



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: Las simulaciones didácticas para fortalecer los principios de conteo en un grupo de preescolar.

AUTOR: María del Rosario Reyes Muñoz

FECHA: 7/2/2018

PALABRAS CLAVE: Competencias, Didáctica, Diagnóstico Educativo, Actividades, Jardín de niños



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito María del Rosario Reyes Muñoz
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

Las simulaciones didácticas para fortalecer los principios de conteo en un grupo de preescolar

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Título de: Licenciatura en Educación Preescolar

en la generación 2014-2018 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí, S.L.P. a los 02 días del mes de Julio de 2018.

ATENTAMENTE.

María del Rosario Reyes Muñoz

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

Nicolás Zapata No. 200
Zona Centro, C.P. 78000
Tel y Fax: 01444 812-11-55
e-mail: cicyt@beceneslp.edu.mx
www.beceneslp.edu.mx

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL**

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

GENERACIÓN



2014

2018

**“LAS SIMULACIONES DIDÁCTICAS PARA FORTALECER LOS PRINCIPIOS
DE CONTEO EN UN GRUPO DE PREESCOLAR”**

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR**

PRESENTA:

MARÍA DEL ROSARIO REYES MUÑOZ

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2018



Esta es una copia que se localiza en el repositorio institucional de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí (BECENE) en la colección de documentos de titulación: Documentos Receptoriales

BECENE Dirección URL de esta obra:

<http://beceneslp.edu.mx/docs2018/14240127>

Versión: Publicada

Documento: Informe de Práctica Profesional

Datos bibliográficos

Reyes Muñoz, María del Rosario, 2018. Las simulaciones didácticas para fortalecer los principios de conteo en un grupo de preescolar, San Luis Potosí: México.

Reusó

Esta obra está licenciada bajo los términos de la Licencia Creative Commons Atribución -No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Esta licencia solo permite descargar este trabajo y compartirlo con otros siempre que se acredite a los autores, no se puede cambiar el documento de ninguna manera ni usarlo comercialmente.

Para ver una copia de esta licencia, visite

<http://creativecommons.org>

[/licenses/by-nc-nd/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

BECENE-DSA-DT-PO-01-07

OFICIO NÚM: **REVISIÓN 7**
DIRECCIÓN: **Administrativa**
ASUNTO: **Dictamen**

San Luis Potosí, S.L.P., a 21 de junio del 2018.

Los que suscriben, integrantes de la Comisión de Exámenes Profesionales y asesor(a) del Documento Recepcional, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **MARIA DEL ROSARIO REYES MUÑOZ**

De la Generación: **2014-2018**

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: () Ensayo Pedagógico () Tesis de Investigación (*) Informe de prácticas profesionales () Portafolio Temático () Tesina titulado:

LAS SIMULACIONES DIDÁCTICAS PARA FORTALECER LOS PRINCIPIOS DE CONTEO EN UN GRUPO DE PREESCOLAR.

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en Educación **PREESCOLAR**

**ATENTAMENTE
COMISIÓN DE TITULACIÓN**

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS



[Firma]
MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

[Firma]
DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ, SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

[Firma]
MTRA. MARTHA IBAÑEZ CRUZ.

MTRO(A).

[Firma]
ESTHER ELIZABETH PÉREZ LUGO

AL CONTESTAR ESTE OFICIO SIRVASE USTED CITAR EL NÚMERO DEL MISMO Y FECHA EN QUE SE GIRA, A FIN DE FACILITAR SU TRAMITACIÓN ASÍ COMO TRATAR POR SEPARADO LOS ASUNTOS CUANDO SEAN DIFERENTES.

A Dios por haberme permitido terminar mi educación profesional, por darme paciencia, perseverancia y salud para lograr mis objetivos.

A mi padre, quien apoyo y motivo mi formación académica, quien todos los días salía a trabajar para que no me faltara nada y pudiera terminar mi carrera profesional.

A mi madre por estar con migo, por enseñarme a crecer y a que si caigo debo levantarme, por apoyarme y guiarme, por ser la base que me ayudo a llegar hasta aquí.

A mis hermanos por ser mi apoyo y compañía para seguir adelante.

A mis familiares que constantemente se preocupaban por cómo me iba y animaban a seguir adelante.

A todos mis maestros que desde pequeña formaron parte de mi educación, por su gran apoyo y motivación para llegar a ser una gran docente.

A mi asesora por su apoyo para la elaboración de este documento, por su tiempo compartido y por impulsar el desarrollo de mi formación profesional.

A mis compañeras, quienes nos apoyamos mutuamente en nuestra formación profesional y que próximamente seremos grandes colegas.

A mi educadora, quien me prestó su espacio de trabajo para realizar mis prácticas profesionales, quien todos los días me hacia críticas constructivas para poder mejorar mi práctica y quien motivaba a seguir adelante en el trabajo docente.

A mis alumnos, quienes gracias a su participación pude realizar mi documento, quienes todos los días me enseñaban algo nuevo y recibían con un abrazo, quienes me mostraron que no me equivoque de carrera y que ser docente es un acto que requiere de amor y sobre todo mucha paciencia.

Infinitas gracias a todos, con cariño *Rosario Reyes'*

Índice

Introducción	6
Capítulo 1. Plan de Acción	9
1.1 Propósito general.....	10
1.1.1 Propósitos específicos.....	11
1.2 Revisión teórica que argumenta el plan de acción	11
1.3 Plan de acción	24
1.3.1 Actividad previa: equivalencias de las monedas	25
1.3.2. Actividad previa: ¿cuánto dinero tengo?	27
1.3.3 Actividad previa: ¿cuánto me sobra?	29
1.3.4 Actividad previa: ¿qué monedas necesito?.....	31
1.3.5 Simulación de la feria	33
1.3.6 Simulación del supermercado.....	36
1.3.7 Simulación del restaurante	39
1.3.8 Simulación de la panadería	41
1.3.10 Simulación ciudad de los niños.....	45
1.4 Estrategias de evaluación	47
1.5 Características contextuales	50
1.5.1 Contexto externo	50
1.5.2 Contexto interno	55
Capítulo 2. Reflexión y evaluación de la propuesta de mejora	64
2.1 Simulación de la feria.....	65
2.2 Simulación del supermercado	69
2.3 Simulación del restaurante.....	72
2.4 Simulación de la panadería.....	74
2.5 Simulación de la farmacia	76
2.6 Simulación ciudad de los niños	79
2.7 Evaluación	82
Conclusión	90
Referencias.....	93
Anexos.....	96

Introducción

Para realizar el presente documento se eligió la modalidad de titulación informe de prácticas profesionales, éste se realizó durante el ciclo escolar 2017-2018 teniendo como objeto de análisis las prácticas profesionales en el jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” en el grupo de 3° “D”, se inició con una evaluación diagnóstica, enfocadas al campo formativo de pensamiento matemático, misma que fue diseñada tomando en cuenta los aprendizajes esperados que nos marca la guía para la educadora 2011 (SEP, 2011), que sirvieron de análisis para detectar la problemática en este campo y a partir de aquí se planteó los propósitos de un plan de acción que lograron con la intervención docente, la problemática que se detecto está ubicada en el aspecto numérico, ésta fue determinada mediante la observación e indagación de conocimientos del grupo y el diálogo con la docente titular.

El enfoque de este documento es analítico y reflexivo encaminado a la mejora constante del ejercicio profesional como docente en la educación preescolar, para conocer el contexto se realizaron indagaciones sobre el contexto socioeconómico en que se encuentra inmersa la institución, ya que el lugar donde se desenvuelve el niño influye en su forma de aprender.

Se decidió trabajar con el fortalecimiento del campo formativo Pensamiento Matemático porque la sociedad está exigiendo cada día personas más preparadas, las cuales solo aquellas con mejores competencias podrán destacar, por tal razón lograr que los niños encuentren la manera de cómo resolver los problemas, implementando el número para la realización de este informe es la principal razón, pues de este modo adquieren el conocimiento, comprometiéndose con el aprendizaje.



Las simulaciones didácticas para fortalecer los principios de conteo en un grupo de preescolar by [María del Rosario Reyes Muñoz](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License](#).

Una razón personal de porque elegir este tema fue que el campo formativo de Pensamiento Matemático es importante retomarlo ya que desde pequeños preparamos a los niños con competencias para la vida en sociedad, y las referentes a este campo son primordiales que se trabajen desde este nivel educativo, ya que las matemáticas forman parte de nuestra vida cotidiana en todos los sentidos, además durante toda la educación básica se comprende competencias para la vida que nos ayudan a sobrevivir en este mundo tan globalizado, donde el niño desde pequeño está inmerso en los cambios que están surgiendo en la sociedad.

En relación con la realización de este informe de prácticas profesionales el objetivo es: analizar y reflexionar la práctica profesional realizada para solucionar una problemática en un grupo al diseñar un plan de acción que permita desarrollar oportunidad de mejora docente constante.

Durante el transcurso de la carrera se van adquiriendo competencias del perfil de egreso que un docente profesional debe de tener presentes en cualquier situación de su práctica, la competencia genérica que se pone de manifiesto en este documento es

Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones. (DGESPE, 2012).

El docente debe tener en cuenta las características del grupo con el que está trabajando y así fortalecer aquello en lo que se ha detectado como problemática o bien debilidad, haciendo que su grupo sobresalga la competencia profesional que se demostrará es:

Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica. (DGESPE, 2012)

Todo docente debe de planear, siendo la base fundamental del quehacer docente antes de “pararse” frente a grupo, este debe de tomar en cuenta el plan y programa de estudios, así como las necesidades de su grupo a partir de un diagnóstico previo, y así poder solucionar la problemática que se la presentado.

En el capítulo correspondiente al plan de acción se muestra la focalización del problema detectado a partir del diagnóstico realizado, así como los propósitos del plan de acción, revisión teórica que ayudara a sustentar el trabajo que se presenta y el conjunto de acciones y estrategias como alternativas de solución, así como la evaluación a implementar para el rescate de resultados del plan de acción, de igual modo se describe el lugar donde se desarrolló la práctica, sus participantes, infraestructura, diagnóstico del grupo con el que se trabajó.

El segundo capítulo analiza la ejecución del plan de acción, identificando los enfoques curriculares, competencias, secuencias de actividades, recursos, procedimientos y evaluación para la propuesta de mejora. Es la parte medular del documento ya que muestra la mejora de la práctica profesional.

Por último se muestra las conclusiones y recomendaciones a partir del análisis y reflexión del plan de acción, se identifica los aspectos que se mejoraron y los que requieren mayor trabajo, tomando en cuenta las competencias, así como el tema del trabajo.

