vida cotidiana.

En cada habilidad que se pretenda desarrollar se debe considerar la edad, el nivel de discapacidad intelectual, las características de la persona, la exigencia del contexto, el nivel de complejidad que requiere cada una de las habilidades, además de conocer las habilidades que necesita para su adaptación y las posibilidades que tiene de adquirirlas de acuerdo a la situación en la que se encuentra el alumno

La comunidad escolar que la conforma: padres de familia, alumnos, maestros de apoyo, maestros frente a grupo y equipo de apoyo tenemos la tarea de brindar a los alumnos las herramientas y el seguimiento para que siga aprendiendo y desarrollando las habilidades prácticas como el valor de dinero, las compras en la tienda o en cuanto a CAM (Centro de

Atención Múltiple) laboral las compras en el supermercado, los desplazamientos dentro de la escuela, y el trasladarse de la escuela a la casa o viceversa con el fin de que permita realizar actividades de su vida diaria por sí mismo.

A continuación, se presenta gráficamente un mapa donde se plasma la intervención de los diversos agentes que participan en la enseñanza de las habilidades prácticas.

Figura 3: Responsabilidad en el desarrollo de habilidades prácticas



Nota: Recuperado de libro “Saberes y quehaceres de los maestros de apoyo por Hernández, G (2012)

La importancia que tiene la conducta adaptativa por las habilidades que se desarrollan son acciones que se tienen que realizar constantemente, a través de ella permita que los alumnos tengan autonomía para poder realizar actividades por si solos. Nos podemos encontrar con habilidades que se desarrollan dentro de casa como el vestirse, bañarse, etc. Hay otras habilidades que pueden desarrollar dentro de la escuela, en las que se puede intervenir directamente como en el identificar el valor del dinero, las compras dentro la escuela, comer por sí solo, etc.

El desarrollar específicamente la habilidad en el uso del dinero, una problemática que se encuentra del taller es de suma importancia ya que llegamos al aula y nos encontramos con situaciones de jóvenes que aún no logran identificar el valor de cada moneda, lo que impide que no puedan hacer el uso adecuado del dinero en diferentes establecimientos

Por ello se ha diseñado esta propuesta en donde se ocupa al juego como estrategias para poder favorecer el desarrollo de las habilidades adaptativas prácticas en los jóvenes del CAM laboral especialmente habilidades en cuanto al manejo de dinero con el fin de que los jóvenes pueda dar cambio y recibir dinero a cambio de los productos que van realizando durante las horas en las que se encuentran en la escuela, hacer compras en el taller y personal, además de que lo puedan hacer cuando estén laborando de manera independiente o en una empresa.

### **2.1.6 El juego**

El juego es un elemento fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, ya que va a permitir desarrollar su apariencia física y sus habilidades cognitivas, mediante el juego adoptará diversas formas y conductas que le permitan al alumno madurar, a través de ello podrá emitir emociones, sentimientos y conductas sobre el medio que le rodea. Garvey nos menciona que si el juego no va aumentando su complejidad se podría dar algún indicio de presentar algún problema en el desarrollo.

A través del juego ponemos en práctica la imaginación, creatividad, el relacionarse con el medio que le rodea, situaciones que se le pueden presentar en su vida cotidiana, al mismo tiempo favoreciendo la comprensión del lenguaje y del mundo.

Lo podemos utilizar como una estrategia de trabajo y un medio en el cual le permita al alumno aprender roles, relaciones interpersonales, además de explorar el medio que le rodea y poder llevarlos a una situación situada.

Anónimo (s.f.) Nos menciona que el juego va a favorecer el desarrollo de:

- Las emociones, en la solución de conflictos (Piaget, (Klein, 1974)
- La socialización con iguales y con adultos, promueven el aprendizaje de la niñez e infancia acerca de los valores culturales a través del juego. Asimismo, sirve al niño para aprender y practicar rutinas interactivas en términos de habilidades sociales (Shaffer, 1993)
- En el aspecto cognitivo, especialmente en las relaciones entre juego y lenguaje matemático y conceptual.

## **Juego simbólico**

El juego es una estrategia elemental en el aprendizaje ya que desarrolla su capacidad intelectual, además potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad, entre otros. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros, por lo cual es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones; sin olvidar que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus formas de expresión más natural, además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

Román (2012) Cita a Piaget cuando menciona que el juego simbólico se caracteriza por abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren significados en la actividad: los trozos de papel se convierten en billete para jugar a la tienda o la caja de cartón simulando un camión. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el policía, etc. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades. (p. 35)

El juego simbólico es un recurso necesario para favorecer el desarrollo del niño, mientras los niños juegan tienen la posibilidad de cantar, dibujar, narrar, hablar, a través del juego los niños pueden despertar su iniciativa y su creatividad.

Peláez (2016) Cita a Freud, Groos, Piaget o Vygotsky cuando menciona características específicas del juego simbólico como son:

- “Hacer como sí”: acciones que simulan algo: dormir, llorar, volar un avión, etc.
- Utilizar objetos sobre los que se realizan acciones de ficción.
- Imitación lúdica.

- Asimilación deformante de la realidad: invención de escenas con escasa verosimilitud, es decir, que no se ajustan a la realidad.
- No tiene papeles bien definidos y establecidos
- Ajuste progresivo de la realidad: diferenciación de papeles.
- Implica una representación de roles con un argumento y un contenido.
- Acciones relacionadas a cada papel (pinchar, abrir la puerta, pintar, etc.).
- Relación de los objetos utilizados con la acción.

Se deben emplear actividades que les permitan a los alumnos poner en práctica conductas que se han aprendido anteriormente, además de que permitan estimular su aprendizaje través de nuevas formas de percibir el mundo, y activan sus habilidades y competencias socioemocionales.

### **El juego simbólico en sujetos en situación de discapacidad intelectual**

Desde la parte inclusiva el juego se convierte en una herramienta que favorecerá a que los niños con discapacidad sean parte de, con el fin de favorecer su aprendizaje, la interacción interpersonal y el desarrollo de sus procesos

A través el juego va a permitir que personas en situación de discapacidad puedan desarrollar sus habilidades cognitivas, motoras, sociales y del lenguaje. Desde el área motora, el juego permitirá favorecer el movimiento, la manipulación, su ubicación espacial, exploración y comprensión del entorno que le rodea además de facilitar su coordinación. En el área cognitiva es muy importante, ya que desarrolla los procesos cognitivos tales como: la atención, la memoria y la percepción, además de la capacidad de síntesis, la abstracción, el simbolismo, la resolución de conflictos, aprender a escuchar de forma activa y comprensiva, respetar turnos de palabra y las ideas de los demás etc. Los que presentan discapacidad motora, tienden a tener una mayor o menor afectación en la parte de la coordinación, el equilibrio, su postura y su psicomotricidad fina y gruesa ya que sus movimientos se ven limitados y por consecuencia muestran una mayor dificultad.

López, et al. (2010) nos dice que para Costa y otros (2007), las personas con discapacidad intelectual reciben, procesan y organizan la información con dificultad y lentitud. Por este motivo su posibilidad de respuesta también presenta limitaciones. La comprensión de las situaciones y problemas del entorno y la rapidez con la que responden a las demandas del mismo se ven condicionadas por las dificultades para el procesamiento que presentan. En estas personas, todo aquello que posibilite la llegada de información exterior y la percepción de los estímulos sensoriales favorece su desarrollo cerebral.

Por lo tanto, cuando se emplean apoyos funcionales y didácticos puede mejorar las capacidades del alumno, en este sentido, el juego puede mejorar el funcionamiento cerebral que facilitaran el aprendizaje del alumno. Además, usar el juego como herramienta de estimulación, también permite que el estudiante se relacione con los demás, a mejorar su autoestima, a superarse, a apropiarse de los aprendizajes, a desarrollar sus habilidades cognitivas y a divertirse.

López, et al (2010) también nos dice que Del Castillo (2007), los niños con Síndrome de Down suelen presentar un juego simbólico libre e individual no dirigido, similar al de los niños sin discapacidad y en edades similares.

Es importante resaltar que el juego va aumentando su complejidad siempre y cuando haya un desarrollo de sus capacidades y tomando en cuenta el desarrollo evolutivo del niño. Este cambio de complejidad puede realizar cambios progresivos tanto en la estructura del juego como en su contenido, con el fin de poner en juego su razonamiento y su pensamiento crítico y analítico.

Como docentes debemos enfrentarnos al reto de brindar estrategias como el juego utilizándolo como un recurso didáctico y tener una intervención pertinente en donde se favorezca la participación del alumno mediante actividades que sean de su interés, que permitan que el alumno pueda desarrollar sus habilidades y siga favoreciendo su aprendizaje, al implantar el juego debe tener relación con el plan de estudio y se debe usar como recurso motivador para

adquirir el aprendizaje; hacer uso del juego le permitirá que los alumnos se comuniquen con el mundo y desarrollen habilidades de compartir experiencias y necesidades.

Para la implantación del juego como estrategia en jóvenes de CAM laboral del taller de panadería y repostería se ha considerado la etapa de desarrollo en la que se encuentra cada uno, a continuación, se presentan algunas características de cada etapa

Figura 4: Etapa de Desarrollo

Tabla 1. **Etapas del desarrollo**

15-18 meses	2-3 años	4-5 años	6-10 años	11-18 años
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Predominio de manifestaciones somáticas, progresivo desarrollo del aparato psíquico</li> <li>• Sostenimiento físico y psíquico de la madre. De la simbiosis al vínculo</li> <li>• El objeto transicional: la relación de objeto</li> <li>• Lenguaje y deambulación</li> <li>• Establecimiento de ritmos de sueño y alimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Periodo de intensa actividad psíquica</li> <li>• Control de esfínteres</li> <li>• Adquisición de normas</li> <li>• Logros en la autonomía</li> <li>• Aparición del juego simbólico</li> <li>• Establecimiento de la constancia objetal</li> <li>• Aparición de trastornos adaptativos o reactivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paso de la relación dual a la relación triangular</li> <li>• Reconocimiento de las relaciones entre los padres</li> <li>• Incorporación de la diferenciación sexual</li> <li>• Interiorización del conflicto y de las normas</li> <li>• Logros en la autonomía afectiva</li> <li>• Aparición de trastornos adaptativos o reactivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización</li> <li>• Reconocimiento del otro como sujeto, la relación entre pares</li> <li>• El aprendizaje escolar. Periodo de las operaciones concretas</li> <li>• Aparición de trastornos adaptativos o reactivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios físicos y psíquicos</li> <li>• Pérdida de la infancia y cambio en las relaciones con los padres</li> <li>• Crisis de identidad</li> <li>• Periodo de las operaciones formales</li> <li>• Sexualidad adulta</li> </ul>

**Nota:** Recuperado del artículo "Etapas del desarrollo madurativo" por Escudero (2012)

### 2.1.7 Uso y manejo del dinero

#### *Concepto de número*

El aprendizaje de las matemáticas nos permite ir más allá de usarlo dentro de la escuela, también esta rama es todo aquello que hace referencia a todos los procedimientos matemáticos que nos permiten resolver problemas que suceden en nuestra vida diaria.

Desde que el niño o niña tienen noción de su espacio todo lo que llegue a ocurrir en su entorno, está lleno de números; desde ir a comprar un helado al pagarlo tenemos números, en las calles y en nuestra casa encontramos números en el teléfono, número de las casas, en el calendario, etc., los precios en el supermercado", etc. En todos lados podemos encontrar a las matemáticas y este tipo de situaciones son a las que los niños se pueden enfrentar en su vida cotidiana, y que con el tiempo las utilizaran en situaciones más complejas como el pagar una cantidad más grande, aprenderse un número de teléfono, entre otras acciones, de acuerdo a Martínez (2011) nos define al número como:

Una capacidad intuitiva numérica que nos acompaña y se manifiesta en todo nuestro desarrollo, permitiéndonos tener una evaluación rápida de la numerosidad de un conjunto, comparación de numerosidades en dos colecciones y una anticipación de la transformación de la numerosidad del conjunto a través de las operaciones de adición y sustracción, así como la evaluación del resultado obtenido en el cambio de las cantidades (p.23)

Por lo tanto, la concepción y aprendizaje de número lo podemos conseguir a partir del acercamiento con la clasificación y la seriación, cuando el niño tiene noción de estos conceptos podemos lograr la conservación de la cantidad y que logre identificar cada número. Si se considera trabajar el concepto del número en general y específicamente con los alumnos con discapacidad, se tiene que trabajar desde antes la convencionalidad, es necesario trabajar el pensamiento lógico matemático ya que será la base para poder comprender la abstracción numérica. En el caso de la discapacidad, el proceso es aún más lento, pueden tardar meses, incluso años, trabajando estas habilidades antes de que los alumnos inicien en la convencionalidad. Sin embargo, es necesario estar seguros de que los alumnos deben tener noción y conocimiento de los conceptos que se requieren antes de conocer el del número y su grafía

SEGEY (2020) no dice que para poder entender el concepto de número es necesario dos ideas que se abordan a continuación:

**La conservación:** Se refiere al hecho de que, si dos conjuntos son iguales en número, el orden de los objetos (por ejemplo, apilándolos en el primer conjunto y esparciéndolos en el segundo conjunto), habrá siempre el mismo número de objetos igual en ambos. En otras palabras, el número se conserva, es decir, no se altera porque se altere la configuración perceptual.

**La correspondencia uno-a-uno:** Permite establecer que dos conjuntos

cualesquiera son equivalentes en número si a cada objeto de un conjunto le corresponde otro objeto en el segundo conjunto.

Este mismo autor nos menciona que la aprehensión de la numerosidad por parte del ser humano se desarrolla a través de tres procesos cognitivos claramente diferenciados: la subitización o capacidad de aprehender de golpe el cardinal de un conjunto, la estimación o aproximación y, por último, el conteo.

El surgimiento de la numeración no ha tenido un registro específico de los números que pueda definirlos desde el principio hasta el último, Parafraseando a Martínez (2011) nos menciona los principales hitos del sistema de numeración:

- 1) Etapas de los cuantificadores gruesos:** Primera forma de reflejar la numerosidad, de hacer patente la dimensión de cantidad, palabras que hoy identificamos como muchos, pocos o ninguno
- 2) Etapa de los nombres:** Etapa de la enumeración, Alcanzando un cierto nivel de lenguaje, los objetos se irían enumerando por sus nombres.
- 3) Etapa de comparaciones restringidas y amplias:** Determinar el número de las colecciones por comparación con otras bien conocidas por todos los integrantes de la colectividad
- 4) Etapa de las marcas:** Permite establecer el cardinal de grandes colecciones. Se trata, en definitiva, de hacer una marca o tarjeta por cada objeto que se considere.
- 5) Etapa de las abreviaciones de las marcas:** Se trata de introducir una señal especial que simplificaba el recuento, que era el resumen de un número determinado

**6) Etapa de los resultados de las marcas por los signos:** Se puede precisar con toda exactitud el cardinal de cualquier conjunto. Se hace de forma sencilla, breve, inequívoca

**7) Presenta posicional a invención del cero:** El más importante es el hallazgo del “0”, que permite redefinir el valor posicional.

La SEGEY (2020) cita a Duque y Reyes cuando menciona el concepto de contar, que estos autores lo definen como:

**Contar:** tiene que ver con la capacidad de la persona, en este caso, de los alumnos, para empezar la secuencia en cualquier término de la misma y contar progresiva o regresivamente a partir de este. El proceso de contar constituye la fase inicial para entrar a la convencionalidad.

Además del concepto estos autores nos han dado a conocer las fases del proceso de contar que son:

**1. Nivel cuerda.** Siempre se comienza el conteo en el uno y no están bien diferenciados los términos de la secuencia (1, 4, 8, 2, 9...). 2. Nivel cadena irrompible. La secuencia empieza siempre en el uno, aunque están bien diferenciados los términos de la misma (1, 2, 3, 4...).

**2. Nivel cadena rompible.** La sucesión numérica puede empezar a partir de un término distinto de uno (5, 6, 7, 8...). 38

**3. Nivel cadena numerable.** Consiste en contar un número determinado a partir de cualquiera de la cadena numérica (contar 5 elementos empezando de 7: 7, 8, 9, 10 y 11).

**4. Nivel cadena bidireccional.** Se puede recorrer la sucesión desde cualquier término y hacia delante o detrás. Además, se puede cambiar de dirección. También se pueden establecer relaciones “antes de”, “después de” (Iniciando desde 6: 6, 7, 8, 9... o 6, 5, 4, 3...).

Por otro lado, Martínez (2011) nos menciona los principios de conteo de Gelman y Gallistel, que es una de las acciones clave que requiere el alumno para poder iniciar a construir el concepto de número:

**Principios de correspondencia uno a uno:** Se trata de adjudicar un número de los que forman la cadena numérica a cada uno de los elementos que forman el conjunto.

**Principio del orden estable:** Nos hace referencia sobre contar siempre de la misma manera, adjudicando las mismas etiquetas numéricas a los elementos que corresponda.

**Principio de cardinalidad:** Se refiere al último elemento contado, tiene el número de orden que le corresponde, pero además es el que establece el número total de las piezas que tiene el conjunto; su cardinal.

**Principio de abstracción:** Por este principio la asignación de las etiquetas de los números a los elementos de un conjunto completamente independiente de las características que presenten estos elementos

**Principio de irrelevancia del orden:** Aquí se menciona que naturalmente hablamos de irrelevancia del orden con el que abordemos el conteo de los objetos. El cardinal no depende de por dónde empieza o por donde se continua, sino de que se cuente una sola vez, cada pieza o elemento. Aquí puede haber 6 elementos

alineados de izquierda a derecha y el niño puede contar correctamente de derecha a izquierda).

En algunas ocasiones el aprender las matemáticas les resulta un poco complicado y aburrido a los alumnos debido a diferentes situaciones como el no conocer los intereses, conocimientos previos, contexto, necesidades de los alumnos lo que resulta aún más complicado, además de no tener el acercamiento a la información que permita facilitarnos el aprendizaje de las matemáticas, por ello es importante que la enseñanza de las matemáticas en los alumnos sea significativa y puedan comprender diversos conceptos que se mencionan anteriormente como el número, es fundamental que se enseñe a través de diversas estrategias como el uso de elementos que son familiarizados con el alumno (juguetes, objetos, frutas, etc.), resolver problemas que se enfrenten en su vida cotidiana y respondan a una necesidad que requieran. También podemos enseñar las matemáticas a través del juego, que esta permitirá al alumno a explorar, experimentar, desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales e incluso motoras, cada juego que se implemente debe tener un fin educativo con la intención de que el alumno tenga un aprendizaje significativo.

### **Enfoque funcional**

En el documento de CAM laboral, el manual para el docente nos menciona acerca de la necesidad de que los alumnos puedan interactuar con el mundo que les rodea con mayores grados de autonomía como el trasladarse solos, comprar su comida, vestirse etc. Partiendo desde las competencias a desarrollar en CAM laboral es importante que los alumnos sigan aprendiendo a lo largo de la vida por ello es fundamental que dentro de esta propuesta se diseñen herramientas, estrategias y actividades que conduzcan al desarrollo de sus habilidades académicas y sean funcionales con el propósito de comprender la realidad y resolver situaciones que se les presente en su vida cotidiana

Como docentes tenemos la responsabilidad de brindar una enseñanza donde las matemáticas tenga el propósito de brindar a los alumnos herramientas para que puedan hacer resolución de problemas en los entornos que se desenvuelven. Las personas en situación de discapacidad intelectual presentan dificultades en el pensamiento concreto y en el logro de niveles de autonomía, es importante que para la enseñanza de las matemáticas tenga un impacto en los

alumnos, sea significativa y puedan comprender diversos conceptos como el número, la suma y la resta, la resolución de conflictos, etc.

El enfoque ecológico funcional nos habla de la importancia de implementar actividades funcionales dentro de esta propuesta con el objetivo de que los alumnos se apropien de conceptos significativos que se usen en su vida cotidiana.

Muñoz cita a Guevara (2011) cuando nos define al enfoque ecológico funcional como un modelo que permite potenciar los aprendizajes de aquellos alumnos con NEEM, Se caracteriza por ser un modelo diseñado para determinar las destrezas prioritarias que el estudiante necesita, ofrece una atención global con el objeto de atender a las necesidades especiales promoviendo el desarrollo de sus habilidades (p.2)

La SEGEY (2020) nos propone acerca de los criterios que se requieren para realizar una actividad funcional.

1. El alumno puede generalizarla a diferentes ambientes (casa, escuela, comunidad).
2. Para realizarla se considera las habilidades y potencialidades de los alumnos y no sólo las carencias o las habilidades que no llegarán a alcanzar.
3. Propicia la exploración, ya que estas actividades deben permitir a los alumnos controlar y desenvolverse en el medio que los rodea.

A partir de estos criterios como docentes debemos analizar acerca de la implementación de estas, donde como punto de partida es conocer el contexto del alumno, sus necesidades y habilidades. La SEGEY (2020) nos dice que nos tenemos que cuestionar las siguientes preguntas: “¿les sirven a los alumnos?, ¿para qué les sirven?, ¿qué van a aprender? ¿pueden aplicarse en su contexto?, estas preguntas tienen el propósito de analizar las actividades, evaluar la intervención y saber si es funcional para los alumnos.”

Nos propone que se debe desarrollar itinerarios de aprendizaje sobre ambientes o contextos reales, en los que se plantea la enseñanza de las habilidades básicas para manejarse en los mismos; de esta forma se ayuda a transferir capacidades y destrezas aprendidas en una situación a otras similares.

Algunas de las condiciones que debe reunir un currículo que contemple el modelo ecológico del aprendizaje son:

- Deberá incluir diferentes contextos o entornos en los que se desenvuelve el alumnado en el momento actual y en el futuro: escolar, doméstico, ocio, comunitario, etc.
- Se analizarán los ambientes que forman cada uno de estos contextos. P.ej.: el ámbito doméstico incluye otros sub-ámbitos como la cocina, en el baño, habitación, etc.
- Se han de determinar las actividades que se realizan en cada sub-ambiente así como las habilidades y destrezas necesarias para desarrollar cada actividad. P.ej.: en la cocina se realizan actividades de pelar, revolver, batir, encender un interruptor, etc. y para cada una de estas tareas se necesitan determinadas habilidades motrices, comunicativas, etc.