Finalmente se presentan las referencias que apoyaron el desarrollo del documento, así como los anexos que muestran el material ilustrativo que se utilizó durante la práctica.

Capítulo 1. Plan de Acción

En el presente capítulo se presenta la focalización y descripción del problema, los propósitos del plan de acción a desarrollar a partir de estrategias a implementar como alternativa de solución a la debilidad que se presenta en el grupo, la revisión teórica que fundamenta la labor docente congruente con la problemática detectada, el diagnóstico externo e interno del grupo de estudio, las acciones a realizar en el plan de acción.

El jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” está ubicado en República de Uruguay #205, Col. Satélite, San Luis Potosí, S.L.P., con clave: 24DJN0062C perteneciente a la zona escolar: 112, sector 26 del Sindicato de la Secretaría de Educación de Gobierno del Estado (SEGE). (Ver Anexo A).

El grupo está conformado por 26 alumnos de los cuales 11 son niñas (42%) y 15 niños (58%), cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años, el 96 % de los alumnos cuentan con experiencia previa escolar de 1 año, mientras que el 4% es de nuevo ingreso. En su mayoría son puntuales a las clases y las faltas son frecuentes en el grupo, ya que diariamente falta un 19% de los niños a clases.

La problemática detectada se ubica en el campo formativo pensamiento matemático en el aspecto de número, éste campo formativo se organiza en dos aspectos relacionados con la construcción de nociones matemáticas básicas: Número y Forma, Espacio y Medida; la abstracción numérica son dos habilidades básicas que los pequeños pueden adquirir y que son fundamentales en este campo formativo.

Es el campo formativo con mayor rezago, entre los saberes previos que se presenta en los niños del grupo a mi cargo, se observó que muestran dificultades principalmente en el aspecto de número, la mayoría identifican los números escritos del 1 al 10 pero no dentro de una colección o serie y no reconocen que

número sigue, al etiquetar los objetos sin embargo si realizan el conteo oral, no saben la grafía de los números, en una colección se les dificulta seleccionar cual tiene menos y cual más, de igual modo al trabajar con ejercicios de relación uno a uno los niños no dimensionan cuantos objetos representa el número, solo el 4% de los niños logra hacerlo sin dificultad, mientras que los demás grupalmente logra hacerlo pero individualmente no, realizan conteo de objetos y con ayuda los representan en gráficas.

Todos los campos formativos son importantes en un nivel de preescolar ya que los niños están en la etapa en donde todo lo que se les propicia para aprender lo logran. El reto profesional se ubica en buscar la estrategia adecuada para que el niño logre adquirir el desarrollo de las competencias identificando para ello los gustos e inquietudes de los niños, sumergirlos en el mundo de los adultos a partir de las simulaciones didácticas ayudar al niño.

El Programa de Estudio 2011 guía para la educadora (SEP, 2011) menciona que los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas; como consecuencia de los procesos de desarrollo y las experiencias que viven al interactuar con su entorno, las niñas y los niños desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas complejas.

1.1 Propósito general

Fortalecer el aspecto de número del campo formativo de pensamiento matemático a partir de las simulaciones didácticas como una estrategia de enseñanza en un grupo de tercer grado de preescolar.

1.1.1 Propósitos específicos

a) Diseñar e implementar situaciones didácticas focalizadas al aspecto de número del campo formativo de pensamiento matemático para el desarrollo de aprendizajes esperados y competencias.

b) Identificar los aprendizajes fortalecidos específicamente en el aspecto numérico dentro del campo formativo de pensamiento matemático a través de los diversos instrumentos de evaluación.

c) Reconocer cuales son las ventajas y desventajas de la aplicación de simulaciones didácticas en la educación preescolar.

1.2 Revisión teórica que argumenta el plan de acción

Dentro de marco teórico, se muestran los aportes teóricos que ayudaran a sustentar el trabajo práctico que se desarrolló durante el presente ciclo escolar, dando solución a la problemática detectada dentro del grupo.

Permite tener un conocimiento más amplio y orientar sobre lo que se quiere trabajar y como debe trabajarse, también permitirá dar una interpretación más precisa de los resultados obtenidos, no perder el enfoque del trabajo que se está realizando y provee nuevas áreas de investigación futuras.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas. El desarrollo de las capacidades de razonamiento en los alumnos de educación preescolar se propicia cuando realizan acciones que les permiten comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones y confrontarlas con sus compañeros (SEP, 2011). Desde pequeños los niños deben desarrollar sus habilidades críticas, reflexivas y

analíticas para resolver problemas, ya que en cualquiera de los contextos en que éste se desarrolle se utilizan números para todo, el que el niño desde preescolar vaya desarrollando esta habilidad a partir de la participación en estos contextos hará más fácil el adquirir las competencias matemáticas.

Ortiz Padilla (2009), nos menciona que el Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes, PISA (2009), define la competencia matemática como la capacidad que tienen los individuos para identificar y entender el rol que juegan las matemáticas en el mundo, emitir juicios bien fundamentados y utilizar las matemáticas en formas que le permitan satisfacer sus necesidades como ciudadanos constructivos y reflexivos. El uso de los números se han convertido en una necesidad humana, ya que en todas partes y en todo momento los utilizamos, desde saber la fecha, un número telefónico o incluso la hora, hasta para ir a la tienda, por lo que se considera importante que desde pequeños los niños tengan esas nociones numéricas y la facilidad de resolución de problemas y que procedimiento seguir para llegar a una respuesta correcta a este.

Muchas sociedades manifiestan su preocupación por la falta de habilidad matemática de la población en general, y cuando así sucede, suele centrarse en los escolares y sus maestros (Nunes, 1997). Por eso la responsabilidad que adquieren los docentes es muy grande, ya que la sociedad culpa muchas veces a los maestros por las competencias que no llegan a adquirir los alumnos, eh aquí el trabajo de n docente al hacer que sus alumnos aprendan matemáticas desde edades muy tempranas ya que resulta más fácil.

Si deseamos enseñar matemáticas a los niños y niñas de manera que todos sean numéricamente competentes en el mundo de hoy (e incluso en el de mañana), tenemos que saber más sobre como aprenden matemáticas y como intervienen el aprendizaje de las matemáticas en su manera de razonar. (Nunes, 1997). No solo se trata de desarrollar competencias matemáticas en los alumnos, si no que principalmente como docentes debemos de conocer cómo es que

aprenden los alumnos para poder de ahí comenzar a trabajar y sea más factible que los niños adquirieran estas competencias, así como también reconocer la forma en que los alumnos razonan al resolver un problema numérico que se le impuesto.

Ser competente a lo que en números se refiere no es lo mismo que saber hacer cuentas, implica poder entender relaciones numéricas y espaciales y comentarlas utilizando las conversiones de la cultura propia. (Nunes, 1997). Al crear un niño matemáticamente competente no solo se refiere al conocer números o realizar operaciones al resolver un problema, sino que este sepa reflexionar y analizar el problema para poder darle una solución y después pueda dar una explicación de cómo fue que llegó al resultado explicando sus procedimientos, eh aquí realmente una persona competente.

El documento de los “contenidos básicos comunes para la educación general básica” sostiene: “... se entiende por problema toda situación con un objetivo a lograr, que requiera del sujeto una serie de acciones u operaciones para obtener su resolución, de la que no dispone de manera inmediata, obligándolo a engendrar nuevos conocimientos, modificando (enriqueciendo o rechazando) los que hasta el momento poseía...” (González, 1996). Los problemas en nivel preescolar muestran todas las características anteriormente mencionadas, ya que a esta edad los niños comienzan a inmiscuirse en el mundo de las matemáticas y suelen ser complicadas para ellos, lo que necesitan buscar métodos variados para su resolución.

Al empezar a asistir a la escuela y durante varios años, los escolares normalmente no comprenden algunos de los principios lógicos más elementales que se necesitan para aprender matemáticas. (Nunes 1997). Cuando un niño entra por primera vez a un salón de clases no sabe realmente que es lo que hace ahí, cuál es su función o que debe aprender, es obligación del docente irlo guiando en este aprendizaje que esta por obtener, por lo que comenzar con lo más elemental sería lo más factible para ir induciendo a los niños en el mundo

matemático, enseñarles los números, después relación uno a uno, así hasta poder llegar a plantearles un problema donde utiliza métodos de resolución ya sea mediante la suma o la resta.

Favorecer el desarrollo del pensamiento matemático de los niños de preescolar es darles la posibilidad de resolver problemas numéricos. Esto significa permitirles que razonen sobre los datos del problema y determinen que hacer con las colecciones. (Fuenlabrada, 2009). El enfoque principal del campo formativo de pensamiento matemático es la resolución de problemas, por lo que es importante permitirle al niño que utilice métodos propios para poder resolver estos problemas, ya sea que sean impuestos por el docente dentro del salón o de su vida cotidiana y ellos determinen si se le tiene que quitar o agregar.

A los niños y las niñas suele enseñárseles la suma y la resta mucho antes que otras operaciones aritméticas. (Nunes, 1997). Por lo que se les ha llegado a considerar operaciones básicas, ya que no se le puede enseñar a un niño ecuaciones diferenciales ya que es un proceso más complejo a lo que los niños pueden llegar a ser capaz de comprender debido a la madurez que estos poseen, mediante la suma y la resta es un modo en que los docentes emergen a los niños al mundo de las matemáticas.

Los escolares pueden aprender a realizar sumas y restas sencillas con relativa facilidad pero, según Piaget, no entenderán que están haciendo a menos que también comprendan las relaciones entre suma y resta y la composición aditiva de los números. (Nunes, 1997). Muchas veces los docentes pretenden hacer que los niños aprendan algo que no logran comprender, los alumnos de preescolar tal vez comprendan lo que es poner y quitar, pero lo hacen por mecanismo, pero realmente no comprenden lo que están haciendo o porque lo están haciendo, simplemente lo hacen, porque su nivel de razonamiento no es el suficiente para comprender qué relación existen entre los números que se están sumando o bien restando.

Niñas y niños de tan solo cinco o seis años de edad pueden resolver algunos problemas de tipo aditivo mediante una simple extensión del conteo y con la ayuda de su imaginación durante juegos de simulación (Nunes, 1997). Muchas veces mediante juegos de simulación resulta más fácil para los niños poder resolver problemas, principalmente de adición, ya que logran manipular los objetos y los problemas que se les presentan son más cotidianos, que si se los mostramos de manera escrita, la comprensión del problema se volverá más compleja, más no difícil de comprender, la simulación es una buena estrategia para poder inmiscuirlos en la resolución de problemas a través de su imaginación.

El problema cumple, para el alumno, la función de utilización y ejercitación de lo aprendido, mientras que al docente le sirve como control del aprendizaje. (González, 1996). Muchas veces después de enseñar un contenido numérico, como docentes se está acostumbrado a aplicar algún tipo de evaluación, el problema puede servir como un mediador para conocer que han aprendido los alumnos y que se necesita reforzar, y al alumno permite conocer que dudas pueden existir de contenido aprendido.

Desde el punto de vista docente (González, 1993) la resolución de problemas debe ser utilizada además para: a) DIAGNOSTICAR los saberes de los alumnos; b) EVALUAR los aprendizajes de los niños. Como anteriormente mencionado, un problema ayuda a evaluar, principalmente ¿Qué conocen mis alumnos?, para a partir de ahí partir a ¿Qué voy a enseñar? Y finalizar con ¿Qué aprendieron mis alumnos?, para poder realizar una evaluación y análisis de los conocimientos y ver si realmente los alumnos están aprendiendo o que hace falta recalcar.

Un problema implica un obstáculo cognitivo a resolver, un desafío que va más allá de los saberes que el alumno posee, pero a los que debe apelar para resolverlo. (González, 2013) Un problema es una cuestión que se necesita pensar

antes de actuar o buscar una solución, no se puede resolver así a la deriva, este debe ser analizado y reflexionado antes de ser trabajado. En preescolar por más sencillo que parezca un problema, al niño le va a causar conflictos ya que va más allá de lo que él sabe, el docente puede orientarlo en el proceso, más no resolverle el problema, ya que no desarrollaría esa parte de pensar del niño.

El docente al plantear problemas, debe tener en cuenta no solo los saberes del grupo escolar, sino también sus intereses para que la resolución adquiera sentido para ellos. (González, 2013). En preescolar este es un aspecto escencial al momento de plantearles problemas a los niños, ya que no será llamativo para un niño hablar de finanzas, pero si las convertimos en dulces, resultara más llamativo para el niño y fácil de resolver.

Entendemos por estrategia de enseñanza un conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de sus destinatarios, los objetivos que se persiguen, todo esto con la finalidad de hacer más efectivos el proceso de aprendizaje. (Universidad Mayor de San Simón). Una estrategia no solo se trata de un conjunto de actividades sobre un tema, si no que estas deben estar planeadas y contener un objetivo específico, atender las necesidades de los destinatarios y lograr adquirir un conocimiento.

Las estrategias para generar conocimientos previos son aquellas estrategias dirigidas a activar los conocimientos previos de los estudiantes o incluso generarlos cuando no lo exista. (Universidad Mayor de San Simón). No siempre los alumnos conocen sobre el tema que se quiere tratar y algunos otros tiene las nociones, pero no se trata de tener niños expertos, si no que se construya un aprendizaje entre todos, rescatado las ideas que cada uno posee, o el docente como mediador poder generar ese conocimiento previo a partir de preguntas sobre el tema.

La activación de conocimientos previos puede servir al profesor en un doble sentido: para conocer lo que saben sus estudiantes y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos conocimientos (Universidad Mayor de San Simón). Un docente siempre debe de partir de lo que conocen sus alumnos, para así poder despertar el interés de estos hacia el tema sin repetir información, si no generar un nuevo conocimiento a partir de lo que ya saben.

Las estrategias para propiciar la interacción con la realidad se emplean antes de la información por aprender. Permiten al profesor identificar los conceptos centrales de la información, tener presente que es lo que se espera que aprendan los estudiantes, explorara y activar los conocimientos previos y antecedentes con los que cuenta el grupo (Universidad Mayor de San Simón). No es necesario que el alumno logre aprender todo sobre un tema, el docente debe de conocer que le hace falta a su grupo y rescatar lo más importante o necesario de aprender, enfocarse en esta necesidad y así general el nuevo conocimiento, así se lograra más fácilmente que el alumno aprenda y cumplir con el objetivo de lo que se enseña.

Una de las estrategias que se puede utilizar en el nivel de preescolar por la edad de los niños es la de interacción con la realidad: se pretende que ya sea en la realidad, o mediante simulaciones y exploraciones, se interactúen con aquellos elementos y relaciones que continúen las características en estudio, por ejemplo: objetos, personas, organizaciones, instituciones (Universidad Mayor de San Simón). En preescolar es más fácil que el niño adquiera un conocimiento principalmente matemático manipulando o acercándose a una realidad, relaciónense con ellos mismos y con el objeto de estudio, a través de juegos o simulaciones que permitan al alumno estar inmerso en el contexto y así adquirir un conocimiento más significativo que si solo lo trabajamos teóricamente sin llevarlo a la práctica.

La simulación es una forma de abordar el estudio en cualquier sistema dinámico real en el que sea factible poder contar con un modelo de comportamiento (Ruíz, 2011). El empleo de estrategias innovadoras como lo son las simulaciones nos abre un sinfín de posibilidades en el que el niño pueda interactuar con ese contexto real donde ponga en práctica sus conocimientos y habilidades para resolver problemas de la vida diaria.

La simulación-juego admite jugadores de diversos grados de competencia; al enfrentarnos con una situación de simulación, los participantes a menudo tienen poca experiencia y antecedentes previos que lo apoyen en un contexto tan novedoso, (Taylor, 1991). Lo que no da a entender que no se necesita tener cierta edad o conocimientos para interactuar dentro de una simulación, lo que permite que se pueda emplear en cualquier nivel educativo sin importar la rama del conocimiento que se quiera abordar.

Los estudiantes toman sus decisiones y luego observan las consecuencias de ellas (Taylor, 1991); aquí es donde se pone a prueba las habilidades reflexivas, críticas y analíticas que los niños tienen para resolver problemas, creando alumnos cada vez más conscientes de la importancia que tiene poseer competencias matemáticas para la vida.

Los participantes en la simulación necesitan primero demostrar su capacidad de comprender y luego de adaptarse a su ambiente de aprendizaje (Taylor, 1991), para lo que se necesita primero crear una serie de situaciones didácticas que den al niño las herramientas necesarias así como los conocimientos previos para después aterrizar en la implementación de una simulación como ambiente de aprendizaje próximo.

Toda simulación se compone de tres fases fundamentales según Andreu (2005): a) Se marcan los objetivos a conseguir, se organizan los grupos de trabajo y se asignan los papeles a desempeñar, se ofrece información sobre la situación

que el estudiante va a “vivir”; b) Se realizan actividades previas antes de iniciar la simulación; se aplica la simulación propiamente dicha o acción; c) Evaluación y análisis de la simulación. Las simulaciones como cualquier otra estrategia de trabajo se deben de plantear objetivos que son lo que nos indican hacia donde queremos llegar o lo que se pretende lograr con dicha estrategia, después se realizan una serie de actividades previas a esta, donde los niños conocen su rol y se contextualizan con lo que realizarán dentro de la simulación y así poder trabajar con esta, para finalmente evaluar los aprendizajes que se han adquirido dentro de la simulación aplicada.

La mayoría de las simulaciones tienen una fuerte orientación hacia la resolución de problemas, (Taylor, 1991), tal como es el caso de este documento donde se pretende que el niño logre sus competencias matemáticas en ambientes próximos para la resolución de problemas sencillos.

Durante la simulación los estudiantes viven parte de la vida real sin correr riesgo alguno. Adoptan papeles sin dejar de ser ellos mismos ya que si, actuaran dejarían de ser una simulación para convertirse en un juego de rol o dramatización (Andreu, 2005). Los niños dentro de las simulaciones suelen comportarse como la gente adulta, ellos manifiestan el comportamiento que tienen sus padres al estar frente a tal situación, pero estos no siguen un guión, simplemente simulan ser adultos para contextualizarse con la situación presente.

En la simulación los participantes no son actores, siguen siendo ellos mismos solicitando un empleo, por ejemplo; toman las decisiones que consideran adecuadas para resolver lo mejor posible la situación en la que se encuentran, tal y como lo harían en la vida real (Andreu, 2005). Dentro de una simulación no se trata de ser actores, donde se tenga que seguir un dialogo, sino que el niño sea el mismo, donde tenga que reflexionar, pensar y tomar sus decisiones al resolver un problema que se le plantea de manera inmersa.

La simulación permite a nuestros alumnos experimentar con la realidad sin nervios innecesarios, participando activamente en tareas previas, posteriores y aquellas requeridas durante la simulación propiamente dichas; les entrena a trabajar en equipo de manera colaborativa (Andreu, 2005). Los niños por su corta edad, suelen pensar que estamos jugando dentro de una realidad, donde ellos posiblemente dentro de la vida diaria no tengan el papel protagónico, pero al ser presentado el contexto este reacciona de manera natural sin pensar en el equivocarse, etc.

Las simulaciones permiten entre otras cosas (Ruíz, 2011): a) El aprendizaje por descubrimiento; b) Fomentar la creatividad, c) Ahorrar tiempo y dinero; d) La enseñanza individualizada; e) La autoevaluación. Por lo que es una estrategia didáctica innovadora próxima a implementar en un jardín de niños para el aprendizaje de competencias matemáticas, donde no solo es trabajo del docente si no que se requiere del apoyo de los niños dentro de la actividad, desde el plantearla, hasta su ejecución y valoración, para reflexionar la intervención docente e implementará el ciclo de Smyth.

El ciclo reflexivo de Smyth permitirá poder reflexionar sobre las acciones que se implementaron durante el desarrollo del presente documento, donde se tiene que plantear, explicar, confrontar y reconstruir las propuestas de mejora para la problemática que se plantea, permitirá un perfeccionamiento de esta propuesta, creando docentes más reflexivos de su labor profesional.