De acuerdo a lo anterior podemos mencionar que el alumno independiente de la condición de discapacidad que puede tener, debe alcanzar un aprendizaje que sea fundamental para poder implementarlo en su vida diaria, por lo que las actividades que se recomiendan para el alumno tienen que ser en ambientes naturales y funcionales, que sean prácticos para su vida. Este enfoque dentro del contexto educativo nos brinda beneficios a la familia, docentes y principalmente a los estudiantes, dado que les permite diseñar un plan específico de trabajo que pueda atender las necesidades de cada alumno.

### **Uso y manejo del dinero en los contextos**

Ya que hemos abordado lo referente a lo que se requiere para poder adquirir el número y conocer los procesos, veremos la importancia que tienen en el uso y manejo del dinero para facilitar su desenvolvimiento en el contexto que les rodea.

Si bien sabemos que a lo largo del tiempo el uso y el manejo del dinero se ha convertido en una de las herramientas fundamentales en nuestra vida diaria, se ha considerado que esta forma parte de las actividades instrumentales de la vida cotidiana que se refiere a que es necesaria para desempeñarla y poder facilitar las actividades que se presentan en el contexto.

El hacer uso del dinero se viene haciendo desde nuestra infancia y hasta la vida adulta como en el pago de algún insumo, pagar el transporte, utilizarlo en el trabajo, etc. Sin esta habilidad básica se complicaría el poder darle solución a algunos problemas que se nos presentan en nuestra vida diaria, afectando también nuestra autonomía.

Es necesario que cada uno de los alumnos conozcan el gran significado, su valor, el uso pertinente que le puede dar, además de cómo se consigue el dinero. Anteriormente se ha revisado que en alumnos con discapacidad intelectual se presentan dificultades para comprender diversos temas como el uso y manejo del dinero, requiriendo mayor tiempo para realizar las actividades y apropiarse del aprendizaje, por ello es que he identificado que los jóvenes del taller de panadería y repostería presentan dificultades para el uso y manejo del dinero.

Se han mostrado algunas limitaciones, debido a la falta de estrategias para su aprendizaje, la falta de potencializarían que pueda tener algunas nociones acerca de conceptos como el número, que sepa diferenciar las monedas y billetes, conceptos de mayor y menor, que reconozcan el concepto de vuelto, etc. Es importante que se favorezca el uso y manejo del dinero mediante estrategias y herramientas con el fin de favorecer su autonomía en los diferentes contextos, su inserción en la sociedad y también dentro de cada taller para facilitar las ventas de sus productos elaborados.

El ministerio de educación de Chile (2016) nos menciona acerca de un método, el cual consta de 5 etapas por las que pasa el estudiante, estas etapas son las siguientes:

**Primera etapa:** Conceptos básicos,

**Segunda etapa:** Números,

**Tercera etapa:** Problemas aditivos,

**Cuarta etapa:** Problemas multiplicativos y la última es la etapa que nos habla acerca del manejo del dinero.

En esta etapa del dinero se enfoca en la relación que tiene el estudiante con el medio que le rodea, dándole respuesta al enfoque funcional, a través de esta etapa se impulsa la autonomía en los jóvenes, la autodeterminación, la participación en la vida diaria y la aplicación de sus conocimientos a través del aprendizaje situado empleando problemáticas que favorezcan su pensamiento crítico y reflexivo.

Dentro del taller de panadería y repostería nos encontramos con necesidades y diversos intereses enfocados al uso y manejo de dinero, nos encontramos con el 60% aproximadamente de jóvenes con discapacidad intelectual que aún requieren de apoyo para darle un uso adecuado al dinero, el 40% muestra tener facilidad en el uso y manejo del dinero debido a la interacción y autonomía que desarrollan en sus diferentes contextos.

Estas dificultades que presentan los alumnos con discapacidad intelectual se deben trabajar con actividades diseñadas de acuerdo a las necesidades que están presentando y que tengan un enfoque funcional, además de tomar en cuenta los aprendizajes previos que tienen los alumnos.

El ministerio de educación de Chile (2016) propone una secuencia para el aprendizaje del uso y manejo del dinero

- **Presentación de monedas y billetes:** En este tema podemos definir y resaltar que el alumno inicia con la manipulación que tiene con las monedas y billetes, es decir debe reconocer o conocer su forma, el tamaño y el color de monedas o billetes
- **Selección de monedas y billetes:** Se debe asociar y establecer equivalencias entre monedas y billetes
- **Discriminación de monedas y billetes:** Identificar los billetes y monedas
- **Identificación de la posición de monedas y billetes:** Identificar el valor de cada billete y moneda

- **Realización de operaciones de equivalencias:** Hacer equivalencia de una cantidad con diferentes monedas o billetes
- **Orden de cantidades según valor:** Colocar de menor a mayor o viceversa la cantidad de cada uno
- **Utilización de calculadora de manera funcional:** Utilizar la calculadora para poder comprobar o realizar operaciones de manera más rápida
- **Pagos con cantidad exacta:** Realizar ejercicios donde pueda hacer pagos de manera exacta con apoyo de billetes y monedas.
- **Orden según valor de monedas y billetes:** Ordenar de acuerdo al valor de cada uno
- **Pagos con cantidad superior a la requerida:** Hacer un pago de algún objeto o producto con una cantidad de moneda o billete de acuerdo a lo que cuesta

Esta secuencia de pasos nos permitirá facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que adaptaremos y diseñaremos las actividades y los materiales para poder tener un aprendizaje significativo enfocado al uso y manejo de dinero. Es importante que como docentes incitemos a los alumnos a seguir desarrollando e impulsando a que sean personas autónomas, que puedan participar en actividades en los diferentes contextos y que tengan la posibilidad de adquirir un empleo.

En el libro de Necesidades Educativas Especiales Graves y Permanentes (Torro, et al 1997) nos propone habilidades alternativas para poder desarrollar las habilidades del uso y manejo del dinero

Imagen 5: Habilidades alternativas uso y manejo del dinero

<b>Habilidad</b>	<b>Habilidades alternativas</b>	<b>Descripción</b>
Dinero: Contar monedas y billetes	- Cantidad predeterminada	- Idéntico a contar monedas, pero introduciendo billetes

<p>Ejemplo de actividades: Comprar en cualquier tipo de tienda</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarjeta de monedas y billetes</li> <li>- Cantidad suficiente</li> <li>- Cantidad aproximada o superior</li> <li>- Tarjeta de créditos</li> <li>- Línea de números</li> <li>- Uso de la calculadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Igual a tarjeta de monedas introduciendo combinación con billetes</li> <li>- El pago de un producto o servicio que realiza entregando un billete o cantidad de dinero superior al precio</li> <li>- El pago se realiza por medio de una tarjeta de crédito o debito</li> <li>- El alumno determina si dispone o no de suficiente dinero para la adquisición de un producto en función de la posición relativa de dos números</li> <li>- El alumno determina si dispone o no de suficiente dinero para la adquisición de uno o varios productos utilizando una estrategia sencilla con la calculadora</li> </ul>
<p>Realizar compra con una lista de productos Ejemplos: Compras en cualquier tienda, supermercado, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista con etiquetas de los productos a adquirir</li> <li>- Lista con imágenes y dibujos</li> <li>- Notas escritas</li> </ul>	<p>El listado de productos que se comprarán se realiza utilizando las etiquetas comerciales de los productos</p> <p>El listado de productos que se comprara se realiza utilizando las etiquetas comerciales de los productos</p>

**Nota:** Se retoma del libro "Necesidades Educativas Especiales graves y permanentes" (p. 112), Torro, et al (1997)

Estas habilidades son importantes que los alumnos las desarrollen, ya que les permite tener herramientas para que pueda utilizarlas en su vida diaria y en contextos reales, como la compra de insumos, el pago de algún servicio. Por ello es importante crear actividades en donde se simulen problemas cotidianos y que sigan potenciando estas habilidades alternativas con el propósito de lograr que los alumnos tengan herramientas y adquieran habilidades para hacer un uso adecuado del dinero.

El resolver problemas que se presentan en la vida diaria es uno de los enfoques que nos propone el uso de las matemáticas, a través de este campo se les enseña a los alumnos a buscar herramientas para dar solución al problema, además de reflexión y hacer un pensamiento crítico que les permita dar un juicio personal.

PISA (2012) define a esta competencia como la capacidad del individuo para emprender procesos cognitivos con el fin de comprender y resolver situaciones problemáticas en las que la estrategia de solución no resulta obvia de forma inmediata. Incluye la disposición para implicarse en dichas situaciones para alcanzar el propio potencial como ciudadano constructivo y reflexivo.

Jacinto (2020) cita a Gaulin (2001), donde nos habla acerca del aprendizaje sobre la resolución de problemas, a continuación, se muestra a lo que se refiere este apartado:

- A través de la resolución de problemas, el estudiante construye significados, organiza objetos matemáticos y genera nuevos aprendizajes en un sentido constructivo. Por medio de la manipulación del dinero que los alumnos pueden llegar a tener un acercamiento a su aprendizaje y que este sea más significativo, les permite construir un significado de este recurso, en su uso y valor.
- Sobre la resolución de problemas, el estudiante explica la necesidad de reflexionar sobre los procesos empleados al resolver problemas: planeación, estrategias, recursos, procedimientos, conocimientos y capacidades

movilizadas. Los jóvenes han expresado la necesidad de darle un uso adecuado al dinero y su importancia de este, para poder adquirir algo de su necesidad o interés, por lo que los alumnos identifican que requieren de dinero para poder hacerse de sus propias adquisiciones.

- Para resolver problemas el estudiante enfrenta constantemente nuevas situaciones y problemas. Constantemente los jóvenes han presentado problemáticas, con el uso del dinero, ya que se les complica hacer sumas momentáneas de cantidades del dinero, por lo que ellos mismos emplean estrategias propias para darles solución, como son conjuntos de cantidades de dinero, contar con los dedos, entre otras.

De acuerdo a lo anterior podemos mencionar que el propósito del CAM laboral en cuanto a pensamiento matemático es que se debe potenciar la habilidad del uso y manejo del dinero a través de actividades funcionales que les permitan a los alumnos tener acercamientos a situaciones que presentan en su vida cotidiana y que a su vez les permita potenciar sus capacidades que ya posee, reconocer sus saberes previos, sus habilidades matemáticas y logren desarrollar una independencia en el uso y manejo de dinero; como en el pago de productos que satisfagan sus necesidades, en el transporte o cuando reciben dinero en el trabajo. A través de la práctica en cuanto al dinero, permitirá que los alumnos tengan un desenvolvimiento en el contexto que le rodea, y en un futuro les permita emplear habilidades dentro del contexto laboral.

Por ello es que se he tomado el juego simbólico como una estrategia de enseñanza hacia los alumnos en condición de discapacidad intelectual, en donde se considera las características y necesidades de cada alumno, a través de esta estrategia me va a permitir resolver mi problemática que se menciona anteriormente. Mediante una propuesta de intervención que será la guía para la mejora de mi práctica docente.

# **CAPÍTULO**

# **TRES**

## **TRAYECTORIA EN**

## **ACCIÓN**

### **3.1 ¿Qué es la investigación acción?**

Al profesorado se le concibe como un investigador que observa la realidad de su propia práctica profesional, la investigación acción nos permitirá potenciar nuestras competencias docentes ya que mediante la práctica dentro del aula permitirá investigar analizar y hacer una evaluación sobre la pertinencia de nuestras acciones, las herramientas, estrategias que se emplean en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, además de un punto importante se observa, se analiza y se evalúa las problemáticas que suceden dentro del contexto áulico, la evaluación tiene el propósito de mejorar la calidad de los centros educativos y transformar el contexto social.

El docente como investigador toma un papel muy importante en el desarrollo de la educación ya que es el encargado de formar a los estudiantes para que tengan herramientas que les permitan ser autosuficientes y que todos sus aprendizajes sean significativos, que los dirija a un pensamiento crítico, creativo, reflexivo, etc. y que pueda ser capaces de resolver problemáticas a las que se enfrenten. Esto se logrará cuando haya un cambio de nuestra intervención a través de la investigación la cual permitirá realizar acciones para poder tener un impacto en el aprendizaje de los alumnos. Por ello es que de Latorre (2005) nos propone acerca de la imagen que debe cumplir el profesorado investigador que esta será una herramienta fundamental para la transformación de esta práctica.

Los argumentos de las páginas siguientes sostienen que:

- La investigación del profesorado debe ser una empresa colaborativa. La comunidad educativa tiene el derecho a implicarse en la búsqueda de una educación de más calidad, y el deber de implicarse en dicha búsqueda.
- Los docentes deben investigar su práctica profesional mediante la investigación-acción, teniendo como foco la práctica profesional del profesorado, con la finalidad de mejorar la calidad de la educación y a través de ésta transformar la sociedad.

- La investigación debe realizarse en los centros educativos y para los centros educativos, teniendo sentido en el entorno de las situaciones problemáticas de las aulas. De esta forma, la investigación-acción se constituye en una excelente herramienta para mejorar la calidad institucional. Los centros educativos deben institucionalizar la cultura investigadora del profesorado. La investigación se considera una actividad que se debe cristalizar en la cultura de las instituciones educativas.

La investigación acción la podemos reconocer como una forma o estrategia de indagación por el docente, con el fin de revisar, analizar y mejorar su práctica educativa a través de evidencias que ha obtenido durante la observación. La investigación acción debe ser utilizada para poder hacer una descripción de todas las actividades que se realizan durante nuestra práctica docente dentro del aula, tales como nuestra intervención docente, el desarrollo curricular, etc. con el fin de mejorar la práctica educativa y generar un cambio en la educación de los estudiantes.

Latorre (2003) nos menciona que Kemmis (1984) la investigación-acción no sólo la constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica, por ello es que la define como:

“Una forma de indagación auto-reflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de:

- a. Sus propias prácticas sociales o educativas;
- b. Su comprensión sobre las mismas; y
- c. Las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (p.24)

Latorre (2003) nos da otro punto de vista acerca de la investigación acción, en donde nos dice que es vista como “una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión” (p.24)

Entonces podemos mencionar que la investigación acción va a permitir buscar y reflexionar nuestra propia práctica con el propósito de buscar estrategias que permitan seguir transformando nuestra intervención.

Esta metodología tiene una serie de características donde la investigación sigue una espiral introspectiva: un espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más importancia a las que se enfrenta el docente, es importante hacer uso del diario personal para llevar un registro de nuestras reflexiones y así mejorar nuestra práctica durante y después del proceso de investigación.

### **3.1.2 Propósito de la investigación acción**

Es importante tomar en cuenta que como docentes debemos analizar y evaluar nuestra propia intervención docente con el fin de poder buscar estrategias que permitan atender aquellas áreas de oportunidad que se presenten durante nuestra investigación docente.

Latorre cita a Kemmis y McTaggart (1998) cuando nos plantea el propósito de la investigación acción, donde nos dice que a través de la investigación acción nos va a permitir mejorar la práctica, la comprensión de la práctica y mejorar la situación en la que tiene lugar la práctica.

El propósito fundamental de la investigación acción no es tanto la generación de conocimiento como el cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de explicitarlos. La investigación-acción es una herramienta para reconstruir las prácticas y los discursos que se generan en la práctica docente.

### **3.1.3 Modalidades de investigación acción**

Dentro de la investigación existen diversas modalidades que permiten realizar los procesos de la investigación, de acuerdo con Latorre (2003) nos hace mención acerca de las modalidades de la investigación las cuales se mencionan en los siguientes párrafos:

- **Investigación-acción técnica**, tiene como propósito hacer más eficaces las prácticas sociales, mediante la participación del docente en programas de trabajo

diseñados por personas expertas o un equipo, en los que aparecen prefijados los propósitos del mismo y el desarrollo metodológico que hay que seguir

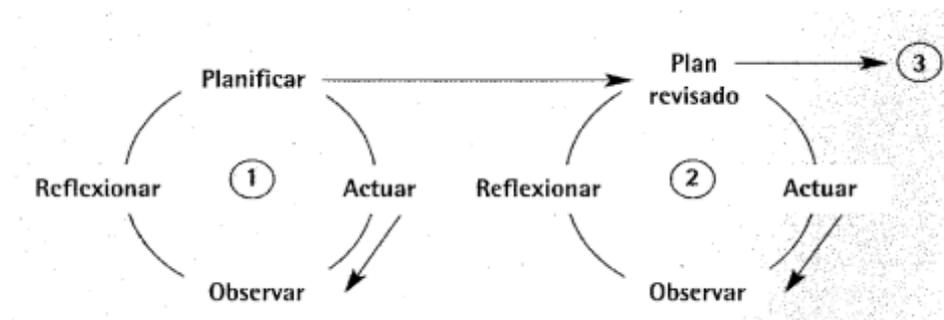
- **Investigación-acción práctica** confiere un protagonismo activo y autónomo al docente, siendo éste quien selecciona los problemas de investigación y quien lleva el control del propio proyecto. La investigación-acción práctica implica transformación de la conciencia de los participantes, así como cambio en las prácticas sociales.
- **Investigación-acción crítica, emancipatoria** Se centra en la praxis educativa, intentando profundizar en la emancipación del profesorado (sus propósitos, prácticas rutinarias, creencias), a la vez que trata de vincular su acción a las coordenadas sociales y contextuales en las que se desenvuelven, así como ampliar el cambio a otros ámbitos sociales.

#### **3.1.4 El proceso de investigación- acción**

Cada docente debe seguir una serie de pasos para poder desarrollar la investigación en el aula, es importante tomar en cuenta que cada paso lleva cierto tiempo y que se tiene que ir adaptando a las necesidades que se pueden llegar a presentar durante la investigación y la acción.

La investigación-acción se suele conceptualizar como un “proyecto de acción” formado por “estrategias de acción”, vinculadas a las necesidades del profesorado investigador y/o equipos de investigación. Es un proceso que se caracteriza por su carácter cíclico, que implica un “vaivén” (espiral dialéctica) entre la acción y la reflexión, de manera que ambos momentos quedan integrados y se complementan. El proceso es flexible e interactivo en todas las fases o pasos del ciclo (p.32)

Figura 6. Espiral de ciclos de la investigación-acción



Nota: Se retoma de la investigación-acción libro “Conocer y cambiar la práctica educativa” (p. 32), por Antonio Latorre (2003), Editorial Graó.

Latorre nos dice que la implementación satisfactoria de un plan de acción puede llevar cierto tiempo si requiere ciertos cambios en la conducta de los participantes. El tiempo necesario para que se origine el cambio dependerá de la frecuencia de las transacciones del profesorado con el alumnado, o de la capacidad que tenga el profesorado para analizar la situación problemática que intenta mejorar. Aunque el paso o acción se implemente con relativa facilidad, pueden surgir efectos colaterales que requieran reajustes o cambios en el plan general de la acción. (p.33)

A continuación, Berrocal, Expósito (2020) retoma a Colás y Buendía (1994) cuando nos propone las partes de la metodología que se aplican en la investigación acción descrito a través del siguiente esquema:

Figura 7: Fases de la investigación acción



Tercera fase: Observación

Cuarta fase: Reflexión

Nota: Retomado de la investigación acción “El proceso de investigación Educativa II” (p.8), por Berrocal, Expósito (2020)

De acuerdo a lo anterior podemos retomar que la investigación acción es una metodología que se vincula entre la teoría y la práctica, que pretende cambiar una situación o un problema, a través de esta se permitirá tener un ciclo autorreflexivo en donde llevaremos a cabo un proceso de reflexión acerca de nuestra propia práctica. Así que a lo largo de nuestro informe de prácticas profesionales retomaremos el modelo de Kemmis que nos permitirá reflexionar acerca de nuestro plan de mejora y nuestra intervención en el aula.

### 3.1.5 ¿Que caracteriza a la investigación acción?

La investigación acción pretende dar una transformación en la práctica y hacer una reflexión de la realidad de su contexto, es importante generar acciones que permitan hacer un cambio de acuerdo a lo que se ha recuperado durante este análisis de investigación.

Sandín (2003) nos dice que un rasgo propio de la investigación es que se debe integrar el imperativo de la acción, al tiempo que una actitud intencionalmente indagadora de la situación que se pretende cambiar, mejorar o innovar. El foco de la investigación acción será el plan de acción para lograr el propósito establecido. Un elemento distintivo de este enfoque es hacer algo para mejorar una práctica educativa y/o social, cuestionando, problematizando y haciendo explícitos los valores que subyacen a la realidad y al cambio propuesto, así como la finalidad. (p.541)

Con lo anterior podemos reflexionar que es importante realizar un plan de acción ya que será la base fundamental para poder realizar la investigación, teniendo en cuenta que cada acción tenga un propósito y estén dentro de la realidad para así poder lograr el cambio en la práctica.