Según nos menciona Villar (1999) el ciclo de Smyth consta de cuatro fases:

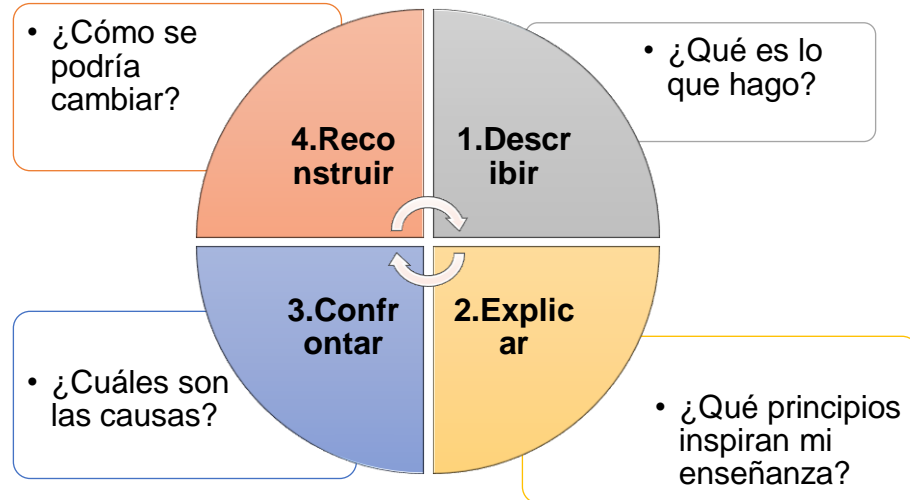


Figura 13. Ciclo Reflexivo de Smyth

Estas fases ayudan a tener un proceso reflexivo dentro de la práctica docente, donde con ayuda de preguntas puede resultar más fácil el proceso, donde solo al dar respuesta podemos darnos cuenta de que estamos haciendo bien o que se necesita cambiar para que el proceso educativo tenga resultados satisfactorios.

En los siguientes incisos Villar (1999), nos da un panorama más amplio de lo que consiste cada una de las fases del ciclo de Smyth, para que como docente no se tenga dificultad al momento de reflexionar y sea más completo y preciso el resultado que se obtiene y así hacer los cambios pertinentes en la práctica educativa.

a) **Descripción:** ¿Qué es lo que hago? Descripción > Práctica docente > Relatos narrativos (escritos, orales, audios, video) > Acontecimientos e incidentes críticos de la enseñanza.

Medios de descripción		
<p>Diarios:</p> <p>Diario del profesor contribuye a reflexionar sobre lo que ha sucedido en el aula en el día o semana. Ayudará ¿Qué se ha logrado y que no? ¿En qué dimensiones habrá que seguir incidiendo? ¿Qué experiencias habrá resultados de interés?</p>	<p>Relatos narrativos e incidentes críticos:</p> <p>Destacan las estrategias narrativas y (auto) biográficas, como modo de expresar las propias perspectivas, recuerdos y vivencias sobre los hechos o acciones en los que hemos estado implicados.</p>	<p>Video</p> <p>(grabación en audio cintas)</p>

Figura 14. Medios de Descripción

La primera fase del proceso es el describir la acción docente, esta se puede apoyar de elementos gráficos u orales, como evidencia (fotos, videos, audios, diarios, etc.), que permitan tener una descripción más precisa de lo que realmente sucedió, para así poder tener un análisis más profundo de lo que realmente sucedió y llegar a conclusiones más concisas al momento de evaluar y revalorar la acción docente.

b) **Explicación:** ¿Cuál es el sentido de mi enseñanza? Los principios que “informan” o “inspiran” lo que se hace, lo que supone valorar una cierta teoría y descubrir las razones profundas que subyacen y justifican las acciones. El quehacer docente no solo se trata de poner una actividad, si no de darle un sentido, saber por qué y para que lo estoy haciendo, que quiero lograr, y para que, así también como los participantes a los que beneficiara.

c) **Confrontación:** ¿Cuáles son las causas de actuar de este modo? Cuestionar lo que se hace, situándolo en un contexto biográfico, cultural, social, o político, que dé cuenta de por qué se emplean esas prácticas docentes en el aula. Contestar a las preguntas: ¿de dónde proceden los supuestos valores y creencias sobre la enseñanza que reflejan mis prácticas?, ¿qué es lo que hace que yo mantenga mis teorías?, ¿qué idea sobre mi autoridad encierran?, ¿a qué intereses sirven mis prácticas?, ¿qué limita mis ideas sobre lo que se puede hacer en la enseñanza? Para poder trabajar con un grupo, el docente debe de tomar en cuenta muchos de los aspectos que rodea al alumno, conocer las características de los niño, para así poder determinar cuál es la causa del actuar y no partir de un punto cero, si no a partir de lo que mis alumnos necesitan o la problemática que se presenta y así poder justificar por qué se actúa de tal modo, en beneficio de los alumnos.

d) **Reconstrucción:** ¿Cómo podría hacer las cosas de otro modo? A la luz de las evidencias, comprensiones y alternativas. > Podemos asentar nuevas configuraciones de la acción docente, nuevos modos de hacer, nuevas propuestas para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje. En esta última fase es importante el reconocer que fallas o debilidades se han tenido durante la práctica docente, después de una reflexión de las fases anteriores, para así poder determinar cómo se puede trabajar de otra forma tomando como base esa misma problemática o que se necesita reformular dentro del mismo plan de acción que se está llevando a cabo.

El ciclo de Smyth es uno de los más utilizados dentro de la práctica educativa entre los docentes, ya que es uno de los más sencillos de trabajar y comprender, y permite un proceso reflexivo más completo, ya que a partir de las preguntas que proporciona es más fácil conocer si el proceso educativo que se está llevando a cabo es el correcto, necesita un cambio para el logro del objetivo.

1.3 Plan de acción

Dentro del plan de acción se presentan las actividades que se implementaron durante la práctica educativa, para la resolución de la problemática presentada (Ver Anexo H).

Antes de la aplicación de las simulaciones, se trabajaron actividades previas donde se les daba un pequeño hincapié a los niños sobre lo que se pretendía trabajar antes de entrar a un escenario próximo; dentro de estas actividades se aplicaron hojas de trabajo donde los niños implementaron el uso de las monedas.

Dentro de la fase del briefing o fase de información, se ofrece información sobre la situación que los estudiantes van a “vivir” y se realizan actividades previas de modo de que antes de iniciar la simulación todos los miembros entienden lo que van a hacer (Andreu, 2005). Es por eso que se decidió trabajar con hojas de trabajo, ya que por la edad de los niños sería más fácil que lograría comprender el uso de las monedas, sus denominaciones y las operaciones de suma y resta de una manera palpable antes de llevarlo a la práctica.

A continuación se presenta un cronograma de actividades, donde se muestran las fechas de aplicación de las actividades previas y las simulaciones que se trabajaron:

	Nombre la Actividad	Fecha de Aplicación
Actividades Previas	Equivalencia de las monedas	12 de Febrero de 2018
	¿Cuánto dinero tengo?	16 de Febrero de 2018
	¿Cuánto me sobra?	20 de Febrero de 2018
	¿Qué monedas necesito?	27 de Febrero de 2018

Simulaciones	Simulación Feria	02 de Marzo de 2018
	Simulación supermercado	14 de Marzo de 2018
	Simulación Restaurant	16 de Marzo de 2018
	Simulación Panadería	17 de Abril de 2018
	Simulación Farmacia	19 de Abril de 2018
	Simulación Ciudad de los niños	20 de Abril de 2018

Figura 15. Cronograma de actividades.

Se trabajaron cuatro sesiones antes de entrar con la implementación de las simulaciones y el uso monedas y su manipulación, ya que si se trabajaban más sesiones previas los niños comenzarían a aburrirse y no tomar importancia al tema, las simulaciones se dividieron en dos partes, aplicando tres de estas antes del periodo vacacional que comprende del 26 de marzo al 06 de abril y tres entrando de este, de modo de poder conocer si el niño realmente desarrolla la competencia.

1.3.1 Actividad previa: equivalencias de las monedas

N° de Actividad:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
1 de 4	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material docente: Marcadores, pizarrón

Material alumnos: Lápiz, hoja de trabajo proporcionada por la docente (Ver Anexo I)

Tiempo: 30 min. aprox.

Inicio: Se preguntará ¿Saben cuántas monedas de \$1 se necesitan para formar una moneda \$5? ¿Y de \$2? Y ¿Para formar \$10?, después de varios ejercicios parecidos se entregará una hoja de trabajo, se preguntará ¿Qué observan en la hoja?, ¿Qué creen que vayamos a hacer?, se explicará que dentro de la tabla se encuentran monedas, que deberemos de dibujar las monedas que se necesitan para formar las cantidad que se pide, se preguntará ¿Quieren que lo hagamos juntos o lo hacen solos?

Tanto el alumno como el docente tiene un rol activo, el primero en relación con la construcción de los saberes y el segundo en la generación de estrategias que garanticen la apropiación de los mismos (González, 2013). Es por eso que antes de comenzar con la actividad se le plantean al niño preguntas para saber qué es lo que este sabe y de donde vamos a partir, para así generar un conocimiento donde después juntos docente-alumno puedan generar estrategias de resolución de problemas, donde ellos logren comprender y después realizarlo por sí solo, donde el papel del docente solo será guía y no palpitante.

Desarrollo: En la hoja de trabajo, los niños deberán ir colocando la cantidad de monedas que se necesita para formar la cantidad que se les solicita. El salón estará acomodado en mesas de 4 alumnos, para una mejor atención del grupo, si los niños deciden que se realice en grupo, se les apoyara con preguntas como las del inicio y ellos responderán y llenarán la tabla, habrán ocasiones en las que los niños podrán pasar a llenar la misma tabla que estará dibujada en el pizarrón y así poder ir rectificando las respuestas; en caso de que lo quieran hacer solos se les dará el tiempo y resolver dudas de quien lo solicite.

En el nivel inicial, el niño construye contenidos matemáticos resolviendo los problemas que el docente con intencionalidad, le plantea (González 2013). Donde la intención de esta actividad era que el niño lograra comprender el uso de las monedas y sus equivalencias, donde este se diera cuenta de que no solo utilizando monedas de un peso se pueden formar otras cantidades, si no que existen más denominaciones y que se pueden formar la misma cantidad en algunas ocasiones, para poder resolver esta actividad el niño puso a prueba su capacidad de pensar y reflexionar, así como el de resolver problemas utilizando las sumas.

Cierre: En plenaria se discutirá los resultados que obtuvieron cada uno y como que llegaron a ciertos resultados, en caso de ser erróneo porque se equivocaron y corregirlo, ellos mismos podrán ir revisando sus propios trabajos haciendo correcciones con un color diferente, para así poder identificar las correcciones que se hicieron.

1.3.2. Actividad previa: ¿cuánto dinero tengo?

N° de Actividad:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
2 de 4	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material docente: Marcadores, pizarrón

Material alumnos: Lápiz, hoja de trabajo proporcionada por la docente (Ver Anexo J)

Tiempo: 30 min. aprox

Inicio: Se preguntará ¿Conocen las alcancías?, ¿Para qué sirven?, ¿Alguna vez han tenido una?, ¿Qué se guarda en una alcancía?, ¿Cuándo se rompe cuentan su dinero?, ¿Cómo le hacen para saber cuánto dinero tienen?, ¿Siempre guardan de un mismo valor de monedas o de varios?