A continuación, Sandín cita a varios autores donde realiza un resumen de los elementos esenciales que caracterizan un proceso de investigación acción (Bartolomé, 1994; McKernan, 1999; Pérez Serrano, 1990, Zuber- Skerritt,1996)

- a) Implica la transformación y mejora de una realidad educativa /o social
- b) Parte de la práctica, de problemas prácticos
- c) Es una investigación que implica la colaboración de las personas
- d) La investigación acción integra el conocimiento y la acción
- e) La investigación acción se realiza por las personas implicadas en la práctica que se investiga
- f) El elemento de formación es esencial y fundamental en el proceso de investigación- acción
- g) El proceso de investigación se define o se caracteriza como una espiral de cambio

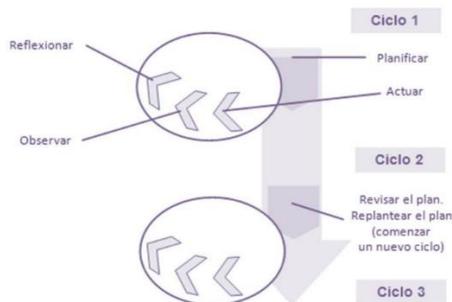
- h) Implica una reflexión sistémica en la acción
- i) Enfoque en el caso o la unidad individual
- j) No se intentan controlar variables del entorno
- k) El problema, los propósitos y la metodología pueden cambiar a medida que la investigación avanza
- l) Evaluación reflexiva
- m) Metodológicamente ecléctico- innovador
- n) Vitalidad y posibilidad de compartir
- o) Naturaleza basada en el diálogo/ discurso
- p) Es interpretativa y crítica

### **3.2 Modelo de Kemmis**

De la Torre cita a Kemmis (1989) cuando hace mención de que para elaborar su modelo se apoya en el modelo de Lewin, El proceso lo organiza sobre dos ejes: uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; y otro organizativo, constituido por la planificación y la observación. Ambas dimensiones están en continua interacción, de manera que se establece una dinámica que contribuye a resolver los problemas y a comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela. (p.35)

El proceso está integrado por cuatro fases o momentos interrelacionados: planificación, acción, observación y reflexión. Cada uno de los momentos implica una mirada retrospectiva, y una intención prospectiva que forman conjuntamente una espiral autorreflexiva de conocimiento y acción. (p.35)

Figura 8: Ciclos de reflexión Modelo Kemmis



**Nota:** Se retoma de la investigación-acción libro “conocer y cambiar la práctica educativa”, por Antonio Latorre (2003), Editorial Graó. p. 35

El modelo de Kemmis se representa en una espiral de ciclos, cada ciclo lo componen cuatro momentos:

- El desarrollo de un plan de acción críticamente informado para mejorar aquello que ya está ocurriendo.
- Un acuerdo para poner el plan en práctica.
- La observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar.
- La reflexión en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción críticamente informada posterior, etc. a través de ciclos sucesivos.

(p.36)

Retomando el modelo de Kemmis de la metodología investigación acción es importante conocer la población con la que se va a desarrollar el plan de intervención, a través de este conocimiento nos permitirá obtener características de cada alumno, con el propósito de buscar y determinar las estrategias que se implementarán para la mejora de la práctica y transformar la enseñanza

### **3.3 Población y muestra seleccionada**

Mi servicio social se realizó en el CAM 10, ubicado en Atizapán de Zaragoza la población escolar, del taller de panadería y repostería, el cual está formado por 12 alumnos de los cuales, diez son hombres y dos mujeres, las edades oscilan entre los 17 y 20 años de edad. El identificar

mi población y muestra seleccionada, me permitió, conocer las características de cada alumno, además de identificar las necesidades que presentan los jóvenes y los contextos en los que se desenvuelven, sus estilos de aprendizaje, los apoyos específicos que requiere etc. Para concluir este capítulo, hablaré acerca de las técnicas e instrumentos para la recolección de datos ya que estos me permitieron realizar mi ciclo reflexivo, y de esta manera buscar y llevar a cabo las acciones pertinentes dentro de mi propuesta de mejora.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

En este apartado nos proporcionan las técnicas y las herramientas que se han implementado para poder recopilar, organizar, analizar y reflexionar la información que se tuvo a lo largo de la investigación. Además, nos permitió mejorar las acciones que se implementaron para mejorar la práctica educativa.

Es importante que se haga uso de técnicas que favorezca en la satisfacción de las necesidades que se presentan dentro de la investigación, y que sean eficaces para cubrir los objetivos formulados. El propósito de la investigación debe determinar la técnica que se va a utilizar.

Latorre (2003) nos menciona que las técnicas de recogida de información nos permiten reducir de un modo sistemático e intencionado la realidad social que pretendemos estudiar, en nuestro caso la práctica profesional de los docentes, a un sistema de representación que nos resulte más fácil de tratar y analizar.

Por ello es que nos propone las diferentes técnicas y el tipo de información que nos proporciona.

Figura 9: Tipo de información y técnicas de recogida de información

INFORMACIÓN (DE QUIÉN O DE QUÉ)	TÉCNICAS (CÓMO)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diversas perspectivas (profesorado, alumnado, familias...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestionario.</li> <li>Entrevista.</li> <li>Grupo de discusión.</li> <li>Diario.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Punto de vista investigador o participantes (introspección).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diario.</li> <li>Cuestionarios autoaplicables.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Perspectiva del investigador de lo que ocurre (acciones, actividades, ambientes...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación participante.</li> <li>Grabación (audio, vídeo).</li> <li>Escalas estimativas.</li> <li>Listas de comprobación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De documentos (oficiales y personales) y materiales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis de documentos y materiales.</li> </ul>

**Nota:** Latorre, A. (2005) La investigación acción: Conocer y cambiar la práctica educativa. GRAO. p.54

De acuerdo a la información anterior es importante tener en cuenta identificar las necesidades y la información pertinente para poder realizar la investigación y buscar las técnicas pertinentes que permitan cumplir con los objetivos planteados. De Latorre (2005) nos dice que antes de iniciar la recogida de datos es pertinente responder a preguntas tales como: ¿qué tipo de información persigo?, ¿cómo pretendo recogerla?, ¿cómo la voy a registrar? Con el fin de analizar los resultados de cada técnica implementada.

A continuación, se mencionan las técnicas e instrumentos que se utilizaron para realizar la investigación

- **Diario de trabajo**

Es un instrumento para recopilar información en el cual se registra una narración breve de la jornada y de hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo.

El diario de trabajo me permitió reflexionar sobre el logro de los aprendizajes de cada alumno, las dificultades, debilidades y fortalezas a las que nos enfrentamos tanto como docentes como alumnos, evaluar la pertinencia y la efectividad del uso de los materiales didácticos, además de realizar una autorreflexión de mi intervención en cada sesión.

## **Escala estimativa**

Este instrumento de observación me permitió evaluar las conductas, los procedimientos y procesos de los productos que realizó cada estudiante, además de identificar la pertinencia que tuvo la implementación de la estrategia del juego, para la elaboración de ese instrumento se ha tomado en cuenta cada una de sus habilidades y características. La información obtenida me beneficia para los ciclos reflexivos de la investigación-acción, que está enfocado a la mejora de mi práctica docente y a su vez me permite evaluar el nivel de funcionalidad el emplear el juego como estrategia para el uso y manejo de dinero. (VER ANEXO 2)

- **Fotografía**

Según Latorre (2005), La fotografía es una técnica de obtención de información cada vez más popular en investigación-acción. Las fotografías se consideran documentos, artefactos o pruebas de la conducta humana; en el contexto de la educación pueden funcionar como ventanas al mundo de la escuela. Las fotografías se pueden insertar en grabaciones en video o audio (p. 80). (VER ANEXO 3)

Esta técnica me favoreció para tener evidencias de todos los productos que elaboraban durante las sesiones, el procedimiento, la participación de los alumnos y las habilidades que faltaban o iban desarrollando, además como técnica de autoevaluación me permitió identificar los avances que se habían logrado a lo largo del periodo del servicio.

- **Observación**

Esta técnica va de la mano con la investigación acción ya que es importante que cada docente debe observar lo que sucede a lo largo de su práctica, las acciones del alumno, comportamientos, características, pertinencia de los materiales, etc. La observación permite buscar estrategias para mejorar la práctica educativa, generar conocimientos y transformar la realidad social.

### 3.5 Ciclos de reflexión

#### 3.5.2 ¿Qué es el plan de acción?

El plan de acción lo definimos como una ruta para la mejora de las situaciones a las que nos enfrentamos en nuestra labor docente, dentro de este plan se describen las estrategias, acciones y actividades que se realizarán en un tiempo determinado.

De Latorre (2019) nos plantea los 3 aspectos que se deben considerar para realizarlo.

- El problema o foco de investigación:
- El diagnóstico del problema o estado de la situación.
- La hipótesis de acción o acción estratégica

#### 3.5.3 Campos de acción

Los campos de acción son todas las tareas en las que está asumida nuestra labor docente, estas pueden ser: aspectos curriculares, planeaciones, la intervención, implementación y diseño de materiales, evaluaciones, etc.

Según Rodríguez (2005), los campos de acción son aspectos o dimensiones desde los cuales se puede abordar la propuesta de solución al problema. Los campos de acción en la investigación-acción pedagógica tienen relación con el desempeño del docente en el aula, desde los cuales tiene la posibilidad de intervenir para lograr el cambio o mejora de su práctica. (p.15)

Rodríguez (2005) aborda 3 campos de acción desde los cuales intervendrá el maestro:

- **La programación de las sesiones de aprendizaje:** Es necesario definir con mayor congruencia los contenidos con los que se va a trabajar y cómo se realiza este trabajo, para que estos aparezcan contextualizados y más pertinentes. Por otro lado, es necesario superar el uso exclusivo de teoría.

- **Las didácticas para la enseñanza aprendizaje de la ciencia:** Es necesario incorporar métodos didácticos considerados indispensables para la enseñanza aprendizaje de la ciencia, entre ellos, elementos básicos de la práctica, la experimentación y la solución de problemas. Se trata de conformar ambientes de aprendizajes favorables al aprendizaje y la promoción de una actitud científica.
- **Los materiales educativos:** Es necesario elaborar material educativo adecuado para una nueva manera de tratar los contenidos, la programación de los aprendizajes y las didácticas para la ciencia. (p. 109)

Estos son los campos en los cuales se va a realizar la investigación, lo que se requiere transformar mediante la acción.

### 3.5.4 Cronograma de plan de acción

<b>EL PROBLEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como docente presento dificultades para la enseñanza de las habilidades prácticas en los alumnos en situación de Discapacidad Intelectual del taller de Panadería y repostería del CAM 10, obstaculizando su participación e interacción de manera activa en los diferentes contextos en los que se desarrollan los alumnos en cuanto al uso y manejo del dinero.</li> </ul>
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigar estrategias didácticas o métodos que permitan desarrollar las habilidades prácticas específicamente en el uso y manejo del dinero.</li> <li>- Planificar una propuesta de intervención utilizando un método o estrategia, que permitan favorecer las habilidades adaptativas prácticas en jóvenes en situación de discapacidad intelectual.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar la propuesta de intervención que permita desarrollar las habilidades practicas enfocada al uso y manejo de dinero en jóvenes con discapacidad intelectual.</li> </ul>
<b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si planifico sesiones considerando un método o estrategia que favorecerá el desarrollo del uso y manejo del dinero en los alumnos en situación con discapacidad intelectual para tener una mayor participación y puedan enfrentarse a retos que se les presentan en actividades de su vida cotidiana, escolares, sociales y laborales, y al mismo tiempo mejoraré mi propia práctica pedagógica, logrando una mejor intervención y un mayor dominio en cuanto a mis competencias como docente.</li> </ul>
<b>ACCIÓN 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigar estrategias didácticas o métodos que permitan desarrollar las habilidades prácticas específicamente en el uso y manejo del dinero.</li> </ul>
<b>LAS ACTIVIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigar estrategias didácticas o métodos.</li> <li>- Búsqueda de información a través de libros de texto en la biblioteca escolar.</li> <li>- Indagar en sitios web.</li> <li>- Investigar a través de libros de internet.</li> <li>- Buscar información acerca del método o estrategia seleccionada.</li> <li>- Organizar la información y resumirla para determinar su uso y objetivo de esta.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libros, Computadora, Software Internet</li> </ul>
<b>TIEMPO</b>	Febrero- Marzo
<b>RESPONSABLE</b>	Docente en formación

<b>ACCION 2</b>	Planificar una propuesta de intervención utilizando un método o estrategia, que permita favorecer las habilidades prácticas en jóvenes en situación de discapacidad intelectual.
<b>ACTIVIDADES</b>	<p><b>1. Identificar y seleccionar el método o estrategia pertinente que me permita trabajar con los alumnos con situación de discapacidad.</b></p> <p>Mediante la información obtenida de la investigación previa sobre que es la discapacidad intelectual, conducta adaptativa, habilidad práctica y sobre los diversos métodos y estrategias indagadas, seleccionar el más pertinente que permita facilitar la enseñanza aprendizaje del uso y manejo del dinero en jóvenes con discapacidad intelectual</p> <p><b>2. Seleccionar las actividades que permitan potenciar el aprendizaje del uso y manejo del dinero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Búsqueda de actividades</li> <li>- Seleccionar actividades que permitan tener un acercamiento al uso y manejo de dinero, además de conocer sus conocimientos previos y características de los alumnos.</li> </ul> <p><b>3. Diseñar la propuesta de intervención centrada en el método para favorecer las habilidades adaptativas prácticas enfocada al uso y manejo de dinero en jóvenes en situación de discapacidad intelectual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de las sesiones centradas en el juego como estrategia para favorecer el uso del dinero tomando en cuenta las posibilidades de aprendizaje de los alumnos</li> <li>- Crear un cronograma de actividades donde se determine el tiempo de durabilidad de cada sesión</li> <li>- Elaborar una guía o ruta de mejora para la ejecución de la propuesta de intervención</li> <li>- Diseño y preparación de materiales acorde a las necesidades de los alumnos</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadora</li> <li>- Internet</li> <li>- Libros digitales</li> <li>- Material para la elaboración de material didáctico</li> </ul>
<b>TIEMPO</b>	- Febrero, marzo, abril, Mayo
<b>RESPONSABLE</b>	- Investigador (Docente en formación)

<b>ACCION 3</b>	Aplicar la propuesta de intervención que permita desarrollar las habilidades adaptativas enfocada al uso y manejo de dinero en jóvenes en situación de discapacidad intelectual.
<b>ACTIVIDADES</b>	<p><b>1. Aplicar la propuesta de intervención centrada en la estrategia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar los ajustes necesarios para aplicar la propuesta</li> <li>- Ejecutar las actividades considerando la diversidad de los alumnos</li> <li>- Uso de materiales</li> </ul> <p><b>2. Diseño de evaluaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer los instrumentos de evaluación</li> <li>- Diversificar los instrumentos de evaluación de acuerdo a las características de cada alumno</li> </ul> <p><b>3. Ejecución de los instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación de los logros que alcanzaron los alumnos en situación de discapacidad en el aprendizaje en el uso y manejo de dinero</li> <li>- Evaluar la propuesta de intervención centrada en el Método</li> </ul> <p><b>4. Observar y reflexionar la propuesta de intervención a través de instrumentos que permitan recuperar los datos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar un diario docente que permita describir los hechos ocurridos durante la intervención</li> <li>- Reflexionar los hallazgos obtenidos en la descripción de los hechos durante el desarrollo del plan de mejora</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadora</li> <li>- Internet</li> <li>- Libros</li> <li>- Libros digitales</li> <li>- Material didáctico</li> <li>- Instrumentos de evaluación</li> </ul>
<b>TIEMPO</b>	- Febrero, marzo, abril, mayo
<b>RESPONSABLE</b>	- Investigador (Docente en formación)

### **3.7 Primer ciclo de reflexión**

#### **3.7.2 Acción 1: Indagación de la estrategia**

##### **Fase de observación:**

De acuerdo a mi problemática presentada sobre las dificultades para la enseñanza de las habilidades prácticas enfocadas al uso y manejo del dinero, en los alumnos en situación de Discapacidad Intelectual del taller de Panadería y repostería del CAM 10, que me ha obstaculizado la participación e interacción de los jóvenes dentro del aula y en los de diferentes contextos en los que se desarrollan, tuve que investigar acerca de estrategias o métodos a través de internet o libros, que me permitieran responder a mi dificultad y necesidades que presentaba el taller, estas estrategias o método se debía analizar si era pertinente y se consideraba a las características y necesidades del grupo.

Las estrategias que se encontraron fue el juego simbólico y la implementación de la tecnología a través de juegos educativos que se enfocaran al uso y manejo de dinero. De acuerdo a una charla con la maestra del taller me hace la observación acerca de las posibilidades que se tiene con cada estrategia. En cuanto al juego simbólico nos hace referencia que es una estrategia más factible, flexible y que permite responder a las necesidades de los alumnos, ya que se enfoca en actividades o juegos que ponen en práctica situaciones que se pueden enfrentar en la vida real, mismo enfoque que habla dentro del manual de CAM laboral donde se tienen que desarrollar las competencias a través de actividades funcionales por otro lado la estrategia de emplear la tecnología a través de juegos educativos es un poco complicado ya que los materiales que se ocuparían para su implementación no se encuentran disponibles y los que se encuentran solo están disponibles para pocos alumnos y que están instalados en el aula de TICS, lo que dificultaría la implementación constante y los alumnos no lograrían tener un aprendizaje significativo.

Con base a lo interior se hizo la investigación acerca de que se requiere antes para poder tener noción sobre el uso y manejo del dinero, Martínez (2011) nos menciona que es importante que se tome en cuenta el concepto del dinero, además de los hitos del sistema de numeración y las

acciones que se requiere para construir el concepto de número, la SEGEY (2020) cita a Duque y Reyes donde abordan los procesos de contar.

En cuanto al juego simbólico en donde se retoma la información general del juego simbólico el autor Román (2009) retoma a Piaget que nos habla de cómo impacta el juego en los niños, además de las características que se deben tomar en cuenta para el diseño de cada actividad que se va a aplicar dentro del aula, estas características las ha abordado Peláez (2016) donde cita a Freud. Posteriormente de esta investigación general, se ha buscado información el juego simbólico implementado en sujetos en situación de discapacidad intelectual, en donde retomamos a López, et al (2010) que nos habla acerca de la pertinencia del juego en personas en situación de discapacidad intelectual, además de considerar las etapas de desarrollo de Piaget que la cita Álvaro (2012),

### **Fase de reflexión:**

#### **Dificultades que presenté:**

A las dificultades que enfrenté en esta primera acción fue en la selección de la estrategia pertinente, ya que en jornadas anteriores se ha mostrado el avance en diversas competencias al hacer uso de la tecnología con un fin educativo, además de la búsqueda de información.

La información que se obtuvo durante esta búsqueda, en cuanto a la concepción del número se tuvo la suficiente para poder conocer que es lo que debe saber el niño previamente para poder tener un acercamiento del dinero, en cuanto al uso y manejo del dinero la información fue limitada ya que solo se han enfocado a la importancia y como trabajarlo en casa o en la escuela, muy pocos los autores que retomaban esta información.

Sobre el juego simbólico se encontró bastante información, ya que diversos autores retoman al juego como un elemento fundamental para poder desarrollar diversas habilidades del niño, pero lo que se dificultó fue que desde la parte de las personas en situación de discapacidad no nos aclara sobre la importancia de esta estrategia en estos alumnos, la poca información que se obtuvo fue de diferentes autores y retomando las observaciones que se tuvieron a lo largo de las jornadas anteriores.

De acuerdo a lo anterior hice un análisis de que aun con poca información pude determinar qué estrategia podría implementar con los alumnos del taller.

**Áreas de oportunidad:**

- Indagar actividades pertinentes y funcionales para aplicar en el taller de panadería y repostería, con jóvenes de 17 a 20 años.
- Identificar las habilidades y características para lograr el diseño de las actividades para realizar dentro del aula.
- Leer más artículos que hablen acerca de la concepción del número, sobre el uso y manejo del dinero y sobre las habilidades prácticas en jóvenes en situación de discapacidad

**3.7.3 Acción 2: Diseñar actividades para mi plan de intervención**

**Fase de observación:** La búsqueda de actividades fue un poco complicado porque cada actividad tenía que ser enlazada con las competencias laborales del taller, a que se refiere esto, en cada actividad o secuencia debía llevar un producto de panadería y a su vez lograr el desarrollo de la habilidad práctica “uso y manejo del dinero”, se realizaron actividades que fueran simulaciones de acciones que se presentan en la vida real, además de tomar en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos.

Fue importante también considerar los aprendizajes previos que tenía cada uno, ya que con cada uno se debía trabajar lo mismo, pero con un diferente nivel de complejidad, su ritmo de aprendizaje y a su discapacidad. (VER ANEXO 4)

Para el diseño de los materiales se realizaron de acuerdo a lo que consistía cada actividad, esto con el propósito de facilitar su comprensión y hacer un aprendizaje significativo

**Fase de reflexión:**

**Áreas de oportunidad:**

- Considerar los tiempos para la intervención de acuerdo a la toma de acuerdo con la docente titular.
- Seleccionar los materiales que sean adecuados a las características y necesidades de los jóvenes

- Considerar los ajustes pertinentes durante el desarrollo de las actividades

#### **Dificultades a las que me enfrenté:**

- Buscar actividades que se ajusten al objetivo del taller
- Búsqueda de actividades que fueran funcionales
- Que se enlacen con los productos elaborados con el taller, por ejemplo (bísquet, pastel, empanadas, etc.)

#### **3.7.4 Acción 3: Aplicación de la propuesta de intervención**

En mi proceso de intervención se llevaron a cabo 9 sesiones, sesiones que, debido a la falta de tiempo durante las jornadas de prácticas, a continuación, se describe lo sucedido en cada una de ellas.

#### **Fase de observación**

##### **Sesión 1**

El día de 08 marzo de 2023, en el taller de panadería y repostería del CAM 10; siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían mencionar su comida favorita cuando escucharan su nombre, a Gaby, Johan, Isabella, Jesús y Ramon se mostraron con entusiasmo al realizar la actividad, posteriormente se presentó el tema que se abordaría el día de hoy era el origen del dinero, para introducirlos al tema realicé los siguientes cuestionamientos: ¿Dónde han utilizado el dinero? La mayoría dio respuestas sobre cosas que les gusta comprar como dulces, helados, Cheetos, pelotas, carros, etc., esta pregunta se retroalimentó mencionando que también lo utilizamos para pagar gastos de la casa como la luz, internet, agua, comida, etc., Johan nos menciona que también para gastos de salud, posteriormente se continuó con la siguiente pregunta: ¿Cómo obtenemos el dinero? En esta pregunta todos se quedaron callados, no sabían que respuestas dar, para orientarlos les di un ejemplo del taller: aquí que hacemos para obtener dinero y Jesús y Gaby mencionaron que, vendiendo pan, otro ejemplo fue ¿cómo obtienen dinero sus papás? Johan respondió: Trabajando, esta pregunta se retroalimenta mencionando que además de trabajar podemos obtener dinero vendiendo objetos, comida o animales, etc. Finalmente pregunté ¿Qué monedas o billetes conocen? Jesús mencionó que la

moneda de \$1 y \$2, Gaby e Isabella la moneda de \$1 \$2 \$5 \$10 y los billetes de \$20 y \$50, Johan la moneda de \$1 \$2 \$5 \$10 y los billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200.

La siguiente actividad a realizar fue el adivinar de que moneda y billetes iba mostrando en lo que se había proyectado en el pizarrón y cuánto dinero era en total, cada alumno debía levantar la mano y responder; se detectó que Jesús, Cristian y Julio solo lograron identificar la moneda de \$1 y la moneda de \$2, pero en identificar una cantidad como: dos monedas de \$2 y 3 de \$1 no lo lograba realizar, solo podía contar de uno en uno la moneda de \$1, Isabella y Gaby solo lograron identificar monedas de \$1 \$2 \$5 \$10 y los billetes de \$20 y \$50, en cuanto a las cantidades solo identificaron cantidades del 1 al 50, Johan logro reconocer monedas de \$1 \$2 \$5 \$10 y los billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200, en cuanto a las cantidades muestra facilidad para poder identificarlas con diferentes monedas, y cifras de 1, 2, 3 y 4 dígitos.

Posteriormente se les dio monedas y billetes impresos de todas las cantidades, estos debían pegarlos y conocer o identificar su valor, Jesús, Cristian y Julio al ver las monedas pudieron solo identificar las de \$1 y \$2, los billetes no identificaban su valor, pero al ver el número en cada moneda lograron identificarlo.

Se terminó la sesión realizando una hoja de trabajo en donde cada alumno debía identificar monedas que formara una cantidad por ejemplo: una pelota de \$15= tres monedas de \$5, aquí se les repartió las hojas de acuerdo a las monedas que identificaba cada alumno, a Ramón se le dio una hoja con la moneda de \$1 y con objetos con un costo menor de \$3 , ejemplo: Paleta \$2 y el número de monedas que se utilizan, a Cristian, Jesús y Julio objetos con un costo menos de \$10 y con sólo monedas de \$1, Gabriela e Isabella con cantidades menos de \$50 con monedas de \$1 \$2 \$5 \$10 y los billetes de \$20 y \$50 y a Johan se le dio una hoja con objetos con costos mayores a \$100, en esta actividad se le oriento a Johan, Gaby e Isabella; a Cristian, Julio y Jesús tuvo que ser orientada y apoyándoles con uso de material didáctico (monedas) para facilitar su comprensión.

## **Sesión 2**

Siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían mencionar su hobby cuando escucharan su nombre, Edgar, Johan, Gaby, Isabella, Cristian se mostraron con entusiasmo al

realizar la actividad, ya que iban comentando acerca de las respuestas de sus demás compañeros, Oscar se mostró un poco distante en la actividad ya que estaba utilizando un juego de lotería. Se inició la clase lanzando una pelota, la persona que la tuviera debía responder preguntas sobre ¿que era un postre saludable?, Edgar fue el único que respondió lo que era un postre que llevaba ingredientes como fruta, semillas o verduras, que contenían una cantidad mínima de azúcar, esta se complementó mencionando para que era bueno este tipo de postres, posteriormente se realizó una lista de ingredientes que debíamos ir a comprar al supermercado, en esta actividad solo fue Johan y Edgar solo podían asistir dos chicos por seguridad, fueron acompañados por una docente en este caso fui yo, dentro del supermercado se les facilitó identificar los ingredientes ya que leían los letreros que se ubicaban en cada pasillo, Johan identificaba los ingredientes pero Edgar le sugería ingredientes que costarían menos ya que mencionaba que era para que no se gastara tanto, además de que el producto que se hiciera tuviera un costo accesible, a la hora de pagar se formaron en la caja rápida en donde los alumnos debían pasar los productos y pagar insertando el dinero en la caja, se dividieron los productos. Los demás alumnos debían anotar su orden del día. Al llegar los dos compañeros todos se lavaron sus manos, se pusieron su bata y cofia. Isabella, Gaby lavaron los ingredientes que se compraron y sacaron los utensilios que se iban a utilizar que era la tabla, cuchillo y un recipiente, Cristian y Oscar limpiaron mesas y Jesús sacó bancos.

Durante el proceso de la preparación a cada uno se le asignó una tarea diferente: Gaby tenía que picar el durazno, Isabella debía picar el kiwi, Edgar pesar la avena y revolverla con miel, Johan debía formar una base con la mezcla de la avena y la miel; y agregar el yogurt, Cristian, Jesús y Oscar iban agregando la fruta al final de servir el yogurt, además de lavar los utensilios que se iban ocupando. Al final Edgar se encargó de meterlos al congelador para que estos tuvieran la consistencia deseada. Salieron a su descanso, se esperó un tiempo de 2 horas para que se congelara y poder realizar la venta, una vez cumplido este tiempo se armaron dos equipos en donde cada uno fue a vender en una parte de la escuela, se asignó al que tenía que dar el cambio en caso de dar una cantidad máximo al costo del producto, la venta resultó un éxito ya que se vendieron todos los productos. Al final cada alumno realizó conteo de dinero, Johan y Edgar lo hicieron de manera continua, Gaby e Isabella tuvieron que hacer montones de \$20 en \$20 e ir haciendo una suma para así conocer el total de la venta, Cristian, Jesús y Oscar realizaron montones de \$10 para poder realizar una serie de \$10 en \$10.

Finalmente termina la sesión haciendo la recuperación de los ingredientes y de los pasos, Gaby, Isabella, Cristian, Jesús recuperaron los ingredientes, Edgar y Johan fueron recordando los pasos que se siguieron para lograr el producto final. (VER ANEXO 5)

### **Sesión 3**

Siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían mencionar su golosina favorita cuando escucharan su nombre Johan, Gaby, Isabella, Cristian y Jesús se mostraron con entusiasmo al realizar la actividad, Cristian menciona que le gustan los helados, a Jesús el yogurt, Johan y Julio los takis, a Isabella los doritos, a Gabriela las galletas, y a Oscar el refresco, todos se mostraron con entusiasmo porque ese día para realizar la actividad de la tiendita llevaron sus golosinas favoritas.

Para introducirlos al tema, se realizaron una serie de preguntas, la primera fue que quien había ido a la tienda solo o con un acompañante, a lo que respondieron lo siguiente: Jesús menciona que ha ido Ricky y su mamá, Ramón dice que es acompañado por su mamá, Isabella ha ido sola, Gabriela con su hermana, Johan solo y con sus papás, Julio con su mamá y Oscar con sus hermanos o sobrinos, posteriormente se cuestionó ¿qué es lo que han comprado?, aquí todos respondieron que Cheetos, dulces, galletas, yogurt o leche. Se les hizo entrega de imágenes sobre productos que pueden comprar dentro de la tienda.

La siguiente actividad fue sacar todas las golosinas que trajeron, se pegó la lista de productos y su precio, además se les repartió dinero de manera equitativa dependiendo los billetes y monedas que dominan, esto se menciona anteriormente.

Se les dio instrucciones de cómo se iba a realizar la actividad, en esta ocasión solo iban a ser ellos los compradores y yo la vendedora, en orden ellos iban a ir comprando.

El primero en pasar fue Jesús, el hizo la compra de un yogurt de \$12 pesos, para pagar se tuvo que ir contando uno en uno la moneda de \$1, el siguiente fue Ramón el compró unas palomitas de \$8 se pudo identificar que aún no logra hacer conteo uno a uno e identificar de manera gráfica los números, Johan paso, compró unos takis y pagó con un billete de \$100, logro identificar el costo y cuanto se le iba a regresar de cambio, en seguida pasó Julio el compró unos rifles, con un costo de \$17 pesos logra hacer conteo de un uno a uno con la moneda de \$2 e identifica el

costo de su producto, Isabella compra aún no logra identificar el costo de su producto, para pagarlo dio un billete de \$50, se mostró que tiene dificultad en identificar cuanto se le tiene que regresar de cambio, se utilizaron operaciones como la resta y la suma para facilitar su restante de dinero, Gaby hizo la compra de unos Cheetos, estos costaban \$12, hizo su pago con un billete de \$50, logra identificar el costo de su producto, sin embargo se le dificulta el saber lo que le sobra de dinero, con ella también se usaron operaciones básicas como la suma y la resta, finalmente el último en pasar fue Oscar, el hizo una compra de un refresco de \$15 pesos, a él se le fue solicitando las monedas que pueden formar los \$17 pesos, se mencionó la moneda de \$10, una de \$5 y una de \$2, se identifica que solo identifica las monedas por el número que aparece en la moneda y la grafía del número, pero no identifica el valor que tiene con más monedas con el mismo valor, no realiza conteo de uno a uno.

Se cerró la sesión dando retroalimentación mencionando que para realizar una compra pueden pagar de un peso por un peso o con billete dependiendo de las monedas o billetes que lleguen a identificar, esto debe ser orientado por un adulto, una vez dada la retroalimentación todos los alumnos pudieron disfrutar de sus golosinas que llevaron para la actividad

Al final del día de mi servicio se solicitó permiso en dirección para la función del cine con toda la escuela, este proyecto fue aprobado. VER ANEXO 6

#### **Sesión 4**

Siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían mencionar su película favorita cuando escucharan su nombre cada una la mencionó y resultó una actividad con éxito ya que permitió a que los alumnos fueran conociendo cada una de sus películas y permitió compartir mismos gustos.

Los alumnos empacaron los dulces, Cheetos y palomitas que estarían a la venta, se hizo la compra de dulces como paletas y tamborcitos y jugos.

Durante la organización de las diferentes funciones de cines que se asignaron en los diferentes salones, resulto un poco complicado porque no se tenían los dispositivos suficientes como computadoras, bocinas, adaptadores y cañones, al final se dio solución con la solicitud de material a diferentes maestras.

Antes de la venta de los productos (dulces, Cheetos, palomitas, jugos y gomiboing) a cada alumno se le asignó en qué lugar estaría para vender esto dependiendo a la cantidad y monedas que maneja cada uno, cuando fue la venta a todos los jóvenes de los diferentes talleres la organización que se realizó con los alumnos del taller no se tomó en cuenta y se vendió con apoyo de las maestras y de Johan, Isabella, Edgar y Gaby, se identificó que fue un poco complicado ir vendiendo de acuerdo a las habilidades de cada alumno, debido a que se empezaron a juntar todos y no había tiempo para ir explicando a cada uno. Los boletos se iban repartiendo dependiendo de qué película iban seleccionando.

Al final de la venta de dulces todos los alumnos pasaron a la sala en la que estaba su película seleccionada, durante dos funciones sucedieron situaciones tecnológicas que impidieron tener éxito, se tuvieron que interrumpir las películas para evitar que los alumnos empezaran a perder la atención de la película. Cada alumno pasó a su taller correspondiente y se dio por finalizada la actividad. (VER ANEXO 7)

Para cerrar la actividad se hizo el conteo de dinero aquí lo hizo Johan y Edgar, nos mencionaron que se recaudaron buenos fondos que podrían beneficiar a las próximas compras del taller.

## **Sesión 5**

Siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían mencionar algún lugar que quisieran visitar cuando escucharan su nombre, cada uno lo mencionó y comentaron por qué querían visitar ese lugar, los alumnos que asistieron a la clase fue: Julio, Gaby, Jesús, Johan e Isabella

Posteriormente para introducirlos al tema del día de hoy se realizaron las siguientes preguntas a través del juego la “papa caliente; ¿Quién tiene dinero ahorrado?, todos respondieron que nadie tenía dinero ahorrado, la siguiente fue ¿Para qué nos sirve ahorrar?, las personas que salieron fueron las siguientes: Johan mencionó que podíamos pagar el internet, Gaby para comprar útiles escolares, Isabella mencionaba que ropa, Julio podría comprar dulces y Jesús podría comprar juguetes, una vez terminada estas preguntas se retroalimentó que también podíamos ahorrar para viajes, para gastos médicos, o para comprar inmuebles como una casa o un auto, esto dependía de cuánto tiempo ahorrábamos. Enseguida de la retroalimentación se

leyó la lectura de Magnus el Mago que nos hablaba acerca del ahorro, donde mencionaba que quería comprar una bicicleta pero tuvo que hacer algo para conseguir el dinero, una vez terminada la lectura ellos comentaron acerca de lo que les gustaría comprar y como podrían obtener el dinero, Isabella y Gaby mencionaron que ayudando en casa, Johan vendiendo pan y Jesús dijo que trabajando, aquí dentro de estos comentarios se retroalimentó mencionando que además podemos evitar gastos innecesarios o venta de algún otro objeto.

Posteriormente se continuó con la actividad de realizar la alcancía donde cada alumno debía inflar su globo e ir pegando con engrudo sus papelitos de periódico hasta cubrir totalmente el globo, debían ir realizando el mismo proceso al menos unas 15 veces, esta actividad fue solo orientada ya que los alumnos mostraron buenas habilidades en la manipulación del engrudo y el periódico.

### **Fase de reflexión**

#### **Dificultades a las que me enfrenté**

Reflexionando mi intervención pedagógica analicé las dificultades a las que me enfrenté y una de ellas, fue que no hubo motivación hacia los alumnos durante las sesiones y entre cada actividad, ya que se mostraban apáticos y un poco indispuestos para realizarlas. Es importante que use un vocabulario más sencillo para que puedan explicar las instrucciones y el tema que se aborda, ya que en algunas ocasiones utilizaba un vocabulario más complejo y los alumnos no lograban entender algunas cosas.

También reflexione que es importante crear un clima agradable y de confianza en donde los alumnos puedan expresar sus emociones, ideas e inquietudes ya que el no conocer estas características afectaba el trabajo durante clases, hubo sesiones o actividades en que los alumnos se mostraban indispuestos o con estados de ánimo muy inestables como flojera, sueño, hambre.

El diseño de cada material didáctico no fue el adecuado para cada alumno de acuerdo a sus características, necesidades y estilos de aprendizaje, ya que logré identificar que algunos materiales no podían ser utilizados por los alumnos, lo que impidió su asistencia al CAM.

Identifico que es importante anticipar los materiales para el desarrollo de las actividades ya que en ocasiones no nos brindan la utilidad que se desea, por ejemplo: dentro de la actividad del

cine hubo un incidente en el uso de las bocinas y los cañones, estos no funcionaban y algunas bocinas no se escuchaban lo que impidió que se alcanzara el propósito.

En cuanto al tiempo se me dificultó un poco determinarlo en cada actividad ya que en algunas ocasiones se requería de más tiempo para poder realizarlas y esta no se lograba concluir, por lo cual reflexiono que se tienen que realizar actividades pensando en el ritmo de aprendizaje de cada uno ya que algunos requieren tiempo para poder procesar la información y realizar actividades. Otro punto en cuanto el tiempo es importante ajustarse al tiempo de cada actividad, ya que dentro del taller se elaboraban productos que requerían tiempo para realizarlo lo cual se llevaba la mayor parte de la clase, por ende, no se lograban realizar las actividades en tiempo y forma.

### **Áreas de oportunidad:**

Es importante que se diseñen o se cambie el material didáctico, en donde se tome en cuenta las características y necesidades de mis alumnos, además de diseñar actividades en el desarrollo de cada competencia (básicas, ciudadanas y laborales) que estén enfocadas a sus habilidades, conocimientos previos y que estén enfocadas a la enseñanza situada.

Hacer uso de material visual para poder facilitar el aprendizaje de la información que se les está proporcionando a los alumnos.

Necesito rediseñar las actividades que den respuesta a la problemática presentada y a la dificultad que se ha presentado en el taller de panadería y repostería, considerando los intereses y necesidades de todos los alumnos.

Hacer uso de un vocabulario apropiado para poder facilitar la comprensión de la información y las instrucciones que se les proporciona a los alumnos y así evitar que se confundan o no entiendan el mensaje.

Buscar diferentes alternativas para cuando el trabajo no está resultado como se debe.

### **Reflexión de la práctica (análisis con la teoría y la práctica)**

De acuerdo a las dificultades que presenté, retomare algunos autores para poder hacer un análisis de la teoría con la práctica con la finalidad de comprender y mejorar mi intervención docente.

Desde la parte de la falta de motivación que estuvo ausente dentro del aula, retomamos la motivación extrínseca e intrínseca, Soriano (2011) nos menciona que es “aquella provocada desde fuera del individuo, por otras personas o por el ambiente, es decir, depende del exterior, de que se cumplan una serie de condiciones ambientales o haya alguien dispuesto y capacitado para generar motivación”.

De acuerdo a lo interior como docentes debemos generar una motivación extrínseca hacia el alumno donde cada docente sea capaz de potenciar las habilidades del alumno como la creatividad, el razonamiento lógico, es importante que el alumno reciba un “premio” para que puedan realizar su trabajo.

La motivación intrínseca es aquella que trae, pone ejecuta, activa, el individuo por sí mismo cuando lo desea, para aquello que le apetece. Es, por tanto, una motivación que lleva consigo, no depende del exterior y la pone en marcha cuando lo considera oportuno. Soriano (2001) (p. 7)

Esta motivación es la que debe estar muy presente dentro del salón, ya que el alumno sin recibir nada a cambio, por si solo tendrá la disposición de realizar tareas y actividades con el fin de que permita al alumno sentirse más autónomo y competente para poder alcanzar sus metas.

Un ejemplo de una motivación intrínseca es la implementación del ego como estrategia a través de ella va a permitir que el individuo sea capaz de buscar nuevos desafíos y a enfrentarse a retos y, a hacerlos para satisfacer necesidades de competencia y autónomas.

Navarrete (2009) nos dice que “debemos saber que cada alumno se motiva de manera diferente, por ello es importante buscar y realizar actividades motivadoras que impliquen mayor participación del alumno” (p.3)

Con lo observado durante la práctica logré identificar que los alumnos pueden llegar a tener una mayor motivación cuando se implementan mayores y mejores experiencias vivas en el aula. La razón es que lo aprendido permanece siempre y sirve de refuerzo o motivación para posteriores aprendizajes

De acuerdo a lo anterior es importante saber que no sólo se trata de motivar a los estudiantes, sino más bien es crear un ambiente que les permita a los alumnos motivarse a sí mismos, ¿pero ¿cómo vamos a poder lograrlo?

- Realizando actividades para la diversidad de estudiantes, en donde estas sean innovadoras y novedosas permitiéndoles crear retos y desafíos
- Ayudar a los estudiantes en la toma de decisiones
- Fomentar la independencia en la realización de las actividades

En conclusión, podemos mencionar que **motivación intrínseca** es la que nos impulsa a hacer cosas por el simple gusto de hacerlas y su recompensa es su propio trabajo. Es importante que se implementen actividades que sean de su interés y que puedan potenciar sus habilidades cognitivas, sociales, matemáticas, etc. La propia ejecución de la tarea es la recompensa. Por otro lado, la **motivación extrínseca**, se enfoca en que es más manipulada por la otra persona, donde cada actividad debe tener un premio o castigo para que pueda ser realizada, unos de los premios es que pueden recibir dinero, recompensas y castigos, o presiones externas

En este primer ciclo logré identificar que los alumnos tenían noción en cuanto al dinero, se aplicaron preguntas y algunas se les dificultaba responderlas, no todos los alumnos logran identificar y usar el dinero. En cuanto el uso de la estrategia del juego me faltó buscar actividades que sean de su interés y que estén enfocadas a la resolución de problemas que se enfrenten en la vida diaria. Es importante que como docente realice actividades que también estén enfocadas en conocer las habilidades emocionales de los alumnos, para conocer mejor a los alumnos y permitir tener un clima de confianza y respeto.

Al finalizar esta intervención pedagógica identifiqué que el material didáctico que usé no fue el más pertinente ya que no se tomaron en cuenta las características y necesidades de mis alumnos, ya que se les dificultó mucho hacer uso del mismo, requiero hacer ajustes en ellos para una mejor aplicación.

Tomando en cuenta estas observaciones, rediseño mi plan de acción, considerando las mejoras pertinentes y realizar una segunda aplicación de este plan y poder darle una solución a la problemática de mi práctica pedagógica.