Los problemas con comienzo desconocido son más difíciles para los alumnos sin importar si la situación es aditiva o sustractiva (Nunes, 1997). Es por esto que en edad preescolar se utilizan situaciones que son más comunes para los niños, y que estos permitan a al niño saber con facilidad que tipo de operación se requiere realizar, sin tantos rodeos que llega a complicar al alumno y en lugar de comprender el problema que se le presenta, este llega abandonar la resolución del problemas sin llegar a una respuesta.

Desarrollo: Se planteará una situación como: “se me rompió mi alcancía y quiero saber cuánto dinero tengo para ir a la feria”, se entregará la hoja de trabajo donde se muestran las monedas para que puedan hacer el conteo, la hoja tendrá una tablita con monedas de diferentes valores, ellos deberán de ir sumando el valor de las monedas para determinar la cantidad de dinero que se acumula, se presentan varios ejercicios como el anterior, el salón estará acomodado en tres filas, donde los niños tendrán un compañero al frente, se preguntará ¿ Quieren hacerlo solos o con su compañero de enfrente?, si los niños eligen hacerlo solos, se les dará un tiempo límite para realizar el ejercicio, si deciden hacerlo en parejas, se acomodara un niño y una niña, de modo que no vaya a existir desorden.

El docente es quien propone a sus alumnos problemas que le sean significativos. En la elección de los mismos tiene que tener en cuenta tanto los saberes de los alumnos como los contenidos que él intencionalmente, se propone enseñar. El alumno resuelve los problemas en interacción con sus pares (González, 2013). Por lo que antes de realizar la actividad se hizo un diagnóstico

de que conocen los alumnos, se les plantean problemas que les interesen como el de las alcancías, ya que es un elemento que en edad preescolar la mayoría de los niños conocen y han utilizado, además de que el niño no lo verá como problema si no como algo más cotidiano y fácil de comprender, además de que se le dará la oportunidad de que puedan realizar el ejercicio en parejas, de modo que pueda interactuar con sus iguales para la obtención de un resultado a un problema planteado.

Cierre: Se discutirá en plenaria cual fue el resultado que obtuvieron y como le hicieron para llegar a el resultado, pasara de manera individual o en pareja al pizarrón y se resolverá de manera grupal el ejercicio para saber quién logro resolverlo, en caso de tenerlo erróneo o no haber terminado, podrán corregir o bien a completar su trabajo.

1.3.3 Actividad previa: ¿cuánto me sobra?

N° de Actividad:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
3 de 4	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material docente: Ilustraciones, marcadores, pizarrón

Material alumnos: Lápiz, hoja de trabajo proporcionada por la docente (Ver Anexo K)

Tiempo: 30 min. Aprox

Inicio: Se preguntará ¿Saben para que utilizamos las monedas?, ¿Todas son del mismo valor?, ¿Podemos combinarlas para obtener cantidades nuevas?, ¿Por qué nos dan feria?, ¿Dónde han utilizado las monedas?, ¿Cómo sabemos cuánto debemos de pagar?, ¿Para saber que monedas debemos de entregar qué hacemos?, ¿Saben que es una resta?, ¿Cuál es el signo de una resta?, ¿Qué se hace en una resta?, ¿Para que las podemos utilizar?, ¿Quién las utiliza y para qué?

La resolución de problemas matemáticos no solo sirven para enseñar contenidos del área, sino que además deben ser enseñadas las estrategias que permiten resolverlos (González, 2013). Es por eso que no solo se le debe de plantear el problema al niño, si no orientarlo a cómo debería este resolverlo, que operaciones utilizar y como llegar al resultado, después de que llegue este a comprenderlo, ahora si plantearle el problema y dejar que este intente resolverlo solo.

Desarrollo: Se entregará una hoja de trabajo y se colocaran algunas ilustraciones en el pizarrón, de forma grupal se resolverá la hoja de trabajo coloreando las monedas que se necesitan para comparar el producto y tachando las que “sobran”, las mesas estarán acomodadas de modo que se acomoden cuatro niños, se decidió trabajar grupalmente ya que es la primera vez que los niños suman y restan en un mismo problema; se les dará la oportunidad a algunos de los niños donde pasaran al pizarrón a realizar las sumas y las resta, se estará presente por si necesitan ayuda, los niños podrán ayudar a su compañero que se encuentra al frente, cada quien de manera individual deberá realizarlo en su hoja de trabajo.

Los escolares pueden aprender a realizar sumas y restas sencillas con relativa facilidad pero, según Piaget, no entenderán que están haciendo a menos que también comprendan las relaciones entre suma y resta y la composición aditiva de los números. (Nunes, 1997). Por lo que se decidió trabajar con ejercicios

en donde se implementaran las dos en un solo problemas, utilizando las monedas, ya que es un elemento que se utiliza en la vida cotidiana y es más fácil para la comprensión de estas dos operaciones dentro del desarrollo del niño.

Cierre: Se recogerán las hojas de trabajo, se preguntará ¿Qué operaciones realizamos para saber que monedas teníamos que realizar?, ¿Qué se hace en una suma?, ¿Y en una resta?, ¿Se les hizo difícil o fácil?, ¿Por qué?, ¿Cómo supimos que operación realizar?

1.3.4 Actividad previa: ¿qué monedas necesito?

N° de Actividad:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Apren dizaje Esperado:
4 de 4	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material docente: Marcadores, pizarrón

Material alumnos: Lápiz, hoja de trabajo proporcionada por la docente (Ver Anexo L)

Tiempo: 30 min. aprox

Inicio: Se preguntará ¿Saben que monedas se necesitan para juntar \$10?, ¿y \$12?, sabían que no solo debemos depender de las monedas de \$1, que también existen de otras ¿Cómo cuáles?, recuerdan que para saber que monedas

utilizar, usábamos las operaciones ¿Qué operaciones conocemos?, ¿Qué se hace en una suma?, ¿Y en una resta?, se explicará que podemos sumar las monedas de diferente denominaciones para formar cantidades más grandes utilizando menos monedas, se pondrá un ejemplo sencillo.

Desarrollo: Se entregará la hoja de trabajo donde tendrán que colorear las monedas que se necesitan para formar el precio que se merca, sin utilizar las monedas de \$1, se podrá resolver de manera grupal si se muestran dificultades, Las mesas estarán acomodadas de manera de equipos de cuatro niños, para tener un mayor control del grupo, los niños que muestren dudas, pasaran al pizarrón donde se les irá orientando, los niños podrán opinar sobre de que monedas podemos sumar, cuantas monedas faltan, etc.

Cuando los números se refieren a objetos en una situación, tienen mucho más sentido para niños y niñas pequeños que cuando no se refiere a nada en absoluto (González, 1996). Es por eso que se decidió trabajar con el uso de las monedas, ya que además de formar partes de uno de los aprendizajes esperados marcados en la guía para la educadora, es un objeto utilizado en la vida diaria, que permite la resolución de problemas, dando un sentido a los niños de que no solo deben aprender por aprender, si no que este tiene un uso más allá de lo escolar y que le permitirá sobrevivir en la vida diaria.

Cierre: Se preguntará ¿Se les complico?, ¿Por qué?, ¿Se dieron cuenta que se pueden utilizar otras monedas?, ¿Qué moneda tiene el valor más grande?, ¿Cuál es la menor valor?, ¿Solo pueden hacer sumas para realizar el ejercicio?, ¿Por qué?

La suma y la resta son conceptos bastante complicados y hasta que los escolares no comprendan la base conceptual de esas operaciones no podrán utilizar los procedimientos que se les enseñan o los hechos que captan en la escuela (Nunes, 1997). Es por esto que antes de poder llevarlos a la práctica

dentro en un escenario manipulativo, se trabajó con una hoja de trabajo donde permitiera al niño comprender en qué consiste cada una de estas operaciones y así hacer más fácil trabajarlas al momento de realizar las simulaciones.

1.3.5 Simulación de la feria

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
1 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material docente: Boletos, carteles de precios, juegos (canicas, traga bolas, boliche, lanzar aro, botella, dardos, lotería)

Material alumnos: Monedas didácticas proporcionadas por la docente

Tiempo: 50 min. Aprox

Para esta actividad se pedirá el apoyo de padres de familia para atender los juegos, ya que son cerca de siete juegos diferentes y solo dos docentes a cargo, lo que no permite sean atendidos los juegos por igual, ambos irán orientando a los niños sobre si les sobra o les falta dinero, al igual de que se respeten turnos y las reglas del juego, se les avisará con una semana de anticipación.

El centro debe provocar el interés de los padres y madres de familia en conocer el proyecto educativo del centro para atender los valores que imperan en el centro y como se lleva la práctica a lo largo de la vida diaria. (Domínguez, 2010). Es por eso que se les invito a ser partícipes de la actividad, donde ellos también puedan conocer el trabajo que realiza dentro de la escuela, apoyar a sus

hijos en su desarrollo de competencias y no solo hacerse cargo de que sus hijo realicen sus tareas, sino que también forman parte del trabajo que se realiza dentro de la institución, para el aprendizaje y buen desarrollo de los alumnos.

Las reglas de los juegos son las siguientes: a) En el juego de las canicas se contarán con cinco canicas que deberán de lanzar y anotar, gana quien anote más puntos; b) En el traga bolas se contará con tres pelotas, que deberán meter en el orificio de una caja; c) En el boliche tienen dos oportunidades para poder tirar todos los bolos, d) En el de lanzar el aro, se contará con tres aros que deberán encestar, gana quien enceste la mayor cantidad de aros; e) En las botellas, los niños deberán levantar una botella con ayuda de una caña que tendrá en la punta un aro para enlazar en la boca de esta; f) En los dardos, contará con tres alfileres en forma de flecha, que deberán lanzar para reventar los globos; g) En la lotería se tiran las cartas, en el tablero que el niño elija deberán de colocar fichas, gana el primero que llene su tablero correctamente.

Para llevar a cabo estos juegos de simulación se necesita un tema, objetivos, reglas del juego, personajes o historia que nos lleven a vivenciar aspectos prácticos y reales en el contexto en cual nos desenvolvemos día a día (Pers, 2009). Para aplicar una simulación tiene que partirse de un contexto real acercado a la vida cotidiana de los alumnos, este no se puede trabajar sin tener objetivos presentes de lo que se quiere lograr, del mismo modo que las reglas del juego son importantes para que este no se salga de control y pueda realizarse con orden.

Inicio: Se preguntará ¿Qué hemos estado trabajando?, ¿Les gustaría que saliéramos a la feria?, ¿Qué se necesita para entrar a la feria? Se entregará a cada niño las monedas que se fue ganando durante el mes y saldremos al patio para trabajar con la feria.