### 3.8 Segundo ciclo reflexivo

#### 3.8.2 Propuesta de mejora

Descripción de la propuesta	La siguiente propuesta tiene como fin resolver la problemática que se ha planteado tiene como propósito desarrollar habilidades en cuanto el uso y manejo del dinero, por lo cual contiene un conjunto de actividades que están enfocadas al juego simbólico, a través de estas actividades podremos desarrollar las habilidades prácticas, habilidades enfocadas al uso y manejo del dinero, cada actividad se realizará en 4 semanas, con un tiempo de dos horas cada sesión, cada sesión tendrá una estructura organizada, según el estilo y ritmo de aprendizaje de los alumnos. Cada actividad será evaluada mediante instrumentos de evaluación, donde cada joven será evaluado de manera diversificada, esto quiere decir de acuerdo a sus habilidades.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Planificar actividades enfocadas al juego simbólico que permitan favorecer las habilidades adaptativas prácticas en jóvenes en situación de discapacidad intelectual para el uso y manejo del dinero</li><li>- Aplicar las actividades enfocadas al juego simbólico para el desarrollo de</li></ul>

	<p>habilidades sobre el uso y manejo del dinero</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluar y reflexionar mi intervención docente y el logro de las actividades implementadas</li> </ul>
Problemática	<p>Como docente presento dificultades para la enseñanza de las habilidades prácticas en los alumnos en situación de Discapacidad Intelectual del taller de Panadería y repostería del CAM 10, obstaculizando su participación e interacción de manera activa en los diferentes contextos en los que se desarrollan los alumnos en cuanto al uso y manejo del dinero.</p>
Estrategia / metodología	<p>Prieto y Medina (2005) nos dice que: el juego simbólico comprende un ámbito que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreativa y gozosa de cada actividad que éste lleva a cabo, en una permanente asimilación del mundo en que vive inmerso.</p>
Hipótesis	<p>Aplicar una propuesta de intervención centrada en el juego simbólico para favorecer el uso y manejo del dinero en los alumnos del taller de panadería y repostería, que les permitan resolver situaciones que puedan presentar en su vida cotidiana, además de favorecer mi propia práctica pedagógica</p>

Acción	Aplicar y reflexionar la propuesta de mejora centrada en la estrategia del juego simbólico para desarrollar el uso y manejo del dinero en alumnos con Discapacidad Intelectual
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar actividades enfocadas al uso y manejo del dinero, donde se considere el juego simbólico (VER ANEXO 8)</li> <li>- Diseño de material para las actividades a desarrollar</li> <li>- Considerar los aprendizajes previos</li> <li>- Dar actividades introductorias</li> <li>- Implementación de la actividad sobre el uso y manejo del dinero</li> <li>- Producto elaborado enfocado al taller de panadería y que implique el uso y manejo del dinero</li> <li>- Realizar evaluaciones</li> </ul>

### **3.8.3 Acción: Aplicar y reflexionar la propuesta de mejora**

#### **Fase de observación:**

#### **Sesión 6**

El día 17 de abril de 2023, en el taller de panadería y repostería del CAM 10; siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían mencionar ¿cuál era su pan favorito?, cuando escucharan su nombre debían decir presente, Edgar, Isabella, Johan, Jesús, Christian y Oscar fueron las personas que asistieron y dieron respuesta a la pregunta con que les gustaba el cuerno, la concha, el panque, etc. En el desarrollo de esta actividad se mostraron con entusiasmo al realizar la actividad, posteriormente se presentó el tema que se abordaría el día de hoy era el trueque y el dinero, para introducirlos al tema realicé los siguientes cuestionamientos: ¿Cómo

podríamos obtener cosas si no tuviéramos dinero? A lo que Johan contestó que pidiendo en el banco, Edgar vendiendo cosas e Isabella mencionó acerca de trabajar, se retroalimentó la pregunta mencionando que también podríamos intercambiar o hacer venta de nuestras pertenencias, trabajar en el campo o en la ciudad, Después de la retroalimentación, pasamos a la siguiente pregunta ¿Qué es el trueque?, Edgar contestó que era cambiar una cosa por otra, los demás no dieron respuesta, se retroalimentó esta pregunta mencionando que si era cambiar una cosa por otra siempre y cuando tuviera un costo similar, en un tiempo atrás nuestros antepasados e incluso en la época de nuestros abuelos aún lo hacían intercambiando maíz por chiles o alguna otra verdura, por que antes era muy complicado conseguir trabajo. Finalmente pregunté: ¿Han hecho un intercambio de objetos? A lo que respondieron que si, en los intercambios en la escuela o para hacer algún cambio de algún juguete. Se dio paso a la actividad de intercambiar algunos objetos, para ello se solicitó con anticipación objetos que pudieran intercambiar, se explicó que cada objeto que intercambiaban tendría que ser justo, cuando intercambiaron todos quedaron satisfechos, se concluyó la actividad analizando que si queríamos otro objeto también podríamos hacer intercambio de algunas pertenencias y a esa acción se le llamaba “trueque”.

La siguiente actividad a realizar fue que debían clasificar las monedas de acuerdo a su valor, por ejemplo, las \$1 con las \$1, las de \$10 con las de \$10 etc. Se les dio, la cantidad de 100 pesos a cada uno, esta actividad resultó fácil ya que se guiaban por el tamaño, su valor y color.

Se terminó la sesión realizando una hoja de trabajo en donde cada alumno debía identificar monedas que formara una cantidad por ejemplo: una muñeca de \$20= dos monedas de \$5 y una de \$10, aquí se les repartió las hojas de acuerdo a las monedas que identificaba cada alumno, a Ramón se les dio una hoja con la moneda de \$1 y con objetos con un costo menos de \$3 , ejemplo: Paleta \$2 y el número de monedas que se utilizan, a Cristian y Jesús objetos con un costo menos de \$10 y con solo monedas de \$1, Gabriela e Isabella con cantidades menos de \$50 con monedas de \$1 \$2 \$5 \$10 y los billetes de \$20 y \$50 y a Johan se le dio una hoja con objetos con costos mayores a \$100, en esta actividad se le oriento a Johan e Isabella; a Cristian y Jesús tuvo que ser orientada y apoyándoles con uso de material didáctico (monedas) para facilitar su comprensión.

Posteriormente realizaron la lista de los ingredientes que se requieren para la elaboración de los roles de canela, una vez terminada fueron dos compañeros al Walmart para hacer la compra, en

esta actividad solo pudieron asistir dos compañeros por seguridad y una petición del director, además que debían ser acompañados por alguna docente, en esta ocasión fue Isabella, Edgar y yo, se les facilitó el identificar en donde se ubicaba cada uno de los ingredientes, en la práctica- caja también se les facilitó el hacer el pago, debido a las veces que han asistido al lugar. Al llegar al taller Jesús y Oscar se encargaron de lavar los ingredientes que eran de lata o plástico, Cristian limpió mesas y Johan saco bancos

Durante el proceso de la preparación a cada uno se le asignó una tarea diferente: Jesús, Cristian agregaron al bowl el agua, la levadura y el azúcar, posteriormente Edgar se encargó de mezclar bien los ingredientes, una vez ya integrados estos ingredientes fue el turno de Isabella quien agregó la harina y la mantequilla hasta tener la consistencia deseada. Enseguida Edgar se encargó de amasar y extender la masa para poder formar un rectángulo de 4x8.

Johan fue el encargado de realizar el relleno que era con mantequilla derretida y azúcar, una vez que estuviera listo empezó a pincelar la masa con el relleno por todos los rectángulos, finalmente las maestras se encargaron de enrollarlos. Finalmente, Isabella y Jesús prepararon las charolas enharinadas para incorporar las rolas y poder meterlos al horno.

Salieron a su descanso, se esperó un tiempo de 30 min para que se horneara y poder realizar la venta, una vez cumplido este tiempo se armaron dos equipos en donde cada equipo fue a vender en una parte de la escuela, se asignó al que tenía que dar el cambio en caso de dar una cantidad mayor al costo del producto, la venta resultó un éxito ya que se vendieron todos los productos. Al final cada alumno realizó el conteo de dinero, Johan y Edgar lo hicieron de manera continua, Isabella tuvo que hacer montones de \$500 de \$50 en \$50 e ir haciendo una suma para así conocer el total de la venta, Cristian, Jesús y Oscar realizaron montones de \$10 con monedas de \$1 para poder realizar una serie de \$10 en \$10.

Finalmente termina la sesión haciendo la recuperación de los ingredientes y de los pasos, Isabella, Cristian, Jesús recuperaron los ingredientes, Edgar y Johan fueron recordando los pasos que se siguieron para lograr el producto final.

## Sesión 7

El día 19 de abril de 2023, en el taller de panadería y repostería del CAM 10; siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían contarnos un chiste, cuando escucharan su nombre. Isabella, Edgar, Johan, Oscar Jesús, Christian y Gaby fueron las personas que asistieron. En el desarrollo de esta actividad se mostraron con entusiasmo al realizar la actividad, posteriormente se presentó el tema que se abordaría el día de hoy eran “precios”, para introducirlos al tema realicé la actividad del memorama en donde todos los alumnos participaron cada uno debía levantar una carta donde tenía que salir un producto con el costo y en la otra el monto de monedas que costaba cada producto. Se retroalimentó la actividad mencionando que tipos de productos nos podríamos encontrar y las grandes o menores cantidades que se pueden pagar por ellos, es importante pedir apoyo con familiares o con alguien de confianza para poder realizar un pago en caso de que se nos dificulte.

Posteriormente dimos paso a la siguiente actividad la cual consistía en realizar la lista de los ingredientes que se requieren para la elaboración de la tartaleta, una vez terminada fueron dos compañeros al Walmart para hacer la compra, en esta actividad solo pudieron asistir dos compañeros por seguridad y por petición del director, además que debían ser acompañados por alguna docente, en esta ocasión fue Johan, Jesús, Edgar y yo. La compra fue muy ágil, ya que se encontraba el mercado y ahí fue donde compramos la fruta, los demás ingredientes se compraron en Walmart dentro del supermercado se les facilitó identificar los ingredientes ya que leían los letreros que se ubicaban en cada pasillo, Johan identificaba los ingredientes ya identificando productos con menor costo, a la hora de pagar se pagaron en la caja rápida en donde los alumnos debían pasar los productos y pagar insertando el dinero en la caja, se dividieron los productos. Los demás alumnos debían anotar su orden del día. Al llegar los dos compañeros todos se lavaron sus manos, se pusieron su bata y cofia. Isabella, Gaby lavaron los ingredientes que se compraron como la fresa, la lata de mangos y el clavel, Edgar saco los utensilios y la batidora para realizar el proceso, Cristian y Oscar limpiaron mesas y Jesús sacó bancos.

Para la preparación de la tarta a cada uno se les asignó diferente tarea: Johan y Gaby picaron en cuadritos la fruta, Jesús cortó en trozos la mantequilla, Oscar cernió la harina, Cristian rompió

los huevos, una vez realizada cada tarea se incorporaron a la batidora hasta tener la mezcla que se requería, finalmente Edgar e Isabella amasaron y se estiro la masa para poder ponerla en los moldes ya enharinados. Yo preparé la crema pastelera que iría como relleno de la tartaleta, una vez ya agregada en los moldes pudimos meterla al horno por 45 min, una vez cumplido este tiempo agregaron la fruta encima de la tartaleta y se metió al refrigerador por dos horas. Los jóvenes salieron al descanso y una vez cumplido el tiempo de refrigeración los alumnos salieron a hacer la venta del producto en los diferentes salones, para la venta se hicieron dos grupos en uno estaba Isabella, Jesús y Gaby y en el otro grupo Johan, Edgar y Oscar.

Al final cada alumno realizo conteo de dinero, Johan y Edgar lo hicieron de manera continua, Isabella tuvieron que hacer montones de \$50 en \$50 e ir haciendo una suma para así conocer el total de la venta, Cristian, Jesús y Oscar realizaron montones de \$10 con monedas de \$1 para poder realizar una serie de \$10 en \$10.

Para concluir la sesión hicieron la recuperación de los ingredientes y de los pasos, Gaby, Cristian, Jesús recuperaron los ingredientes, Isabella, Edgar y Johan fueron recordando los pasos que se siguieron para lograr el producto final. (VER ANEXO 9)

### **Sesión 8**

Siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían hacer un gesto y un sonido chistoso cuando escucharan su nombre Ramón, Johan, Gaby, Oscar, Isabella, Cristian y Jesús se mostraron con entusiasmo al realizar la actividad, ya que les parecía graciosa la actividad.

Para introducirlos al tema, se realizaron una serie de preguntas, la primera fue que quien había ido a la juguetería sólo o con un acompañante, a lo que respondieron lo siguiente: Jesús mencionaba que fue a comprar una pelota, Cristian compro un balón, Ramón dice que no le gustan los juguetes, Isabella ha ido con sus papás, Gabriela menciona que no le gustan los juguetes, Johan con sus papás y hermana, y Oscar con sus hermanos o sobrinos, posteriormente se cuestionó ¿qué es lo que han comprado?, aquí todos respondieron que pelotas, carros, bicicletas, muñecas, bocinas, etc. Se les hizo entrega de imágenes sobre productos que pueden comprar dentro de una juguetería

La siguiente actividad fue sacar todos los objetos de su agrado como juguetes o algún otro objeto, se pegó la lista de productos y su precio, además se les repartió dinero de manera equitativa dependiendo los billetes y monedas que dominan, esto se menciona anteriormente.

Se les dio instrucciones de cómo se iba a realizar la actividad, en esta ocasión iban a ser ellos los compradores y vendedora, en orden ellos iban a ir comprando. Y vendiendo, al principio se les dio una simulación de como tenían que vender y como tenían que comprar, el primero en vender fue Jesús, dentro de esta actividad el alumno se mostró motivado, cada alumno que iba pasando iba comprando el producto que ellos querían, sólo cambiaba el número de productos que podían comprar. Se hicieron los roles del vendedor y el comprador, la actividad resulto un éxito.

Se dio paso a la siguiente actividad, donde cada alumno debía elegir por mayoría de votos una película, posteriormente cada uno empacó los dulces, cheetos, palomitas, dulces y refresco que estarían a la venta, se asignó un horario para poder realizar su venta.

Durante la organización de la función fue más sencilla, ya que esta vez solo sería la función dentro del salón. Antes de la venta de los productos (dulces, Cheetos, palomitas, jugos y gomiboing) a cada alumno se le asignó en qué lugar estaría para vender esto dependiendo a la cantidad y monedas que maneja cada uno, cuando fue la venta a todos los jóvenes del taller pudieron realizar la venta y compra ya que se les permitió tener mayor tiempo para realizar las cuentas y hacer su pago no tan apresurado.

Al final de la venta de dulces disfrutaron de la película que se eligió. Para cerrar la actividad se hizo el conteo de dinero aquí lo hizo Johan y Edgar, nos mencionaron que se reunió un dinero que podría beneficiar al taller.

## **Sesión 9**

El día 26 de abril de 2023, en el taller de panadería y repostería del CAM 10; siendo las 8:20 am se dio inicio a la clase realizando actividades de rutina como el pase de lista con una actividad lúdica, esta consistía en que los alumnos debían contar una historia chistosa o que significara mucho para ellos, En el desarrollo de esta actividad se mostraron con una buena actitud ya que les gusta recordar momentos que han pasado con sus personas favoritas, posteriormente se presentó el tema que se abordaría el día de hoy era el trueque y el dinero, para

introducirlos al tema realicé las siguientes actividades: Tenían que realizar un dibujo en lo que trabajaba su papá para poder conseguir dinero, en esta actividad realizaron dibujos de albañiles, de trabajadores de una empresa y otros que tenían una inmobiliaria; para la siguiente actividad los alumnos ahora tenían que dibujar que se comprarían si tuvieran dinero, aquí la mayoría puso cosas como juguetes, libros de colorear y comida. Se retroalimentó que es importante considerar las necesidades que tenemos en el hogar, personales y que no sólo comprar cosas que no son tan necesarias, finalmente se mostraron algunas actividades u oficios que ellos pueden realizar para generar dinero, aquí la retroalimentación se les dio que pueden hacer pan, trabajar apoyando en una cocina, Jesús nos dijo que hacía sus prácticas embolsando dulces y Gaby trabajando con su mamá, se resaltó que es importante realizar una actividad en donde nos permita participar laboralmente con el fin de obtener una entrada económica personal o en la familia.

Posteriormente se les explico la siguiente actividad la cual consistiría en que se asignarían diferentes tareas por al menos dos semanas, estas serían realizadas dentro del taller y por cada actividad que realizaran tendrían un pago, este pago iría cambiando constantemente, para poder seleccionar las tareas los alumnos las escogerían y al final se les daría su pago mismo que lo depositarían en la alcancía que se realizó con anterioridad. En este primer día las actividades que eligieron cada quien fue:

- \$15 Barrer- Johan
- \$20 Trapear- Gaby
- \$18 Lavar trastes- Jesús
- \$10 Limpiar mesas- Cristian
- \$13 Lavar trapos- Isabella

Finalmente, al término de esas actividades se utilizó el dinero que reunieron con el propósito de que supieran para que utilizarían el dinero que iban juntando, que este consistía en comprar productos que tenían un costo y que ellos tenían que comprar, por ejemplo:

- Palomitas para microondas: 15 pesos
- Cheetos: 20 pesos
- Jugo: 22 pesos
- Paletas: 10 pesos

Se cerró la actividad disfrutando de sus productos y reflexionando que realizando actividades es como se gana el dinero, es importante encontrar un lugar donde te paguen de manera justa por lo que hagas y que les den un trato digno.

### **Fase de reflexión:**

#### **Dificultades que me enfrenté**

- Logro identificar que es necesario considerar el número de actividades que se realizaran dentro de mi planeación, ya que se abordan muchas actividades lo que resulta ser un poco complicado con el tiempo debido a los productos que se llegan a realizar dentro del taller, ya que para terminar mis actividades tenía que quedarme hasta las 4:00 pm
- Debo hacer uso de material visual y material didáctico diseñado para los alumnos de acuerdo a sus características para compartir ya que algunas veces no era el adecuado y no lograban comprender lo que se quería alcanzar al hacer uso del material
- Requiere conocer de más estrategias para poder tener control del grupo, puesto que no consigo en ocasiones que atiendan a mis indicaciones y por consecuencia se perdía la atención del trabajo
- Es importante buscar y conocer las recetas previamente para no retrasar el tiempo y brindarles la información correcta a los alumnos

#### **Áreas de oportunidad**

- De acuerdo a los hechos dentro de mi intervención las áreas de oportunidad que se abren es que debo realizar actividades que han sido una simulación a un trabajo ya que es el enfoque que se tiene dentro del CAM
- Es importante retomar actividades del cuidado personal, higiene y relaciones interpersonales para que los alumnos tengan hábitos y reconozcan su importancia.
- Realizar actividades innovadoras y situadas considerando las necesidades y características de los alumnos
- Hacer uso de más material didáctico para reforzar el tema que se aborda
- Emplear actividades que se pongan en práctica sus habilidades motrices para favorecer sus habilidades dentro del taller.
- Tener mayor comunicación con padres de familia

## **Reflexión de la práctica (análisis con la teoría y la práctica)**

De acuerdo a las dificultades que he presentado en mi intervención en el aula, es importante retomar la teoría para mejorar la ejecución y comprensión del quehacer docente educativo con el propósito de apropiarme de la importancia de conocer los contenidos que se abordaran en clase y favorecer la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos

Como docentes debemos tener un buen dominio sobre los contenidos a abordar en la clase con el fin de saber que enseñar, como enseñar, para que enseñarlo, y como evaluarlos. En el documento de Aprendizajes Clave (2017) se habla acerca de que “debe haber un dominio de los aprendizajes esperados planteados en los planes y programas de estudio, para facilitar el desarrollo de su potencial”, retomando lo anterior puedo mencionar que tener en cuenta los aprendizajes esperados que se pretenden lograr favorecerá que los alumnos puedan cumplirlos, además de que permitirá a cada docente como abordarlos de acuerdo a los contextos, características y necesidades de cada alumno.

Martín, R et al. citan a Cano (2007) en donde nos habla acerca de las competencias que debe tener el docente enfocado al dominio de los contenidos

- Competencia académica (dominio de los contenidos de su área) y competencia didáctica (manejo de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje).
  - Adquisición de conocimientos sobre la disciplina y su didáctica.
  - Competencia cultural (conocimiento de la materia y la cultura, en general) y competencia pedagógica (habilidades didácticas: dinamizar grupos, etc.).
- (p.366)

Con lo anterior podemos mencionar que cada competencia a desarrollar es importante para el desarrollo de su enseñanza y aprendizaje. Como podemos ver o escuchar algunas veces nos encontramos en las aulas acerca de maestros que no saben el contenido o no enseñan de manera adecuada los contenidos o que son contados los que abordan la enseñanza situada esto quiere decir que no se abordan temas que son fundamentales y que son de acuerdo a la realidad y al

contexto, como fue en mi caso que faltó conocer las recetas con el fin de poder llevar un proceso adecuado y continuo.

Martin (2010) retoma la cita de García Díaz en donde nos dice que el conocimiento escolar debe ser el resultado de la integración de diferentes formas de conocimiento. Es, por tanto, un conocimiento epistemológicamente diferenciado que pretende volver más complejo y enriquecer el pensamiento cotidiano de los alumnos, de manera que también sea aplicable a contextos extraescolares” (Watts y Jofili, 1998; Martínez y Rivero, 2001). (p.367)

Nuevamente se hace énfasis en permitir abordar temas que sean útiles en la vida diaria de los alumnos, y que puedan resolver problemas de su vida cotidiana.

A continuación, se mencionan las características del conocimiento escolar desde el punto de vista tradicional y alternativo, Retomado de por la cita de García Díaz

Figura 10: Características del conocimiento escolar desde el punto de vista tradicional y alternativo

	<b>Visión tradicional</b>	<b>Visión alternativa</b>
<b>Fuentes para la selección de los contenidos</b>	La fuente fundamental es el conocimiento disciplinar de los libros de texto.	Diversidad de fuentes (otras disciplinas, mundo cotidiano, tecnología, etc.).
<b>Tipos de contenidos</b>	Sobrevaloración de lo conceptual.	Contenidos diversos: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.
<b>Relaciones entre los contenidos</b>	Escasas relaciones entre los contenidos. Se presentan en forma de listados.	Los contenidos están relacionados entre sí y con los metaconocimientos. Se presentan en forma de tramas, mapas o esquemas.
<b>Niveles de complejidad de los contenidos</b>	El contenido se formula en un único nivel de complejidad, que es el que se enseña.	Los contenidos se formulan en diferentes niveles de complejidad creciente.
<b>Presentación de los contenidos a los alumnos</b>	Los contenidos se presentan a los alumnos como un listado de temas, similar al de los libros de texto.	El contenido se presenta como problemas, proyectos o centros de interés escolar.

Nota: Martín (2010) retoma la cita de García Díaz, en el documento de “El dominio de los contenidos escolares: competencia profesional y formación inicial de maestros”.

De acuerdo a lo anterior, es importante considerar en el momento de la planificación aspectos relevantes para lograr una mejor aplicación, así como tomar en cuenta las características de los

contenidos que quiero enseñar, como lo voy a enseñar, y para que lo voy a enseñar, además de conocer las necesidades, intereses y características de los alumnos.

En esta segunda aplicación de mi propuesta de intervención, presenté menos dificultades que en la primera aplicación, dentro de las actividades que realicé puedo rescatar que en mi práctica docente se ve beneficiada por la utilización del juego simbólico, a pesar de presentar diferentes problemáticas principalmente con el tiempo y la motivación del grupo, logré:

- Hacer uso del dinero en los jóvenes de CAM laboral en diferentes productos:  
Jesús, Cristian: productos con costo menor a \$15 pesos, usando monedas de \$1  
Oscar y Ramón: Logra pagar productos con costo de \$5 y \$10, solo identifica el tamaño del color de las monedas  
Johan: Logra pagar productos en el supermercado en la caja rápida, desde el principio logra hacer uso de monedas y billetes.  
Ulises:  
Edgar y Uriel: Logran hacer uso y manejo del dinero, ya tiene mayor dominio para pagar en el supermercado y para cobrar los productos que sean vendido en el taller  
Isabella y Gabriela: Logran pagar productos con costo menor a \$50 con billetes de \$50, \$20, monedas de \$10, \$5, \$2 y \$1,
- A través de las actividades se logra la socialización con los compañeros del taller y con los de otros talleres
- Se logra desarrollar su creatividad, su participación dentro del aula y mejorar la confianza propia y con las personas que les rodean

Puedo reflexionar que aún falta profundizar esta estrategia, pero puedo considerarla como una buena alternativa para lograr el desarrollo de las habilidades prácticas y no solo de estas, también el desarrollo de las habilidades conceptuales y sociales, ya que se ponen en juego diversas tareas en la implementación de las actividades.

Hoy en día el emplear el juego y actividades situadas permite tener un mejor acercamiento a la realidad en la que se encuentra el alumno, por lo que hace que su aprendizaje y enseñanza sea significativo

Es importante que se siga trabajando con el diseño de materiales en la implementación de esta estrategia, en donde de respuesta al objetivo de ella y que respondan a las necesidades y características de los alumnos.

## CONCLUSIONES

A lo largo de mi informe de prácticas abordé puntos fundamentales que permitieron favorecer las habilidades prácticas y matemáticas de los alumnos, además de favorecer la competencia que faltaba por consolidar, esta competencia es sobre: la dificultad para desarrollar estrategias de apoyo para fortalecer la inclusión de los alumnos en la educación básica.

He reflexionado que desde mi propia investigación acción acerca de mi práctica docente puedo mencionar que durante mis primeras intervenciones aún se mostraba dificultad para brindar estrategias que permitirán a los alumnos hacer uso y manejo del dinero, ya que mis actividades resultaban ser un poco innovadoras, no eran de su interés y además no se lograba cumplir con el propósito de que fueran funcionales, posteriormente en las siguientes sesiones se mostró un cambio ya que las actividades resultaron ser más funcionales y atractivas, se implementaron estrategias para el logro del aprendizaje del uso y manejo del dinero, se hizo uso de material didáctico más funcional lo que permitió que los alumnos tuvieran un avance en la identificación de las monedas y el tener acercamiento a contextos reales como el supermercado en donde se pusiera en juego el manejo de dinero a través de la compra de productos para el taller y la venta del pan que se elaboraba durante las sesiones. Con base a lo anterior hago una reflexión sobre la minimización de esta problemática ya que a través de la implementación de la estrategia del juego simbólico se tuvo una mejora en cuanto a cada una de las actividades implementadas, lo que favoreció el desarrollo de las habilidades prácticas de los alumnos, además de que logré fortalecer mis habilidades docentes como el manejo y control del grupo, ajustes de las actividades de acuerdo al tiempo, establecer límites entre alumno y maestro, concluir las clases retroalimentando el tema, la resolución de conflictos en el aula, realizar actividades teniendo en cuenta las necesidades y características de cada uno de los alumnos y crear estrategias en donde la diversidad de alumnos sea parte de la enseñanza aprendizaje.

En cuanto al uso del juego simbólico como estrategia para la enseñanza, puedo analizar que es una herramienta que me va a permitir desarrollar un aprendizaje significativo en los alumnos ya

que éstos logran desarrollar sus habilidades cognitivas, habilidades prácticas, sociales, comunicativas, etc. A través del desarrollo de éstas, se permitirá tener un mejor desenvolvimiento en los diferentes contextos, he analizado que además de haber considerado una estrategia como base también pude retomar otras estrategias o métodos que permitan fortalecer esta herramienta y así potenciar otras habilidades que tienen que ver con el uso y manejo del dinero.

Desde su estructura y el enfoque que tiene el juego simbólico es importante que se realicen actividades reales mediante aprendizajes funcionales y permanentes, en cuanto al uso y manejo del dinero, dándole un uso pertinente para poder solucionar problemas o situaciones que se presenten en su vida diaria, como en la compra o venta de diversos productos, pago del transporte, etc. El adquirir estas habilidades permitirá que los jóvenes tengan una mayor participación, confianza y motivación en los diferentes contextos en los que se desenvuelve n.

Puedo analizar que esta estrategia que se implementó pudo tener un impacto en los alumnos ya que se realizaron actividades que fueron enfocadas a sus intereses, necesidades y a situaciones que se pueden presentar en la vida diaria, por ejemplo, se aplicó una simulación del cine como una de las actividades en donde todos los alumnos mostraron motivación ya que fueron parte de la organización, en la venta de productos, y a su vez disfrutaron de la película. También hubo una simulación de tener una panadería en donde ellos eran los panaderos, hicieron preparación de tartaletas, de helado, de roles de canela, bísquets, lo que favoreció también cumplir el propósito del taller de panadería y repostería. Se realizó la venta de estos productos, lo que ponía en juego favorecer el uso y manejo del dinero a la hora de cobrar cada uno de éstos, de regresar el cambio o hacer su propia compra.

En la compra de los insumos que se requería para la elaboración de recetas dentro del taller los alumnos asistieron como actividad de reforzamiento ya en un contexto real que era el supermercado, donde ellos hacían la compra de estos insumos, en equipo tenían que identificar el precio de los productos, donde lo tenían que buscar, el área para pagar, como pagar, cuanto y con que debían pagar. Esta actividad que se realizaba contantemente permitió que los jóvenes tuvieran un avance en el buen manejo de la compra y pago de productos

También se realizaron actividades como la juguetería, la tiendita y los helados, aquí se hizo uso de material didáctico como la implementación de sus juguetes favoritos, por ello hago una

reflexión sobre la importancia de que los alumnos tengan una motivación intrínseca para poder trabajar con entusiasmo dentro del aula, tengan iniciativa y logren un aprendizaje significativo.

A través de las actividades que se desarrollaron se ha logrado aumentar la socialización con sus compañeros dentro y fuera del taller, ya que han creado confianza en ellos mismos y con los demás, es importante tener en cuenta la importancia de retomar las habilidades sociales como la base principal para realizar las actividades de la vida diaria como: la compra y venta de productos, de higiene personal, pagos de servicios, etc. ya que como jóvenes con discapacidad deben tener un mayor acercamiento con las personas de las tiendas, del transporte o la venta de sus productos, esto con el fin de poder cuestionarlas, solicitar productos, resolver dudas, etc.

Es importante que, como docente para lograr el trabajo con los alumnos, los padres de familia deben estar involucrados para que reconozcan las habilidades y potencialidades que tienen sus hijos, además de brindarles herramientas y apoyos necesarios para mejorar el funcionamiento del alumno, lograr una mejor autonomía, socialización y logre desenvolverse en el contexto que le rodea.

En cuanto a la evaluación, me permitió identificar los logros que se obtuvieron en las actividades, lo que lograron aprender los alumnos, las habilidades que potenciaron, lo que faltó en la práctica y así reflexionar como poder mejorar mi intervención docente. Puedo mencionar que, aunque la asistencia no fue constante con los alumnos se logró visualizar avances en cuanto al uso y manejo del dinero a lo largo de estas jornadas de prácticas

Finalmente puedo mencionar que como docente es importante tener un buen acercamiento con los alumnos para promover un ambiente de aprendizaje positivo, es importante que se fortalezcan los valores, crear actividades innovadoras, significativas y situadas, brindar herramientas a los alumnos que les permita facilitar la resolución de problemas de manera asertiva, y hacer una evaluación de mi propia práctica docente para poder realizar mejoras continuas.

## REFERENCIAS

- Álvarez, et al (2020) La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil. (Institución universitaria Tecnológico de Antioquia). Recuperado d. e: <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Antequera, at al (Junta de Andalucía.). (2014) Discapacidad intelectual (p.13-21) [https://www.upla.cl/inclusion/wp-content/uploads/2014/08/2014\\_0814\\_inclusion\\_textos\\_discapacidad\\_intelectual.pdf](https://www.upla.cl/inclusion/wp-content/uploads/2014/08/2014_0814_inclusion_textos_discapacidad_intelectual.pdf)
- Berrocal, E y Expósito, J (2020) El proceso de investigación educativa II: Investigación-acción [https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio\\_Berrocal\\_de\\_Luna/Master\\_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf](https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf)
- Booth y Ainscow (2000) Índice para la inclusión: Desarrollo del juego, el aprendizaje y la participación en Educación infantil (F. González, et al, Trad., CSIE (2006) [https://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/doctos/3Internacionales/8Indice\\_de\\_Inclusion.pdf](https://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/doctos/3Internacionales/8Indice_de_Inclusion.pdf)
- Cámara de Diputados del H. congreso de la UNION (2011) Ley General Para la Inclusión de las Personas con Discapacidad, <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGIPD.pdf>
- CREENA/NHBBZ (s.f.) Definición de Discapacidad Intelectual <https://creena.educacion.navarra.es/web/necesidades-educativas-especiales/equipo-de-psiquicos/discapacidad-intelectualp/definicion-de-discapacidad-d>
- El juego simbólico (s.f.) (<http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/6987/Capitulo2.pdf>)
- Escudero. A (2012) Las etapas del desarrollo madurativo, 5, <https://fapap.es/articulo/195/las-etapas-del-desarrollo-madurativo>
- Gómez, M. (2021) Atención a la Diversidad. Conceptualización y su aplicación en Educación Infantil. *Recursos para la Educación Inclusiva*, 1

[https://www.revistarined.com/files/ugd/27f117\\_427642dd7abe43e7baf53431a9262ee\\_f.pdf?index=true](https://www.revistarined.com/files/ugd/27f117_427642dd7abe43e7baf53431a9262ee_f.pdf?index=true)

- Guerrero, C. y Narváez, G. (2010) Las competencias: una propuesta conceptual hacia la unificación multidimensional en el contexto de los recursos humanos. *European Scientific Journal*, 4. <https://core.ac.uk/download/pdf/328024035.pdf>
- Hernández, G. (2012). *Saberes y quehaceres de los maestros de apoyo*. México: Instituto de Educación de Aguascalientes.  
<http://convivejoven.semsys.itesi.edu.mx/cargas/Manuales/SABERES%20Y%20QUEHACERES%20DE%20LOS%20MAESTROS%20DE%20APOYO.pdf>
- IEEPO (2020) Actividades para el desarrollo de las habilidades adaptativas  
[https://www.oaxaca.gob.mx/ieepo/wp-content/uploads/sites/75/2020/11/Oax\\_Act\\_paraHabilidadesAdaptativas.pdf](https://www.oaxaca.gob.mx/ieepo/wp-content/uploads/sites/75/2020/11/Oax_Act_paraHabilidadesAdaptativas.pdf)
- Latorre, A. (2003) *La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*, Ed.2003
- Latorre, A. (2005) *La investigación acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. GRAO <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Martín, R (2010). El dominio de los contenidos escolares: competencia profesional y formación inicial de maestros. *Revista de Educación*, 360  
<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d5e5202b-7398-422c-acdd-db7bc35f3581/re36017-pdf.pdf>
- Ministerio de Educación de Chile (2016) *Matemática Funcional para Estudiantes que Presentan NEE*. Reforma Educacional en marcha. [https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/10/Manual\\_Docente\\_-Matematica-2016-1.pdf](https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/10/Manual_Docente_-Matematica-2016-1.pdf)
- Martínez, J. (2011) *Desarrollo y mejora de la inteligencia matemática en Educación infantil*. Wolters Kluwer. <https://drive.google.com/drive/recent>
- Navarrete, B. (2009) La motivación en el aula. funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje, *Innovación y Experiencias Educativas*, 15.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/BELEN\\_NAVARRETE\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/BELEN_NAVARRETE_1.pdf)

- Ortega, S. Cansino, P. (2017) Discapacidad: factores de riesgo y prevención y profesionales relacionados. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 22, 187-188  
<https://www.redalyc.org/pdf/292/29255774005.pdf>
- Palacio, M.C., Menjura, M.I. (2020). Habilidades adaptativas de niños y niñas en situación de discapacidad cognitiva. *Tempus Psicológico*, 3, 1-14
- Peredo, R. (2016) Comprendiendo la discapacidad intelectual: datos, criterios y reflexiones. *Reflexiones en psicología*, 15, 101-122  
[http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n15/n15\\_a07.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n15/n15_a07.pdf)
- Peláez, N. (2016) El juego simbólico como instrumento de socialización en el alumnado con Síndrome X Frágil de la etapa de Educación Infantil.(Trabajo fin de Master en Atención a Necesidades Educativas especiales en Educación Infantil y Primaria) ([http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/5606/Juego\\_simb%C3%B3lico\\_social\\_izaci%C3%B3n\\_s%C3%ADndrome\\_X-fr%C3%A1gil.pdf?sequence=1](http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/5606/Juego_simb%C3%B3lico_social_izaci%C3%B3n_s%C3%ADndrome_X-fr%C3%A1gil.pdf?sequence=1))
- López, M., et al (2010) Discapacidad y juego; adaptaciones desde las teorías del procesamiento de la información. *Revista de Psicología*, 4  
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327069.pdf>
- Rodríguez, J. (2005) *La investigación acción educativa*. DOXA
- Román. M (2012) El juego simbólico como estrategia didáctica para la comprensión y el aprendizaje del número cardinal y favorece el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de tercer grado de preescolar y en la localidad de plazas de Aragón, Estado de México (Proyecto de Innovación, Universidad Pedagógica Nacional) <http://200.23.113.51/pdf/28892.pdf>
- Sandín, M. (2003) Investigación acción. *Revista de Enseñanza Universitaria*. 21
- Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán (2020) Manual de Operatividad del Servicio Escolarizado de Educación Especial del Estado de Yucatán [http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publicaciones/220121\\_Manual\\_CAM.pdf](http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publicaciones/220121_Manual_CAM.pdf)
- SEGEY (2020) Manual de Operatividad del Servicio Escolarizado de Educación Especial del Estado de Yucatán.  
[http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publicaciones/220121\\_Manual\\_CAM.pdf](http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publicaciones/220121_Manual_CAM.pdf)

- SEP (2011) *Modelos de atención de los Servicios de Educación Especial (MASSE)*. SEP [https://seduc.edomex.gob.mx/sites/seduc.edomex.gob.mx/files/files/alumnos/educaci%C3%B3n%20especial/17-MASEE\\_2011.pdf](https://seduc.edomex.gob.mx/sites/seduc.edomex.gob.mx/files/files/alumnos/educaci%C3%B3n%20especial/17-MASEE_2011.pdf)
- SEP (2017) *Aprendizajes clave para la educación integral*. SEP [https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes\\_clave\\_para\\_la\\_educacion\\_integral.pdf](https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf)
- Soriano, M. (2017) La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo (Área de Psicología Evolutiva, Escuela de Magisterio de Teruel Universidad de Zaragoza)
- Torro, et al (1997) Necesidades Educativas Especiales graves y permanentes” (p. 112),
- Verdugo, M. (2022, 1 de febrero) La nueva definición de la discapacidad intelectual (video), YouTube [https://www.youtube.com/watch?v=taY6BSV\\_msl&t=908s](https://www.youtube.com/watch?v=taY6BSV_msl&t=908s)
- Verdugo, et al (2010) *Aplicación del paradigma de calidad de vida*. INICO [https://infoautismo.usal.es/wp-content/uploads/2015/10/Cap. Libros\\_8.pdf#page=64](https://infoautismo.usal.es/wp-content/uploads/2015/10/Cap. Libros_8.pdf#page=64)
- Verdugo, M. y Gutiérrez, B. (2011) *Discapacidad Intelectual: Adaptación social y problemas de comportamiento*, Editorial Pirámide
- W Radio (2017) Los distintos tipos de familia que existen y sus características. [https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2018/12/wradio.com\\_mx-Los-distintos-tipos-de-familia-que-existen-y-sus-caracter%C3%ADsticas.pdf](https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2018/12/wradio.com_mx-Los-distintos-tipos-de-familia-que-existen-y-sus-caracter%C3%ADsticas.pdf)

## ANEXOS

### ANEXO 1. “ELECCION DE MI COMPETENCIA”

El presente instrumento tiene como finalidad apoyarte en la toma de decisión de lo que será tu tema de investigación y la elección de una modalidad de titulación. Te invitamos a contestarlo concienzudamente con la mayor veracidad, se trata de un instrumento de autorreflexión y análisis que ayudará a la Comisión de Titulación a orientar sus esfuerzos para asignarte un asesor adecuado a tus intereses.

**INSTRUCCIONES:** Colorea de verde aquellas competencias genéricas que consideres has logrado desarrollar casi en su totalidad a lo largo de la Licenciatura en Inclusión Educativa; colorea de amarillo aquellas competencias en las que consideres aún te hace falta trabajo para alcanzarlas; y finalmente colorea de rojo aquellas competencias que consideres has desarrollado, pero en un nivel mínimo.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	VALORACIÓN (SEMÁFORO)
Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.	
Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para auto-regularse y fortalecer su desarrollo personal.	
Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.	
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.	
Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.	

### Competencias profesionales

**INSTRUCCIONES:** Colorea de verde aquellas competencias profesionales que consideres has logrado desarrollar casi en su totalidad a lo largo de la Licenciatura en Inclusión Educativa; colorea de amarillo aquellas competencias en las que consideres aún te hace falta trabajo para alcanzarlas; y finalmente colorea de rojo aquellas competencias que consideres has desarrollado, pero en un nivel mínimo.

Nota: se agregaron unidades de competencia, para que te ayuden a dilucidar hasta qué grado has alcanzado realmente cada competencia profesional.

COMPETENCIAS PROFESIONALES	VALORACIÓN (SEMÁFORO)
<p><b>1. Detecta las necesidades de aprendizaje de los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de aprendizaje, de conducta o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.</b></p> <p><i>Unidades de competencia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea las necesidades educativas de los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de aprendizaje, de conducta o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques psicopedagógicos.</li> <li>• Establece relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del plan y los programas de estudio en función de las necesidades educativas de los alumnos.</li> <li>• Diferencia los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de aprendizaje, de conducta o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes para determinar los tipos de apoyo que requieren para alcanzar el máximo logro de aprendizaje.</li> </ul>	
<p><b>2. Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de todos los alumnos.</b></p> <p><i>Unidades de competencia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza metodologías pertinentes y actualizadas para promover el aprendizaje en función de las necesidades educativas de todos los alumnos en los diferentes campos, áreas y ámbitos que propone el currículo, considerando los contextos y su desarrollo cognitivo.</li> <li>• Incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de todos los alumnos.</li> <li>• Emplea sus habilidades comunicativas y metodológicas para favorecer en los alumnos la adquisición y uso de diversos lenguajes que apoyen el logro de los aprendizajes.</li> </ul>	

**3. Desarrolla estrategias de apoyo para favorecer la inclusión de todos los alumnos en la educación básica.**

*Unidades de competencia:*

- Apoya y colabora con los docentes de las escuelas en la planeación, diseño, desarrollo y seguimiento de actividades para lograr de manera efectiva la inclusión de todos los alumnos para favorecer sus aprendizajes.
- Diseña y aplica estrategias específicas para atender las necesidades educativas de todos los alumnos con el fin de lograr la inclusión en el aula y la escuela para potenciar sus aprendizajes.

**4. Diseña adecuaciones curriculares aplicando sus conocimientos psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades educativas de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.**

*Unidades de competencia:*

- Selecciona y propone estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos en el marco curricular establecido para procurar el logro de los aprendizajes.
- Construye escenarios y experiencias educativas utilizando diversos recursos metodológicos y tecnológicos para favorecer la inclusión de todos los alumnos.

**5. Emplea la evaluación como un recurso estratégico para mejorar los aprendizajes de los alumnos y favorecer la inclusión educativa en la escuela y el aula.**

*Unidades de competencia:*

- Realiza el seguimiento longitudinal de los niveles de logro de los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de aprendizaje, de conducta o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes de acuerdo con la evolución de su propio aprendizaje.
- Valora la pertinencia de los apoyos utilizados para el logro del aprendizaje de todos los alumnos.
- Elabora propuestas para mejorar los resultados de su enseñanza y los aprendizajes de todos los alumnos.