Desarrollo: La feria estará acomodada en media luna, de forma que permita a los niños desplazarse por el espacio y realizar la actividad, el espacio estará

delimitado por banderitas para que los niños no puedan ir a otros espacios no designados, los alumnos deberán de pasar a la taquilla a comprar su boleto; estos tendrán la oportunidad de jugar en los juegos que se presenten (lotería, aros, tiro al blanco, traga bolas, etc.), pero tendrán que ir pagando, las monedas que se les entregó son de diferentes denominaciones, los juegos tendrán precios de tal modo que los niños no solo tendrán que pagar con una moneda, si no hacer uso de otras denominaciones de monedas, si no que les permita restar o sumar para ajustar el precio solicitado.

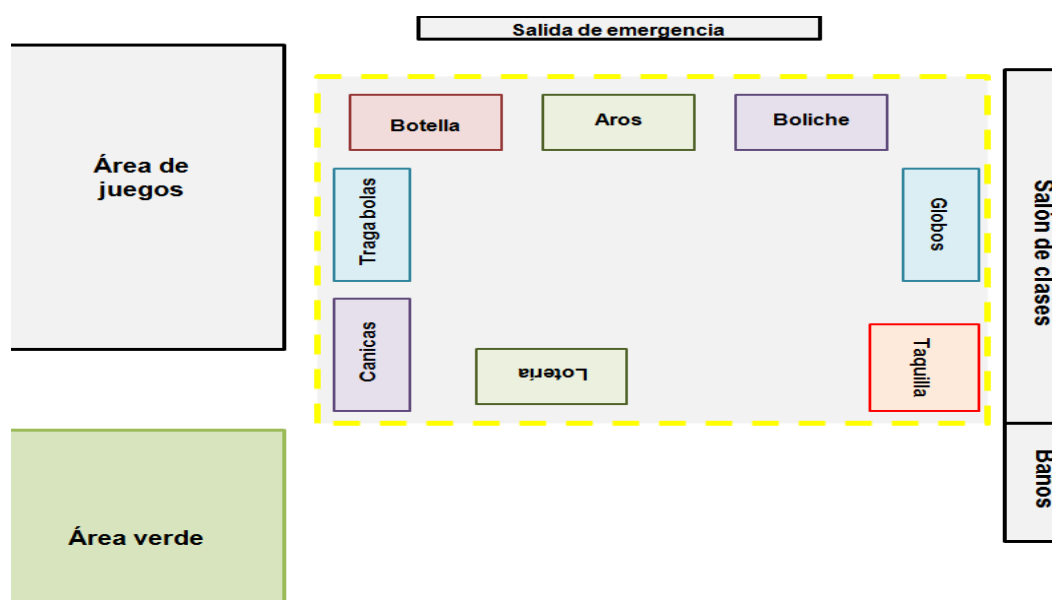


Figura 16. Organización de la feria

El juego es una actividad espontánea como nos dice González (2013) que permite el conocimiento, la búsqueda de estrategias, la autonomía, la vivencia de valores, la creatividad, el cumplimiento de normas, etc. se trata de una actividad que involucra al niño en su totalidad, en los planos corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social. Se decidió trabajar con el tema de la feria ya que es un tema de interés de los niños, además de que muestra muchos elementos para poder trabajar con el aspecto numérico del campo formativo, así como también las actividades previas se basaron en la feria, además de que se ve involucrada la realidad de un niño, ya que cercar de donde ellos viven se encuentran las

instalaciones de la feria y permite no solo desarrolla la parte matemática, si no que el alumno se desenvuelve en otros ámbitos desarrollando otras de sus capacidades

Cierre: Se pasara al salón y se cuestionará ¿Qué juegos pudieron pagar?, ¿Les regresaban feria?, ¿Cómo supieron para saber cuánto les sobraba?, ¿A quién le faltó dinero?, ¿Por qué?, ¿En cuántos juegos pudieron jugar?, ¿Les gustaría repetir la actividad?

1.3.6 Simulación del supermercado

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
2 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material docente: Hoja de precios

Material alumnos: Lista de mandado, envolturas de artículos varios, monedas didácticas proporcionadas por la docente

Tiempo: 50 min. aprox

Inicio: Se preguntará ¿Alguna vez ha ido al súper mercado?, ¿Que han comprado?, ¿Con que se compra?, ¿Como sabemos lo que debemos de comprar?, ¿Cómo sabemos cuánto debemos pagar? se entregará a cada uno una cantidad de monedas igual para todos con monedas de diferentes denominaciones, y su lista de mandado previamente realizada dentro del salón.

En los niños y las niñas se origina un concepto inicial de suma y resta relacionado con unir conjuntos y separarlos y este concepto no se asocia con facilidad al significado de número como una medida de relación estática (González 2013). Al momento de hacer las preguntas detonadoras, el docente puede percatarse del concepto que tienen los alumnos sobre las sumas y las restas y su uso dentro de la vida cotidiana, estos conceptos cambien conforme se van trabajando, además de que por la edad de los niños es más fácil que los aprendan como quita y poner, que con su nombre matemático.

Se trabajó con el tema del supermercado ya que con anterioridad se trabajó con el plato del buen comer y la buena alimentación, lo que los niños debería de ir a surtir su lista, comprando solo “alimentos saludables”, y elementos para cocinar, ya que en otra ocasión trabajaríamos con el restaurante.

Desarrollo: Previamente se acomodaran los artículos que los niños han llevado al salón para trabajar en forma de media luna, de modo que exista espacio para que los niños puedan despasarse. Indicare que de manera ordenada cada niño con sus monedas deberán de comprar tres productos pagarlos en la parte de cajas, no deben de rebatarse el material, ni aventarlos; ellos elegirían como comprar sus productos si de uno a uno o todos juntos, yo seré quien les cobre a ellos, de modo que el que compra pueda realizar sus propias operaciones y ellos darse cuenta si les falta o les sobre y que monedas deben de entregar.

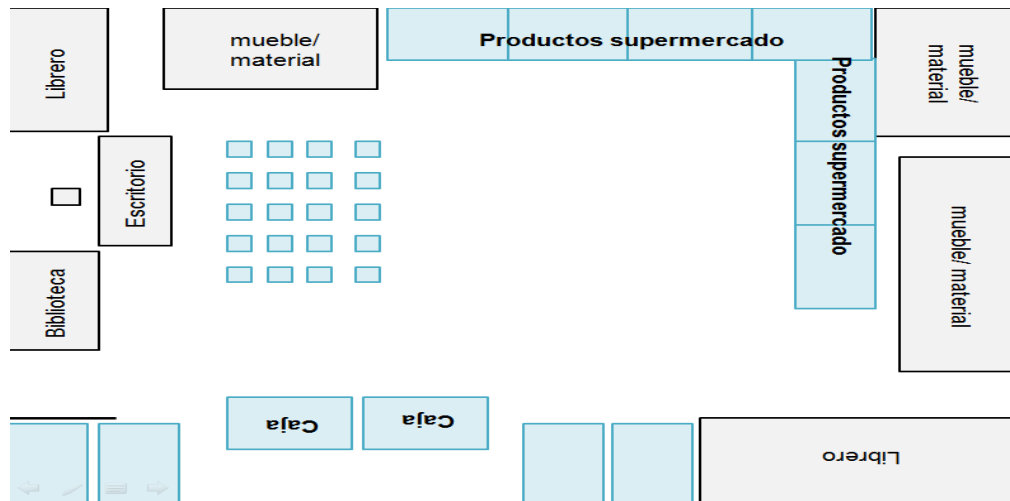


Figura 17. Organización del supermercado

Las maneras de resolver los problemas son diferentes porque en cada una el “sujeto que resuelve” cuenta con conocimientos matemáticos distintos (Fuenlabrada, 2009). Los niños pueden apoyarse de materiales como fichas, dibujos, sus dedos, ya que no todos tienen el mismo nivel de comprensión o forma de resolver un problema; lo que realmente importante dentro de esta simulación es que el niño logre saber cuánto pagar o le sobre realizando sus propias operaciones matemáticas.

Cierre: Se preguntará ¿A quién le sobro?, ¿A quién le falta dinero?, ¿Quién compro más productos?, ¿Como hicieron para saber cuánto debían de pagar? y ¿Para conocer cuánto les sobraba?; se recogerá los materiales.

Los juegos de simulación presentan la siguiente ventaja como recurso didáctico para la introducción de los sistemas en el aula: la complejidad del sistema es lo suficientemente grande como para que no sea fácil proveer el resultado de la simulación, pero no tanto como para que la reflexión sobre dicho resultado no se le pueda seguir la pista a los flujos de interacciones más interesantes (Ballenilla, 1989). Los niños puede que no lleguen a conocer cuál sea el propósito u objetivo de dicha simulación, y se les complique resolver los problemas matemáticos que se le presentan, pero al momento de realizar la

reflexión en plenaria, el niño puede expresar los resultados que ha obtenido al trabajar dentro de la simulación.

1.3.7 Simulación del restaurante

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
3 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material docente: Alimentos de fantasías, manteles, floreros, gorros de chef, manteles de meseros.

Material alumnos: Carta de precios, monedas didácticas proporcionadas por la docente.

Tiempo: 60 min. aprox

Inicio: Se preguntará sobre el tema del plato del buen comer y la comida saludable y no saludable, así como las normas de sanidad de un restaurante, se explicará que habrán varios roles como chef, meseros y compradores, y que estos se irán intercambiando cada determinado tiempo para que a todos les toque cocinar, atender y comprar, se les entregará monedas a quien le toca comprar, así como los vestuarios a los trabajadores.

En las simulaciones el niño es capaz de abstraer las propiedades del objetivo en sí, y es capaz de realizar juegos secuencia cada vez más elaborados y que reflejan progresivamente las secuencias lineales de actividades de los adultos

(Ballenilla, 1989). A los niños les gusta mucho realizar actividades como las que realizan los adultos, muchos de estos llegan a realizarlas con gran precisión que aunque parezca compleja, estos van adoptando esta capacidad realizando las tareas que le son asignadas con mayor facilidad.

Se trabajó con el restaurante como actividad de cierre a una secuencia didáctica sobre la alimentación, dando la oportunidad de poder trabajar con la resolución de problemas y el uso de las monedas.

Desarrollo: Entraremos al salón y cada quien tomara su puesto, se explicará que en la carta vienen los precios de los alimentos (realizada previamente por los alumnos) y que los meseros deben tomar la orden y llevarla a los chefs para que los preparen. Cada 20 minutos se cambiarán los roles. Lo más importante de esta simulación es al momento de pagar, los meseros, así como los cajeros deberán de realizar las operaciones pertinentes para saber cuánto deben de cobrar y dar de feria.