<p><b>6. <i>Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.</i></b></p> <p><i>Unidades de competencia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los medios tecnológicos y las fuentes de información científica disponibles para mantenerse actualizado respecto al campo de conocimiento vinculado a su trabajo para satisfacer las necesidades educativas de todos los alumnos.</li> <li>• Usa los resultados de la investigación para profundizar en el conocimiento y los procesos de aprendizaje de sus alumnos.</li> <li>• Utiliza los recursos metodológicos y técnicos de la investigación para explicar, comprender situaciones educativas y mejorar su docencia.</li> </ul>	
<p><b>7. <i>Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.</i></b></p> <p><i>Unidades de competencia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orienta su actuación profesional con sentido ético-valoral y asume los diversos principios y reglas que aseguran una mejor convivencia institucional y social, en beneficio de todos los alumnos, así como de la comunidad escolar.</li> <li>• Resuelve situaciones emergentes con base en los derechos humanos fundamentales, los principios derivados de la normatividad educativa, la educación inclusiva y los valores propios de la profesión docente.</li> </ul>	
<p><b>8. <i>Colabora con la comunidad escolar, orienta a los padres de familia, autoridades y docentes, para favorecer el aprendizaje y la participación de todos los alumnos en el contexto escolar y social.</i></b></p> <p><i>Unidades de competencia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone acciones para apoyar a la escuela, directivos y los maestros para eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación en el contexto escolar y áulico.</li> <li>• Participa en procesos de evaluación institucional y utiliza sus resultados en la planeación y gestión escolar para favorecer el aprendizaje y satisfacer las necesidades educativas de todos los alumnos.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña estrategias específicas dirigidas a orientar a las familias de los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de aprendizaje, de comportamiento o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes, para favorecer el aprendizaje y la participación en el hogar y en el contexto social en que se desenvuelven.</li> </ul>	
---	--

**ANEXO 2 “INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, ESCALA ESTIMATIVA”**

**Taller:** Panadería y repostería académico instrumental

**Campo:** Desarrollo  
**Competencia:** Utiliza en la vida

cotidiana conceptos matemáticos básicos funcionales

**Aprendizajes esperados:**

- Uso del dinero
- Resolver problemas de la vida cotidiana mediante el uso de habilidades matemáticas
- Comparar cantidades y calcular la diferencia de ellas
- Representar cantidades con material concreto

**SA: Sin avance**

**EP: En proceso**

**L: Logrado**

ALUMNO	CRITERIOS						
<b>Jesús</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10	Menciona un ejemplo de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Apoya para seguir los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situación de compra
	SA L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Gerardo</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona dos ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50

							de compra y venta
	SA L	EP L	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Cristian Yair</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10	Menciona un ejemplo de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Apoya para seguir los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situación de compra
	SA L	EP L	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Cristian Atanacio</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona un ejemplo de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Apoya y observa para seguir los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra
	SA L	EP L	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Oscar</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1 y \$2	Selecciona una imagen de cómo se obtiene el dinero y una para que sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Observa los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1 y \$2, en situación de compra y venta
	SA L	EP L	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Johan</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200	Menciona dos ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200

		\$100 y \$200					de compra y venta		
	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	SA L
<b>Edgar</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200	Menciona tres o más ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200 de compra y venta		
	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	SA L
<b>Ulises</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona dos ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra		
	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	SA L
<b>Uriel</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200	Menciona tres o más ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200 de compra y venta		
	SA EP	L	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	SA L

<b>Isabella</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona dos ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra y venta
	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Gabriela</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona dos ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra
	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L

**Taller:** Panadería y repostería  
académico instrumental

**Campo:** Desarrollo  
**Competencia:** Utiliza en la vida

cotidiana conceptos matemáticos básicos funcionales

**Aprendizajes esperados:**

- Uso del dinero
- Resolver problemas de la vida cotidiana mediante el uso de habilidades matemáticas
- Comparar cantidades y calcular la diferencia de ellas
- Representar cantidades con material concreto

**SA: Sin avance**

**EP: En proceso**

**L: Logrado**

ALUMNO	CRITERIOS						
<b>Jesús</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10	Menciona un ejemplo de un artículo con precio	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Apoya para seguir los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situación de compra

			que hayas visto				
	SA L	EP	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Gerardo</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona dos ejemplos de un artículo con precio que hayas visto	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra y venta
	SA L	EP	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Cristian Yair</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10	Menciona un ejemplo de un artículo con precio que hayas visto	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Apoya para seguir los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situación de compra
	SA L	EP	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Cristian Atanacio</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona dos ejemplos de un artículo con precio que hayas visto	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Apoya y observa para seguir los pasos de la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra
	SA L	EP	SA L	EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Oscar</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1 y \$2	Selecciona una imagen de un artículo con precio	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Observa los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1 y \$2, en situación de compra y venta

	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	L	SA L	EP	L	SA L	EP	L
<b>Johan</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200	Menciona tres ejemplos de un artículo con precio que hayas visto	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200 de compra y venta						
	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	L	SA L	EP	L	SA L	EP	L
<b>Edgar</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200	Menciona tres ejemplos de un artículo con precio que hayas visto	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200 de compra y venta						
	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	L	SA L	EP	L	SA L	EP	L
<b>Ulises</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona dos ejemplos de cómo se obtiene el dinero y para qué sirve	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra						
	SA L	EP	SA L	EP	SA L	EP	L	SA L	EP	L	SA L	EP	L
<b>Uriel</b>	Sigue las instrucciones	Identifica el valor de	Menciona tres ejemplos	Cumple con el material	Mantiene el área de trabajo en	Sigue y realiza los pasos para	Utiliza monedas de .50						

	s consignadas	monedas de .50 centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200	de un artículo con precio que hayas visto	solicitud	condiciones de limpieza y orden.	la elaboración del producto	centavos, \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20, \$50, \$100 y \$200 de compra y venta
	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Isabella</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona tres ejemplos de un artículo con precio que hayas visto	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra y venta
	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L
<b>Gabriela</b>	Sigue las instrucciones consignadas	Identifica el valor de monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50	Menciona tres ejemplos de un artículo con precio que hayas visto	Cumple con el material solicitado	Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden.	Sigue y realiza los pasos para la elaboración del producto	Utiliza monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 y billetes de \$20 y \$50 de compra
	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L	SA EP L

### ANEXO 3: “TECNICAS DE OBSERVACION, LA FOTOGRAFÍA”



## ANEXO 4 “ACCIÓN 2 DISEÑO DE LA PROPUESTA”

<b>CAMPO DE FORMA CIÓN:</b>	Desarrollo Académico Instrumental		
<b>COMPETENCIAS:</b>	Básicas	Utiliza en la vida cotidiana conceptos matemáticos básicos funcionales	
<b>COMPONENTE:</b>	Pensamiento matemático		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del dinero</li> <li>• Resolver problemas de la vida cotidiana mediante el uso de habilidades matemáticas</li> <li>• Comparar cantidades y calcular la diferencia de ellas</li> <li>• Representar cantidades con material concreto</li> </ul>		
<b>TIEMPO:</b>	06 de marzo al 24 de marzo de 2023		
<b>TEMA</b>	<i>EL DINERO</i>		
<b>ACTIVIDADES DE RUTINA</b>	Pase de lista Fecha y orden del día Reforzamiento de palabras mágicas (gracias, por favor, salud, con permiso) Limpieza de su espacio Lavado de manos Lavado de dientes Pausa activa		
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>ACTIVIDADES DIFERENCIADAS</b>	<b>AJUSTES CURRICULARES</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>PARA QUE NOS SIRVE INICIO</b> - Realizar las siguientes preguntas: ¿Dónde han utilizado el dinero? ¿Cómo obtenemos el dinero? ¿Para qué sirve el dinero? ¿Qué monedas o billetes conocen? - Presentar video e imágenes a través del proyector referentes a la función del dinero y como se obtiene	<b>GRUPO A</b> - Darle imágenes sobre funciones muy básicas, como en la compra de alimentos, pago de pasaje o compra de juguetes - Mostrar monedas de \$10, \$5, \$2 y \$1 en donde puedan identificar cual	<b>CHRISTIAN Y JESUS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de materiales visuales para complementar la información tales</li> </ul>	- Video del origen del dinero <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ipS1hKAwXCU">https://www.youtube.com/watch?v=ipS1hKAwXCU</a> - Video de función del dinero <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VNMuTmWQv5M">https://www.youtube.com/watch?v=VNMuTmWQv5M</a> - Video de cómo se gana el dinero <a href="https://www.youtube.com/watch?v=33Ld059BiS0">https://www.youtube.com/watch?v=33Ld059BiS0</a> - Imágenes para que sirve el dinero



- Brindarles material de billetes y monedas para que lo peguen e identifiquen su valor



### DESARROLLO

- Ahora jugaremos adivina la moneda, en donde el alumno elegido deberá sacar de una bolsa la moneda o billete y deberá decir su cantidad.
- Posteriormente deberán clasificar las monedas de acuerdo a su valor, por ejemplo, las \$1 con las \$1, las de \$10 con las de \$10 etc. y al finalizar realizar el conteo de cada montón
- Después en equipos les solicitaré cantidades de monedas o billetes que estos estarán colocados en una mesa colocada en el patio, cuando se dé la indicación y silbe con un

tiene más y menos valor

#### GRUPO A

- Usar solo monedas de \$10, \$5, \$2 y \$1

#### GRUPO B

- Usar monedas de \$10, \$5, \$2, \$1, billetes de \$20, \$50 y \$100

#### GRUPO C

- Usar monedas de \$10, \$5, \$2, \$1, .50 centavos, billetes de \$20, \$50 y \$100, \$200

#### GRUPO A

Dar hoja de trabajo con cantidades de un dígito

#### GRUPO B

Dar hoja de trabajo con cantidades de dos dígitos

#### GRUPO C

Dar hoja de trabajo con cantidades de tres a cuatro dígitos

como imágenes, videos, películas, etc.

- Uso de monitores para el apoyo o del trabajo en clase

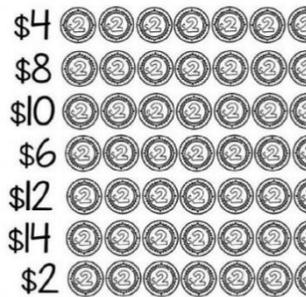
JOHAN

- Uso de calendarios para facilitar el orden de las actividades
- Modificar la temporalización, es decir programar logros

- Billetes y monedas impresas
- Billetes y monedas didácticas
- 1 taza de avena
- ¼ de taza de mantequilla de maní
- ¼ de taza de miel de abeja o de su preferencia
- 1 yogurt sin lácteos
- Adornar con fresas, mango, moras, kiwi o moras
- Video sobre la receta del snack <https://www.facebook.com/reel/918957125757481>

silbato deberán salir corriendo por la cantidad solicitada. El equipo en tener más cantidades gana

- Realizar una actividad en una hoja de trabajo donde se deba identificar que monedas forman la cantidad solicitada, por ejemplo: \$15 (Una moneda de diez y una de cinco)



### **CIERRE**

- Comprar con anticipación materiales para la elaboración de un snack saludable de yogurt
  - ⇒ 1 taza de avena
  - ⇒ ¼ de taza de mantequilla de maní
  - ⇒ ¼ de taza de miel de abeja o de su preferencia
  - ⇒ 1 yogurt sin lácteos
  - ⇒ Adornar con fresas, mango, moras, kiwi o moras
- Enseñada los jóvenes prepararán su mesa de trabajo limpiándola y guardando su material,

tiempos mayores o menores

- Modificar el tipo y grado de aprendizaje

Resto del grupo:

- Aprendizaje cooperativo para propiciar la colaboración de todos los estudiantes
- Asignar roles para que se sientan

<p>sacaran bancos, se pondrán su cofia y bata, lavaran los ingredientes que estén en lata, o bolsa y se lavarán las manos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguir las instrucciones de la siguiente receta:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comenzar agregando la avena, la mantequilla de maní y la miel en un tazón y combínelos bien</li> <li>2. Cubrir en un molde para muffins con moldes con la mezcla de avena realizada, presionándola con los dedos</li> <li>3. Agregue yogurt encima y finalmente cubrir con fruta en rodajas</li> <li>4. Congelar</li> </ol> </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuperar receta y ver video</li> <li>- Analizar el dinero que se ha invertido y sacar el costo de cada producto</li> <li>- Realizar la venta del producto</li> <li>- Cada alumno deberá contar el dinero para saber el dinero que se ganó</li> </ul>		<p>participes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetición de las actividades</li> <li>• Motivación extrínseca para el desarrollo de las actividades</li> <li>•</li> </ul>	
<b>PANQUÉ DE PLATANO</b>	<b>GRUPO A</b>		

**INICIO**

- Realizar las siguientes preguntas referentes al precio de los artículos:

1. ¿En dónde han visto artículos que tengan precios?
2. Para la elaboración de un pan o postre ¿en dónde podemos hacer la compra de los ingredientes?
3. Presentar apoyos visuales en el proyector sobre tiendas departamentales



- En equipos se les brindará un objeto o imagen con su costo, cada equipo deberá formar la cantidad que se les solicita. Por ejemplo: Un oso de \$20 dos monedas de \$10 o un billete de \$20

Colorea las monedas que necesitas para pagar exactamente cada producto.

 19	
 8	
 11	
 20	
 17	

Dar imágenes de productos con su cantidad de un dígito

**GRUPO B**

Dar imágenes de productos con su cantidad de dos dígitos

**GRUPO A**

Lavar ingredientes como latas o empaquetados de plástico

Limpiar mesa

**GRUPO B**

Agregar ingredientes sólidos y líquidos  
Sacar herramientas y utensilios

Empaquetar

**GRUPO C**

Prender horno

Utilizar batidora

Mezclar, amasar y batir

**GRUPO A**

Uso de imágenes y video para

identificar los ingredientes que se usaron

**Grupo B**

Uso de video para la recuperación de la receta

**GRUPO A**

Hacer equipo con un alumno que tenga mayor habilidad en el

- Imágenes de tiendas departamentales
- Imágenes con costo
- Billetes y monedas didácticas
- Ingredientes para la elaboración del panque: Plátano  
Huevo  
Harina de avena  
Vainilla  
Chocolate sin azúcar
- Utensilios o herramientas para la elaboración del panque
- Cuaderno
- Lápiz
- Proyector
- Video de la receta
- [https://www.youtube.com/watch?v=RaC0AuZz\\_Xc](https://www.youtube.com/watch?v=RaC0AuZz_Xc)

<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar una lista de los ingredientes que se requieren para la elaboración del panque, cada uno de estos productos deberán ir a comprarlos al supermercado</li> <li>- Dos jóvenes deberán realizar la compra de los ingredientes en Walmart, cada uno debe identificar el elemento solicitado y su precio. A los demás alumnos se les mostrará a través de imágenes que ingredientes se les solicitaron y el costo que tiene cada uno</li> <li>- Una vez que lleguen los alumnos explicarán su experiencia y nos mencionarán cuanto les costó cada producto</li> <li>- Enseguida los jóvenes prepararán su mesa de trabajo limpiándola y guardando su material, sacaran bancos, se pondrán su cofia y bata, lavaran los ingredientes que estén en lata, o bolsa y se lavarán las manos</li> <li>- Seguir las instrucciones de la siguiente receta: <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pela los plátanos, trocéalos y machácalos ligeramente con un tenedor. No es necesario triturarlos por completo, ya que esto haría que la</li> </ul> </li> </ul>	<p>manejo de dinero para visualizar como se maneja</p> <p><b>GRUPO B</b> Ser orientado por alumno que tiene mayor habilidad para el manejo de dinero</p> <p><b>SESIÓN 12</b></p> <p><b>GRUPO A, B Y C</b> Palomitas- Isabella Agua- Gaby Boletos- Johan Dulces (paletas o manguitos) - Jesús, Christian, Gomiboing - Edgar</p>		
---	--	--	--

masa pesara demasiado y no creciera adecuadamente en el horno.

2. Bate el huevo con el aceite de coco durante 5 minutos si usas licuadora o varillas eléctricas. Si lo haces a mano, bate durante un poco más de tiempo para que queden espumosos y se añada suficiente aire. Para que el pan de plátano y avena suba correctamente y quede esponjoso, este paso es muy importante, por lo que batir enérgicamente los huevos es una de las claves.
3. Añade el huevo batido al bol con los plátanos y mezcla bien. Puedes integrar estos ingredientes con el mismo tenedor, con varillas manuales o eléctricas, pero ten en cuenta que seguimos interesados en no triturar en exceso la fruta.
4. Agrega los ingredientes secos, es decir, la

harina de avena, los polvos de hornear, el bicarbonato de sodio y la sal. Incorpóralos con una espátula o cuchara haciendo movimientos envolventes suaves. De forma opcional, puedes añadir cualquier fruto seco que te guste para preparar, por ejemplo, pan de plátano, avena y nueces,  
**(Truco:** Como la harina integral no se puede tamizar, mezcla aparte los ingredientes secos y agrega aire removiéndolos con un tenedor o una cuchara. Luego, para evitar grumos, añádelos a la masa poco a poco

5. Coloca la masa en un molde rectangular de unos 20 cm de longitud, previamente engrasado y enharinado con harina de avena, y hornea el pan de avena y plátano durante 40-45 minutos.)



- Recuperar receta en su cuaderno preguntando a los alumnos sus ingredientes y proceso que realizaron en su preparación.

**CIERRE**

- Partir el postre en rebanadas y lo deberán envolver para su venta
- Realizar operaciones para determinar lo que se gastó y el costo que tendrá cada producto
- Realizar venta del producto en los diferentes talleres
- Cada alumno contará el dinero que se recaudó por la venta del producto

**DE COMPRAS**

**INICIO**

- Realizar las siguientes preguntas:
- ¿Quién ha ido a la tienda?
- ¿Qué podemos encontrar en la tienda?



**GRUPO A**  
Brindar y presentar imágenes con productos con la cantidad de un dígito

**GRUPO B**  
Brindar y presentar imágenes con productos con la cantidad de dos dígitos

**GRUPO C**  
Brindar y presentar imágenes con

- Imágenes de artículos
- Proyector
- Bocina
- Computadora
- Productos de la tienda
- Caja registradora
- Lista de precios
- Billetes y monedas didácticas
- Tiendita
- Aulas
- Cortinas negras
- Proyector
- Material para preparar Boletos,

- A través de una presentación mostrar imágenes en donde los alumnos logren identificar los artículos con mayor costo y menor costo
- Pegar 4 imágenes de artículos; 2 con un costo bajo y otras 2 con costo alto



- DESARROLLO**
- Se les solicitará 3 productos que más les guste con anticipación  
*Por ejemplo:* Galletas, Cheetos, dulces, jugos, etc.



- Realizar una lista de precios en una cartulina de cada producto que

productos con la cantidad de tres dígitos

**GRUPO A**  
Brindarles monedas de \$1, \$2 y \$5

**GRUPO B**  
Brindarles monedas de \$1, \$2 y \$5 \$10, billetes de \$20, \$50 y \$100

**GRUPO A**  
Solicitar solo un objeto y que cueste menos de \$10 o \$20, además de orientarlo para pagarlo

**GRUPO B**  
Solicitar solo dos o tres objetos que tengan un costo menos de \$100

Palomitas, agua, Dulces, gomiboin, dorilocos

- Películas
- Propaganda del cine
- Mesas para la venta de productos
- Bocina

llevaron para que puedan verificar su costo



- 
- Organizar los productos de acuerdo a lo que hayan traído (galletas con galletas, jugo con jugo, dulces con dulces, etc.)
- Repartir el dinero de manera equitativa para que los jóvenes puedan realizar sus compras
- Asignar a un vendedor para que pueda estar al pendiente de la venta, realizar cuentas, cobrar y dar cambio (el vendedor se cambiara cuando la maestra lo solicite)
- A los compradores asignarles diferentes problemas para que puedan realizar su compra, por ejemplo:
  1. Cristian comprara un artículo con un costo de 12 pesos, pagar en caja y hacer conteo de su dinero ¿Qué articulo debes comprar Christian?
  2. Edgar recibió dinero por vender sus postres y por agradecimiento comprará golosinas una para su mamá, su prima, su amigo,

su tía y para él.  
¿Cuánto pagara  
Edgar? ¿Le sobra  
cambio?

- Jesús comprará un artículo de la tienda con una moneda de \$10 para que artículo le alcanza

### **CIERRE**

- Solicitar permiso y apoyo a docentes y directivos para realizar un aula de cine
- Organizar un espacio para 2 salas de cine, ambientar espacios de acuerdo a un cine



- Seleccionar varias películas y a través de encuestas realizadas por los alumnos del taller preguntar a los alumnos de otros talleres preguntar qué película prefieren. Las primeras dos películas son las que se pondrán en cartelera.



- Se pondrá propaganda con fecha y horario para que toda la comunidad

<p>escolar se prepara para ver las películas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los jóvenes del taller de panadería realizarán venta de palomitas, dulces, aguas, y gomiboing, cada estación tendrá un costo       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Palomitas \$7</li> <li>2. Agua \$3</li> <li>3. Dulces (paletas o manguitos) \$1 y \$2</li> <li>4. Gomiboing \$15</li> <li>5. Dorilocos \$18</li> </ol> </li> <li>- Asignar en cada puesto a un alumno del taller de panadería, de acuerdo al valor de moneda que maneje cada uno       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Boletos- Maestra Mariana</li> <li>2. Palomitas- Isabella</li> <li>3. Agua - Gaby</li> <li>4. Dulces (paletas o manguitos)- Christian, Jesús y Ramón</li> <li>5. Gomiboing- Edgar</li> <li>6. Dorilocos- Maestra Paola y Johan</li> </ol> </li> <li>- Asignar horarios para la compra de sus alimentos y salidas al baño</li> <li>- Una vez que los demás talleres hayan comprado sus alimentos, será el turno de que compren los jóvenes del taller.</li> <li>- Una vez que todos hayan adquirido sus alimentos todos podrán ver y disfrutar la película</li> </ul>			
---	--	--	--

<p>- Al finaliza contar el dinero reunido</p>			
<p style="text-align: center;"><b>MIS AHORROS INICIO</b></p> <p>- Realizar las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Quién está ahorrando o quien ha ahorrado dinero?</li> <li>- ¿Para qué nos sirve el ahorrar dinero?</li> <li>- Mostrar video de la importancia de ahorrar</li> </ul> <p>-Hacer la lectura de Magnus el Mago, se irán mostrando las imágenes a través de una presentación, al final de la lectura preguntar que entendieron y por qué es importante ahorrar</p> <div data-bbox="267 1081 576 1396" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p> <p>- Con un globo, periódico y engrudo elaboraran una alcancía en forma de puerquito, se inflará el globo y le pondrán varias capas de periódico para que conforme se vaya secando puedan agregarse más capas y</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lectura de Magnus el Mago</b></li> <li>• <b>Video de la importancia de ahorrar</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O-GYvpCKJdk&amp;t=14s">https://www.youtube.com/watch?v=O-GYvpCKJdk&amp;t=14s</a></li> <li>• <b>Globos</b></li> <li>• <b>Engrudo</b></li> <li>• <b>Tapas de huevo</b></li> <li>• <b>Pintura</b></li> <li>• <b>Periódico</b></li> <li>• <b>Productos para hacer limpieza (escoba, mechudo, jabón, etc.,)</b></li> <li>• <b>Productos de tienda para (Cheetos, jugo, paletas, palomitas, etc.)</b></li> </ul>

quede grueso y duro el molde, una vez seco y con varias capas le darán forma con la tapa de huevo poniéndole pies y trompa, además como colita le pondrán un pompón. Cada puerquito será pintado del color que ellos decidan. (Se usará para actividades siguientes)



### **CIERRE**

- Se les asignarán tareas de limpieza cada tarea tendrá un puntaje, cada día se irá cambiando el puntaje en cada tarea. Para la selección de estas tareas los alumnos las escogerán al azar sin que sepan su valor, una vez elegido se les dará monedas didácticas que depositarán en la alcancía realizada con anterioridad. Para que pueda ser válido, debe ser concluido.

#### **TAREAS:**

1. Barrer- 5 pesos
2. Trapear- 8 pesos
3. Lavar trapos- 10 pesos
4. Limpiar mesas- 2 pesos

<p>5. Lavar trastes 4 pesos</p> <p>Al término de cada semana se juntarán sus puntos para que puedan utilizarlos para su premio, los premios se comprarán y cada premio tendrá un costo.</p> <p>Cheetos- 23 pesos Paleta- 10 pesos Jugo- 16 pesos Palomitas para microondas: 25 pesos</p>			
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sigue las instrucciones consignadas</li> <li>- Identifica el valor de monedas y billetes</li> <li>- Reconoce como se obtiene y el uso que se le puede dar al dinero</li> <li>- Cumple con el material solicitado</li> <li>- Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden</li> <li>- Realiza los pasos para la elaboración del producto</li> <li>- Utiliza billetes y monedas en situación de compra y venta</li> </ul>	<p><b>EVIDENCIAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alcancía</li> <li>- Venta de un producto o productos</li> <li>- Cine</li> </ul>

**ANEXO 5: CAPITULO 1, SESIÓN 2: ACTIVIDAD DE SNACKS**



**ANEXO 6: CAPITULO 2, CICLO 1 SESIÓN 3: “LA TIENDITA”**



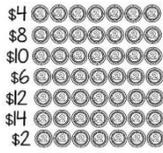
## ANEXO 7. CAPITULO 2, SESIÓN 4: EL CINE



## ANEXO 8: CAPITULO 3, PROPUESTA DE MEJORA: DISEÑO DE ACTIVIDADES

<b>CAMPO DE FORMACIÓN:</b>	Desarrollo Académico Instrumental		
<b>COMPETENCIAS:</b>	Básicas	Utiliza en la vida cotidiana conceptos matemáticos básicos funcionales	
<b>COMPONENTE:</b>	Pensamiento matemático		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del dinero</li> <li>• Resolver problemas de la vida cotidiana mediante el uso de habilidades matemáticas</li> <li>• Comparar cantidades y calcular la diferencia de ellas</li> <li>• Representar cantidades con material concreto</li> </ul>		
<b>TIEMPO:</b>	17 al 27 de abril de 2022		
<b>TEMA</b>	<i>EL DINERO</i>		
<b>ACTIVIDADES DE RUTINA</b>	Pase de lista Fecha y orden del día Reforzamiento de palabras mágicas (gracias, por favor, salud, con permiso) Limpieza de su espacio Lavado de manos Lavado de dientes Pausa activa		
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>ACTIVIDADES DIFERENCIADAS</b>	<b>AJUSTES CURRICULARES</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>EL TRUEQUE Y EL DINERO</b> - Realizar las siguientes preguntas: ¿Qué es el trueque? ¿Cómo podríamos obtener cosas si no tuviéramos dinero? - ¿Han hecho un intercambio de objetos - Presentar video e imágenes del trueque - Solicitar con anticipación algunos objetos (libros, películas, juguetes, fruta,	<b>GRUPO A</b> - Darle imágenes sobre funciones muy básicas, como en la compra de alimentos, pago de pasaje o compra	<b>CHRISTIAN Y JESUS</b> Uso de materiales visuales para complementar la información tales como imágenes, videos, películas, etc. Uso de monitores para el	- Video de cómo se gana el dinero <a href="https://www.youtube.com/watch?v=33Ld059BiS0">https://www.youtube.com/watch?v=33Ld059BiS0</a> - Imágenes del trueque - Billetes y monedas impresas - Billetes y monedas didácticas - Objetos

<p>dulces, etc.) que ya no vuelvan a utilizar ya que harán un intercambio</p> <p>- En el patio vamos a hacer un intercambio de objetos, en donde cada alumno debe de estar de acuerdo en intercambiar</p>	<p>de juguetes</p> <p>- Mostrar monedas de \$10, \$5, \$2 y \$1 en donde puedan identificar cual tiene más y menos valor</p>	<p>apoyo del trabajo en clase</p> <p>JOHAN</p> <p>Uso de calendarios para facilitar el orden de las actividades</p>	<p>- 450 gr harina sin polvos</p> <p>- 2 ¼ cdta levadura seca (12 grs aprox)</p> <p>- 2 cdas agua tibia</p> <p>- 250 ml leche tibia</p> <p>- 100 gr azúcar blanca</p> <p>- 1 huevo</p> <p>- Opcional: 1/2 cdta Esencia de Vainilla</p> <p>- ¼ cdta sal</p> <p>- 85 gr de mantequilla sin sal</p> <p><b>Para el relleno:</b></p> <p>- 70 gr de mantequilla</p> <p>- 180 gr azúcar rubia</p> <p>- 3 cdas de Canela Molida</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>GRUPO A</p> <p>- Usar solo monedas de \$10, \$5, \$2 y \$1</p>	<p>• Modificar la temporalización, es decir programar logros tiempos mayores o menores</p>	<p>-</p>
<p>- Ahora jugaremos adivina la moneda, en donde el alumno elegido deberá sacar de una bolsa la moneda o billete y deberá decir su cantidad.</p> <p>- Posteriormente deberán clasificar las monedas de acuerdo a su valor, por ejemplo, las \$1 con las \$1, las de \$10 con las de \$10 etc. y al finalizar realizar el conteo de cada montón</p>	<p>GRUPO B</p> <p>- Usar monedas de \$10, \$5, \$2, \$1, \$20, \$50 y \$100</p>	<p>• Modificar el tipo y grado de aprendizaje</p>	<p>-</p>
<p>- Después en equipos les solicitaré cantidades de monedas o billetes que estos estarán colocados en una mesa colocada en el patio, cuando se dé la indicación y silbe con un silbato deberán salir corriendo por la cantidad solicitada. El equipo en tener más cantidades gana</p>	<p>GRUPO C</p> <p>- Usar monedas de \$10, \$5, \$2, \$1, .50 centavos, billetes de \$20, \$50 y \$100, \$200</p>	<p>Resto del grupo:</p>	<p>-</p>
<p>- Realizar una actividad en una hoja de trabajo donde se deba identificar que monedas forman la cantidad solicitada, por ejemplo: \$15 (Una moneda de diez y una de cinco)</p>	<p>GRUPO A</p> <p>Dar hoja de trabajo con</p>	<p>• Aprendizaje cooperativo para propiciar la colaboración de todos los estudiantes</p> <p>• Asignar roles</p>	<p>-</p>



### CIERRE

#### Roles de canela

- Realizar una lista de los ingredientes que se requieren para la elaboración de los roles de canela, cada uno de estos productos deberán ir a comprarlos al supermercado
  - ✓ **Para los rollos:**
  - ✓ 450 gr harina sin polvos
  - ✓ 2 ¼ cdta levadura seca (12 grs aprox)
  - ✓ 2 cdas agua tibia
  - ✓ 250 ml leche tibia
  - ✓ 100 gr azúcar blanca
  - ✓ 1 huevo
  - ✓ Opcional: 1/2 cdta Esencia de Vainilla
  - ✓ ¼ cdta sal
  - ✓ 85 gr de mantequilla sin sal
  - ✓ **Para el relleno:**
  - ✓ 70 gr de mantequilla
  - ✓ 180 gr azúcar rubia
  - ✓ 3 cdas de Canela Molida
- Dos jóvenes deberán realizar la compra de los ingredientes en Walmart, cada uno debe identificar el elemento solicitado y su precio. A los demás alumnos se les mostrará a través de imágenes que ingredientes se les solicitaron y su costo que tiene cada uno

cantidades de un dígito

GRUPO B  
Dar hoja de trabajo con cantidades de dos dígitos

GRUPO C  
Dar hoja de trabajo con cantidades de tres a cuatro dígitos

GRUPO A  
Lavar ingredientes como latas o empaquetados de plástico  
Limpiar mesa

GRUPO B  
Agregar ingredientes sólidos y líquidos  
Sacar herramientas y utensilios  
Empaquetar

GRUPO C  
Prender horno  
Utilizar batidora  
Mezclar, amasar y batir

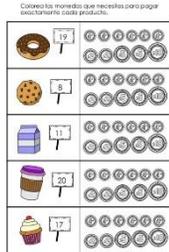
para que se sientan participes

- Repetición de las actividades
- Motivación extrínseca para el desarrollo de las actividades

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una vez que lleguen los alumnos explicarán su experiencia y nos mencionarán cuanto les costó cada producto</li> <li>- Enseguida los jóvenes prepararán su mesa de trabajo limpiándola y guardando su material, sacaran bancos, se pondrán su cofia y bata, lavaran los ingredientes que estén en lata, o bolsa y se lavarán las manos</li> <li>- Seguir las instrucciones de la siguiente receta:       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En un bowl poner la levadura, la leche tibia, agua tibia y mezclar. Luego, agregar el azúcar y mezclar bien. Agregar el huevo batido (con tenedor) y mezclar hasta integrar. Opcional: agregar 1/2 cdta. de Esencia de Vainilla</li> <li>2. Agregar la mitad de la harina y mezclar con movimientos envolventes. Luego, agregar la mantequilla derretida y finalmente, la otra mitad de la harina y mezclar bien hasta formar una masa pegajosa pero que se puede despegar del bowl. Dejar reposar tapado por 1 ½ hora, hasta que doble su volumen.</li> <li>3. Poner la masa en una superficie plana y hacer un rectángulo con uslero.</li> <li>4. Para el relleno, derretir la mantequilla y agregar azúcar morena y Canela</li> </ol> </li> </ul>	<p>GRUPO A Uso de imágenes y video para identificar los ingredientes que se usaron</p> <p>Grupo B Uso de video para la recuperación de la receta</p>		
---	--	--	--

<p>Molida Pincelear la masa con el relleno por toda la superficie. Después, enrollar la masa por el lado más largo y cortarlo en rollos de 1 ½ a 2 cm. aprox.</p> <p>5. Poner los rollos en una lata de horno o fuente enmantecuada dejando espacio entre cada uno. Dejar reposar por al menos 20 minutos o hasta que dupliquen su tamaño.</p> <p>6. Llevar a horno precalentado por 20 minutos a 180°C.</p> <p>7. Para el glaseado, mezclar todos los ingredientes y poner sobre los rollos calientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Empaquetar los roles</li> <li>- Realizar operaciones para determinar lo que se gastó y el costo que tendrá cada producto</li> <li>- Realizar venta del producto en los diferentes talleres</li> <li>- Cada alumno contará el dinero que se recaudó por la venta del producto</li> </ul>			
<p><b>TARTELETA DE FRUTAS INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se recuperarán conocimientos previos, en donde todos los alumnos jugaran el juego de memorama en donde el juego consistirá en abrir una carta y en una estaba el producto con su costo y en la otra era el monto en monedas</li> </ul>	<p><b>GRUPO A</b> Dar imágenes de productos con su cantidad de un dígito</p> <p><b>GRUPO B</b> Dar imágenes de productos con su</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memorama</li> <li>- Objetos o imágenes con costo</li> <li>- Ingredientes para la elaboración de la tarta: <ul style="list-style-type: none"> <li>● 120 gr azúcar</li> <li>● 350 gr de harina</li> </ul> </li> </ul>

- En equipos se les brindará un objeto o imagen con su costo, cada equipo deberá formar la cantidad que se les solicita. Por ejemplo: Un oso de \$20 dos monedas de \$10 o un billete de \$20



### DESARROLLO

- Realizar una lista de los ingredientes que se requieren para la elaboración de la tarta, cada uno de estos productos deberán ir a comprarlos al supermercado
- 120 gr azúcar
- 350 gr de harina
- 200 gr mantequilla, en cubos
- 1 yema
- 1 a 2 cucharadas de agua helada
- Crema pastelera
- Fruta de su preferencia (kiwi, uva, durazno, fresas, mango)
- Dos jóvenes deberán realizar la compra de los ingredientes en Walmart, cada uno debe identificar el elemento solicitado y su precio. A los demás alumnos se les mostrará a través de imágenes que ingredientes se les solicitaron y su costo que tiene cada uno
- Una vez que lleguen los alumnos explicarán su experiencia y nos

cantidad de dos dígito

**GRUPO A**  
Lavar ingredientes como latas o empaquetados de plástico  
Limpiar mesa

**GRUPO B**  
Agregar ingredientes sólidos y líquidos  
Sacar herramientas y utensilios  
Empaquetar

**GRUPO C**  
Prender horno  
Utilizar batidora  
Mezclar, amasar y batir

**GRUPO A**  
Uso de imágenes y video para identificar los ingredientes que se usaron  
**Grupo B**  
Uso de video para la recuperación de la receta

**GRUPO A**

- 200 gr mantequilla, en cubos
- 1 yema
- 1 a 2 cucharadas de agua helada
- Crema pastelera
- Fruta de su preferencia (kiwi, uva, durazno, fresas, mango)
- Utensilios o herramientas para la elaboración de la tarta
- Cuaderno
- Lápiz
- Proyector
- Video de la receta

<p>mencionarán cuanto les costó cada producto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enseguida los jóvenes prepararán su mesa de trabajo limpiándola y guardando su material, sacaran bancos, se pondrán su cofia y bata, lavaran los ingredientes que estén en lata, o bolsa y se lavarán las manos</li> <li>- Seguir las instrucciones de la siguiente receta:</li> <li>- Para la masa poner el azúcar flor junto a la harina en un procesador de alimentos. Agregar la mantequilla y procesar hasta tener migas. Añadir la yema y procesar hasta tener una bola; agregando el agua necesaria para que se forme la masa. La masa también se puede hacer con las manos; primero formado las migas, sobando la mantequilla en la harina. Luego agregando el resto de los ingredientes para formar la masa.</li> <li>- Dividir la masa en dos y forrar dos moldes de tarta desmontable de 22 cm o hacer una grande y con el resto de la masa hornear galletitas. Pinchar las masas en los moldes y refrigerar por al menos 30 minutos.</li> <li>- Recuperar receta en su cuaderno preguntando a los alumnos sus ingredientes y proceso que realizaron en su preparación.</li> </ul>	<p>Hacer equipo con un alumno que tenga mayor habilidad en el manejo de dinero para visualizar como se maneja</p> <p><b>GRUPO B</b></p> <p>Ser orientado por otro alumno que tiene mayor habilidad para el manejo de dinero</p>		
--	---	--	--

<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Empaquetar la tarta</li> <li>- Realizar operaciones para determinar lo que se gastó y el costo que tendrá cada producto</li> <li>- Realizar venta del producto en los diferentes talleres</li> <li>- Cada alumno contará el dinero que se recaudó por la venta del producto</li> </ul>			
<p style="text-align: center;"><b>DE COMPRAS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar las siguientes preguntas:</li> <li>- ¿Quién ha ido a la juguetería?</li> <li>- ¿Qué podemos encontrar en la juguetería?</li> <li>- A través de una presentación mostrar imágenes en donde los alumnos logren identificar los artículos con mayor costo y menor costo</li> <li>- Pegar 4 imágenes de artículos; 2 con un costo bajo y otras 2 con costo alto</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les solicitará 5 juguetes que tengan en casa, <i>Por ejemplo:</i> Muñecas, pelotas, rompecabezas, etc.</li> <li>- Realizar una lista de precios en una cartulina de cada producto que llevaron para que puedan verificar su costo</li> <li>- Organizar los juguetes en una mesa</li> <li>- Repartir el dinero de manera equitativa para que los jóvenes puedan realizar sus compras</li> </ul>	<p><b>GRUPO A</b> Brindar y presentar imágenes con productos con la cantidad de un dígito</p> <p><b>GRUPO B</b> Brindar y presentar imágenes con productos con la cantidad de dos dígitos</p> <p><b>GRUPO C</b> Brindar y presentar imágenes con productos con la cantidad de tres dígitos</p> <p><b>GRUPO A</b> Brindarles monedas de \$1, \$2 y \$5</p> <p><b>GRUPO B</b> Brindarles monedas de</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de artículos</li> <li>- Proyector</li> <li>- Bocina</li> <li>- Computadora</li> <li>- Productos de juguetería</li> <li>- Caja registradora</li> <li>- Lista de precios</li> <li>- Billetes y monedas didácticas</li> <li>- Tiendita</li> <li>- Aula</li> <li>- Cortinas negras</li> <li>- Proyector</li> <li>- Material para preparar Boletos, Palomitas, agua, Dulces, gomiboing, dorilocos</li> <li>- Película</li> <li>- Mesas para la venta de productos</li> <li>- Bocina</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignar a un vendedor para que pueda estar al pendiente de la venta, realizar cuentas, cobrar y dar cambio (el vendedor se cambiara cuando la maestra lo solicite)</li> <li>- A los compradores asignarles diferentes problemas para que puedan realizar su compra, por ejemplo:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cristian comprara un artículo con un costo de 12 pesos, pagar en la caja y hacer conteo de su dinero ¿Qué artículo debes comprar Christian?</li> <li>2. Edgar recibió dinero por vender sus postres y con el dinero recaudado comprará un jenga, Edgar al llegar a la juguetería paga con un billete de \$100, ¿Cuánto recibirá de cambio si el jenga costó \$52?</li> <li>3. Jesús comprará un artículo de la juguetería con una moneda de \$10 para que artículo le alcanza</li> </ol> </li> </ul>	<p>\$1, \$2 y \$5 \$10, billetes de \$20, \$50 y \$100</p> <p><b>GRUPO A</b> Solicitar solo un objeto y que cueste menos de \$10 o \$20, además de orientarlo para pagarlo</p> <p><b>GRUPO B</b> Solicitar solo dos o tres objetos que tengan un costo menos de \$100</p>		
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizar un espacio para simular una sala de cine, ambientar espacio de acuerdo a un cine</li> </ul>			



<p>- Seleccionar una película con todo el grupo, mediante una encuesta abierta</p> <p>- Se pondrá propaganda con fecha y horario para que toda la comunidad escolar se prepare para ver las películas</p> <p>- Los jóvenes del taller de panadería realizarán venta de palomitas, cheetos, dulces y aguas cada estación tendrá un costo</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Palomitas \$10</li> <li>2. Agua \$3</li> <li>3. Dulces (paletas o manguitos) \$1 y \$2</li> <li>4. Gomiboing \$15</li> <li>5. Cheetos \$10</li> </ol> <p>- Asignar horario para que los jóvenes puedan hacer la compra y venta de los productos</p> <p>- Una vez que todos hayan adquirido sus alimentos todos podrán ver y disfrutar la película</p> <p>- Al finaliza contar el dinero reunido</p>			
<p style="text-align: center;"><b>EL TRABAJO INICIO</b></p> <p>Se realizará dibujos: ¿En qué trabajo su papá? ¿alguien ha trabajado en algún lugar? Si trabajamos ¿qué podemos obtener? Se les mostrará algunas actividades que pueden realizar para ganar dinero</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de actividades donde ganen dinero</li> <li>• Productos para hacer limpieza (escoba, mechudo, jabón, etc.,)</li> <li>• <b>Productos de tienda</b></li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>DESAROLLO</b></p> <p>Se les asignarán tareas de limpieza, cada tarea tendrá un puntaje, cada día se irá cambiando el puntaje en cada tarea. Para la selección de estas tareas los alumnos las escogerán al azar sin que sepan su valor, una vez elegido se les dará monedas didácticas que depositarán en la alcancía realizada con anterioridad. Para que pueda ser válido, debe ser concluido.</p> <p style="text-align: center;">TAREAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Barrer- 5 pesos</li> <li>2. Trapear- 8 pesos</li> <li>3. Lavar trapos- 10 pesos</li> <li>4. Limpiar mesas- 2 pesos</li> <li>5. Lavar trastes 4 pesos</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p> <p>Al término de cada semana se juntarán sus puntos para que puedan utilizarlos para su premio, los premios se comprarán y cada premio tendrá un costo.</p> <p style="padding-left: 20px;">Cheetos- 23 pesos Paleta- 10 pesos Jugo- 16 pesos Palomitas para microondas: 25 pesos</p>		<p>para (Cheetos, jugo, paletas, palomitas, etc.)</p>	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sigue las instrucciones consignadas</li> <li>- Identifica el valor de moneda</li> </ul>	<b>EVIDENCIAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alcancía</li> <li>- Venta de un producto o productos</li> <li>- Cine</li> </ul>

s y  
billetes

- Cumple con el material solicitado
- Mantiene el área de trabajo en condiciones de limpieza y orden
- Realiza los pasos para la elaboración del producto
- Utiliza billetes y monedas en situación de compra y venta

ANEXO 9, CAPITULO 3, SEGUNDO CICLO, SESIÓN 7: “TARTELETA”





Atizapán de Zaragoza, Méx., a 30 de junio de 2023

**C. MIGUEL ÁNGEL LERMA ZAMORA  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
PRESENTE**

La que suscribe Mtra. Nayeli Cossío Vázquez Asesora de la estudiante Mariana Dávila Ramírez matrícula 191534420000 de 8° semestre de la Licenciatura en Inclusión Educativa quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado El juego simbólico como estrategia para favorecer el uso y manejo del dinero en jóvenes de CAM laboral en la modalidad de informe de prácticas profesionales; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

**A T E N T A M E N T E**

**Mtra. Nayeli Cossío Vázquez**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO