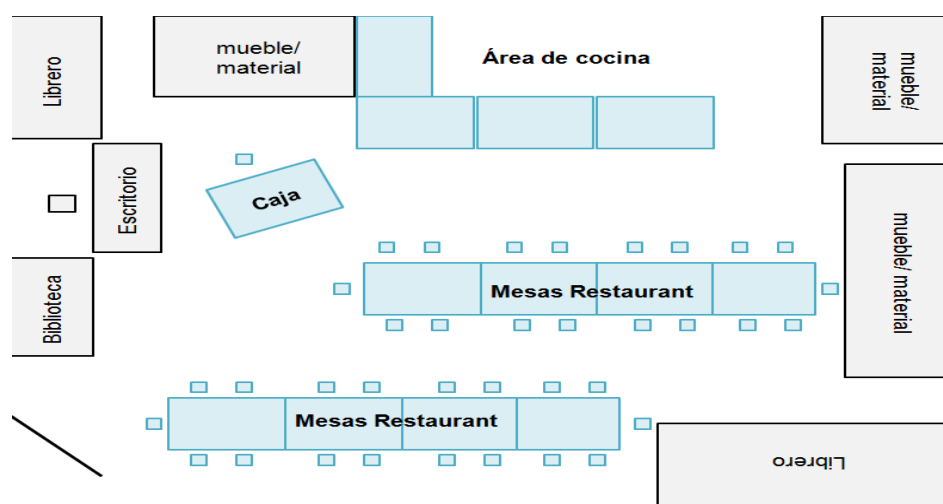


Figura 18. Organización del salón para el restaurant

El docente al plantear problemas, debe tener en cuenta no solo los saberes del grupo escolar, sino también sus intereses para que la resolución adquiera sentido para ellos (González, 2013). Es por eso que durante el desarrollo de la

actividad de los niños tuvieron que desarrollar el papel de meseros y cajeros donde tuvieron que realizar operaciones para conocer cuánto debían pagar o cual era la feria que debían entregar; se eligió el tema del restaurante ya que a los niños les gusta mucho jugar con material didáctico pero no solo se trataría de jugar y cocinar, si no poder resolver problemas en un escenario próximo acercado a su realizad.

Cierre: Se recogerán los materiales que se han utilizado para la clase, se cuestionara, ¿Qué papel fue el que más les gusto? , ¿Porqué?, ¿Cómo fue que supieron cuánto debían pagar?, ¿Que feria debían de entregar?, ¿Que mondas utiliza?, ¿Que platillo era más caro? y ¿Cual más barato?

1.3.8 Simulación de la panadería

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
4 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material alumnos: Monedas didácticas proporcionadas por la docente, notas de precios, masa.

Tiempo: 50 min. aprox

Inicio: Se preguntará ¿Si alguien alguna vez ha ido a una panadería?, ¿Que hay ahí?, ¿Cómo podemos obtener el pan?, ¿Cómo se hace el pan?, ¿Que se necesita?, ¿Quién lo hace?, ¿Qué se necesita para comprar el pan?, en plenaria

se definirá que tipo de pan se preparara y cuál será su precio, anotándolo en el pizarrón para tenerlo presentes.

Desarrollo: Se entregará un poco de masa a cada uno de los niños para que puedan hacer un pan que más les guste, después se pondrá en las mesas simulando ser una panadería en forma de media luna para que exista mayor libertad de movimiento, se repartirán roles de quienes compran y quienes venden, se entregarán las notas y monedas según corresponda, ellos solos son los que deberán de realizar las operaciones pertinentes para resolver el problema, tomando en cuenta los precios que se definieron al inicio de la clase, los roles cambiaran cada 10 minutos, dando oportunidad a todos de que compren y vendan.

Un rol se puede definir como un conjunto de actitudes, de comportamientos, de expectativas, etc. que determinan las conductas de los individuos en situaciones más o menos definidas (Saegesser, 1991). Es por eso que dentro de la actividad se realizaran distribuciones de roles, donde los niños tenga que poner en juego sus capacidades y habilidades de realizar la tarea que se le será asignada en el momento propicio, ya que existirán cambios de modo que todos puedan realizar las tareas que se repartirán para la aplicación de la simulación.

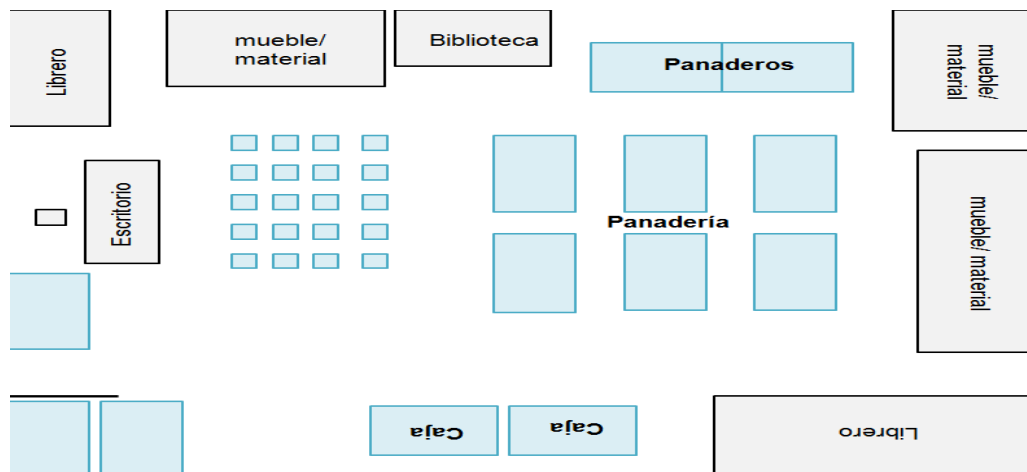


Figura 19. Organización de la panadería

Cierre: Jugaran simulando que están en una panadería y comprarán el pan que ellos mismos han elaborado, tomarán turnos de modo que todos puedan ser vendedores y compradores.

Se trata de observar a los niños en los momentos en que resuelven problemas para poder determinar cuáles son sus modos de resolución, sus procedimientos, sus avances (Gonzales, 2013). El papel del docente dentro de esta simulación será solo de observador ya que los niños cuentan con conocimientos básicos de resolución de problemas, así como de las operaciones básicas que se implementan para llegar a obtener el resultado; así de este modo el docente dará cuenta cuales han sido los avances dentro del grupo a partir de lo que ha enseñado y conocer cuáles son las estrategias de resolución de cada uno de sus alumnos.

Se decidió trabajar con el tema de la panadería como actividad de una secuencia didáctica de los oficios y profesiones, dando a conocer uno de los oficios más conocidos y así poder implementar el uso de las monedas y resolución de problemas.

1.3.9 Simulación de la farmacia

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
5 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material alumnos: Cajitas de medicina, instrumentos de doctor y monedas didácticas proporcionados por la docente.

Tiempo: 50 min. aprox

Inicio: Se preguntará ¿Conocen el trabajo de un doctor?, ¿Sus instrumentos de trabajo?, ¿Su papel en la sociedad?, ¿Con quienes trabaja?, ¿Que receta para poder aliviarnos?, ¿Con que se compra las medicinas?

Desarrollo: Se repartirán roles, donde unos sean los encargados de la farmacia, otros doctores y algunos pacientes, se irán por turnos de modo que a todos les toque estar en todos los papeles.

Las mesas estarán acomodadas en tres filas, simulando ser los consultorios y camillas, la farmacia estará al frente del salón, se entregarán monedas a los pacientes, para que puedan pagar su consulta y sus medicinas, ellos determinaran el precio de sus productos.

Se decidió trabajar con la farmacia como parte de la secuencia didáctica de las profesiones, tomado como ejemplo al doctor y la farmacia para el uso de monedas y resolución de problemas.

El docente, a la hora de proyectar situaciones didácticas, debe tener en cuenta, entre otros, los siguientes aspectos: saberes previos del grupo de alumnos, contenidos a enseñar, problemas a plantear, organización grupal (Gonzales, 2013). Es por eso que antes de aplicar la simulación, se trabajó una secuencia didáctica, aterrizando en la simulación, para que los niños ya contaran con estos conocimientos previos, de igual modo se buscó el modo de poder acomodar el salón de manera que los niños pudieran desplazarse por el espacio y así poder realizar de una mejor manera la actividad.

Cierre: Se preguntará ¿El trabajo del doctor es fácil?, ¿Qué rol fue el que más les gusto?, ¿Cual es más fácil?, ¿Cómo le hicieron para determinar los

precios?, ¿Y para cobrar?, ¿Dieron feria?, ¿Les faltó dinero?, ¿Por qué?, ¿Cómo supieron que monedas deberían de darles a sus compañeros?

Con el ejercicio de simulación los alumnos deben establecer una estrategia de investigación para resolver un problema que se le ha planteado (Saegesser, 1991). Durante la simulación la docente mediante se percatara de que procedimiento utiliza cada uno de los alumnos para poder resolver los problemas que se le presentaban, de igual modo al finalizar la actividad mediante la realización de preguntas cada uno de los niños se permitirá dar a conocer como fue logro resolver el problema, exponiendo la estrategia que le dio mayor resultado.

1.3.10 Simulación ciudad de los niños

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
6 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Material alumnos: Instrumentos de oficios y profesiones, monedas didácticas proporcionadas por la docente.

Tiempo: 40 min. aprox

Un juego de simulación se utiliza siempre un marco institucional y lo juega la población a la que está destinada (Saegesser, 1991). La simulación de la ciudad de los niños está adaptada para ser trabajada con niños de edades de entre los

cinco y seis años de edad, de modo que sea un tema que les llame la atención y puedan desenvolverse con libertad dentro del salón de clases con sus iguales.

Inicio: Se comentará que todos los trabajos que ellos desean ser de grandes son muy importantes, y que ahora es momentos de imaginar que somos grandes y actuar como tal, por lo que vamos a simular estar en una ciudad donde ellos prestan sus servicios.

Los momentos del trabajo matemático; la situación de enseñanza en el nivel inicial, cuando son llevadas a la sala, se plantean teniendo en cuenta diferentes momentos: de inicio, desarrollo y cierre (Gonzales, 2013). Es por eso que antes de comenzar con el desarrollo de la actividad se plantearon preguntas, para conocer lo que el niño sabe del tema, así como una breve explicación de lo que se va a trabajar, después los niños desarrollan la actividad donde tendrán la oportunidad de desenvolverse en un contexto próximo, finalizando con una reflexión de los resultados obtenidos.

Desarrollo: Se acomodará el salón de modo que todos puedan desenvolverse libremente, se entregarán monedas e indicará que con ellas deberán pagar por lo que soliciten, por ejemplo si van al doctor pagaran su consulta, si van a la escuela pagaran su clase, etc. Se dará el tiempo para que los niños puedan jugar, como si estuvieran en una mini ciudad y ellos fueran los profesionistas que trabajan en esta.

El juego ocupó un lugar central por ser considerado la actividad natural del niño y por posibilitarle dominar el mundo que lo rodea, articulando la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, el yo y el otro (González, 2013). Es por eso que se eligió trabajar con una ciudad de los niños donde estos pudieran relacionarse entre iguales, además de ser una situación de la vida diaria que rodea al niño, también permitió la resolución de problemas al presentarle al niño que

para poder recibir un servicio público, este debería de pagar para poder hacer uso de este.

Cierre: Recoger el salón y preguntar ¿Quién hizo bien su trabajo?, ¿Creen que todos logren ser grandes trabajadores?, ¿Donde les gusto más ir?, ¿Qué servicio fue el más caro?, ¿A quién le faltó dinero?, ¿Por qué?, ¿Quién les cobró menos?

1.4 Estrategias de evaluación

La evaluación para el aprendizaje de los alumnos permite valorar el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes; además identifica los apoyos necesarios para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y tomar decisiones de manera oportuna. (SEP, 2013). Es importante el empleo de estas estrategias evaluativas ya que permiten conocer que se está realizando correctamente y que necesita una mejora, dentro del quehacer docente y del alumno, para así poder lograr el desarrollo de los aprendizajes dentro del aula.

La evaluación no puede depender de una sola técnica o instrumento, porque de esta forma se estaría evaluando únicamente conocimientos, habilidades, actitudes o valores de manera desintegrada. (SEP, 2013). Para evaluar el proceso de aprendizaje que se ha logrado durante la situación didáctica se emplearán: a) guías de observación; b) listas de cotejo; c) diario de trabajo; d) portafolio de evidencia; e) videos y fotografías.

Guías de observación es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de la observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar (SEP, 2013). Esta permitirá al docente darse cuenta de que es lo que realmente se está trabajando y teniendo resultados

y de que no, para así poder reformular la práctica educativa, y poner más énfasis en aquellos aspectos que no se han trabajado.

La guía de observación contara con enunciados que servirán como base al docente de lo que tiene que observar para el momento de realizar su evaluación; los enunciados con los que contara se tomaron del programa 2011, guía para la educadora (SEP, 2011) y son los siguientes: (Ver Anexo M).

- El niño resuelve problemas en situaciones que le son familiares
 - Emplea estrategias de suma y resta para resolver problemas
 - Requiere ayuda para resolver problemas
 - Buscará ayuda entre sus iguales al momento de resolver problemas
 - Explica cómo fue que resolvió el problema
 - Como se desenvuelve al momento de realizar la simulación
 - Uso correcto de las monedas
 - Relación que tiene con sus compañeros al aplicar la simulación
 - Conocimientos previos con los que cuenta antes de la aplicación de una simulación
- Desempeño dentro de la simulación

El diario de trabajo es un instrumento que elabora la docente para recopilar información, en el cual se registra una narración breve de la jornada y de los hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo de las actividades (SEP, 2013). Este ayuda a tener un panorama más preciso de lo que sucedió el día de la aplicación, agregando diálogos, adecuaciones, amenazas, debilidades, etc. que se tuvieron durante la aplicación y así poder realizar las mejoras pertinentes dentro de la tarea educativa. Es por eso que me basare en este instrumento que me permitirá conocer aquellos aspectos que se necesitan mejorar dentro la práctica educativa y realizar las adecuaciones pertinentes para lograr los objetivos planteados.

El portafolio es un concentrado de evidencias estructuradas que permiten obtener información valiosa del desempeño de los alumnos. Debe integrarse por un conjunto de trabajos y producciones realizadas de manera individual o colectiva, que constituye evidencias relevantes del logro de los aprendizajes esperados de los alumnos, de sus avances y de la aplicación de los conceptos, las habilidades y las actitudes (SEP, 2013). Permitirá tener evidencias palpables de lo que el niño está realizando, así como poder analizar más precisamente el desarrollo y avance que va teniendo el alumnos a lo largo de las actividades, solo se recopilaran las actividades de mayor importancia y que vayan hiladas con lo que se está trabajando. Este evaluará el avance de los alumnos, se calificara con rubros de bien, muy bien, excelente y regular, según los resultados y notaciones que el niño tenga en sus hojas, estos permitirán conocer que niños están comprendiendo o requieren mayor apoyo en el desarrollo de la competencia que se está trabajando.

Las listas de cotejo son una lista de palabras, oraciones o frases que señalan con precisión las tareas, las acciones, los procesos y las actitudes que se desean evaluar, generalmente se organiza en una tabla que solo considera los aspectos que se relacionan con las partes relevantes del proceso, y los ordena según la consecuencia de realización (SEP, 2013). Estas listas permitirán reconocer el avance que va teniendo el grupo conforme el desarrollo de las actividades y así poder darnos cuenta de lo que se está logrando y se necesita fortalecer.

La lista de cotejo estará integrada de cinco aspectos, que valoraran con escalas de logrado, no logrado y en proceso; los aspectos a evaluar serán tomados del programa de estudios 2011, guía para la educadora (SEP, 2011) dentro del campo formativo de pensamiento matemático y se mencionan a continuación: (Ver Anexo N)

- El niño resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar y quitar
- Usa procedimientos propios para resolver problemas

- Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego
- Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado a un problema
- Explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

También se emplearon las fotografías y videos como parte de la evidencia que las actividades, ya que es importante para sustentar que se realizó el trabajo que se propone, la evaluación es fundamental en el proceso educativo ya que permite darnos cuenta de que fallas o logros se han obtenido dentro de la práctica profesional y así poder realizar las mejoras pertinentes para el logro de los z

Con la finalidad de dar a conocer el ambiente donde se ubicaba el jardín de niños que es parte fundamental para diseñar una intervención congruente con las necesidades de los alumnos se realizó un análisis del contexto externo e interno, en el primero se describen características que rodean el jardín de niños y en el interno el diagnóstico del grupo con el cual se justifica la problemática detectada.

1.5 Características contextuales

1.5.1 Contexto externo

Las observaciones en el grupo fueron analizadas a través de una evaluación diagnóstica, donde se precisan los aprendizajes esperados que se deben trabajar, el análisis considera un contexto externo e interno, iniciando con la descripción del externo.

La institución se encuentra rodeada por algunas casas, a sus alrededores se encuentran diversos establecimientos como los siguientes: al oeste aproximadamente 30 metros se encuentra el Colegio de Bachilleres no. 25

(COBACH 25), a uno 650 metros noreste se localiza la Unidad Deportiva del IMSS, al sureste 1 Km aproximadamente las instalaciones de la Feria Nacional Potosina (FENAPO), hacia el suroeste 1Km se encuentra el Domo, noreste 550 metros está el Deportivo Satélite y 850 metros la Escuela Secundaria Técnica No. 14.

Según el Instituto Nacional de Geografía e Historia (INEGI, 2010) se le considera zona urbana “al espacio físico construido con diversas edificaciones (vivienda, fábricas, edificios, bodegas) e infraestructura de servicios (drenaje, tuberías de agua, tendidos eléctricos); habitan poblaciones mayores de 2 500 personas”, y ya que la colonia donde se está ubicado cuenta con todos los servicios públicos (luz, agua, teléfono, internet, transporte público), es una zona muy transitada por automóviles y personas, por lo tanto el jardín de niños se localiza en una zona urbana.

Para conocer las características de los alumnos y sus familias se aplicaron dos tipos de encuestas, la primera refiere a una *ficha de identificación del preescolar* y la segunda una *encuesta socioeconómica*.

La ficha de identificación del preescolar fue proporcionada por la misma institución en donde se rescataron los antecedentes familiares y prenatales, así como el ambiente físico y familiar en el que se desenvuelve el alumno; dicha ficha fue proporcionada por la directora y aplicada por la docente titular del grupo al inicio del ciclo escolar a los padres de familia de los alumnos. Estos datos son importantes conocerlos porque las condiciones de vida que posea el niño se reflejan en su forma de aprender y trabajar dentro del aula. (Ver Anexo B).

Esta ficha se aplicó a 25 padres de familia de un total de 26 que conforman el grupo, los datos estadísticos que nos arrojó se muestran de manera gráfica, representando solo los datos más relevantes de cada cuestionamiento.

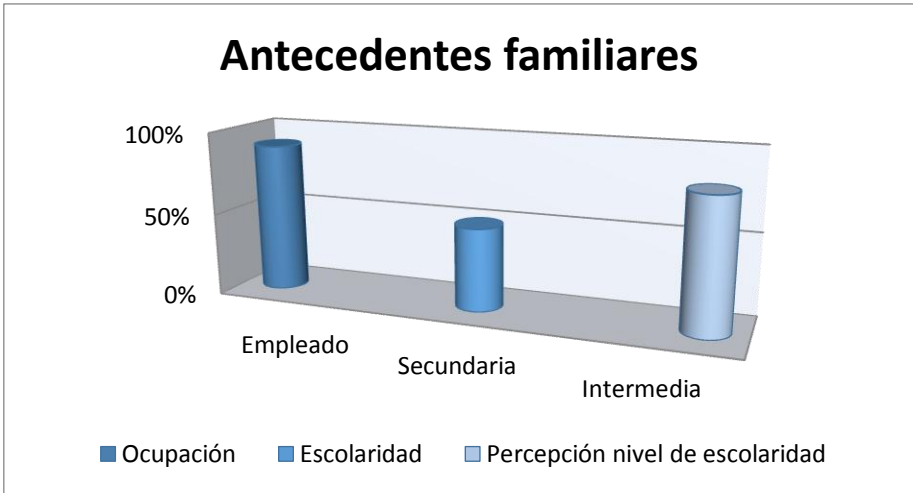


Figura 1. Antecedentes familiares.

Dentro de los antecedentes familiares de los alumnos se logra apreciar que la mayoría de los padres de familia son empleados de fábricas en la zona industrial, debido a su bajo nivel de estudios ya que su máxima preparación solo fue hasta la secundaria, lo que no permite tener grandes condiciones de vida ya que diariamente las exigencias son más, las familias del grupo consideran que su nivel de escolaridad es intermedia ya que les permite tener un trabajo para poder sostener a sus familias.

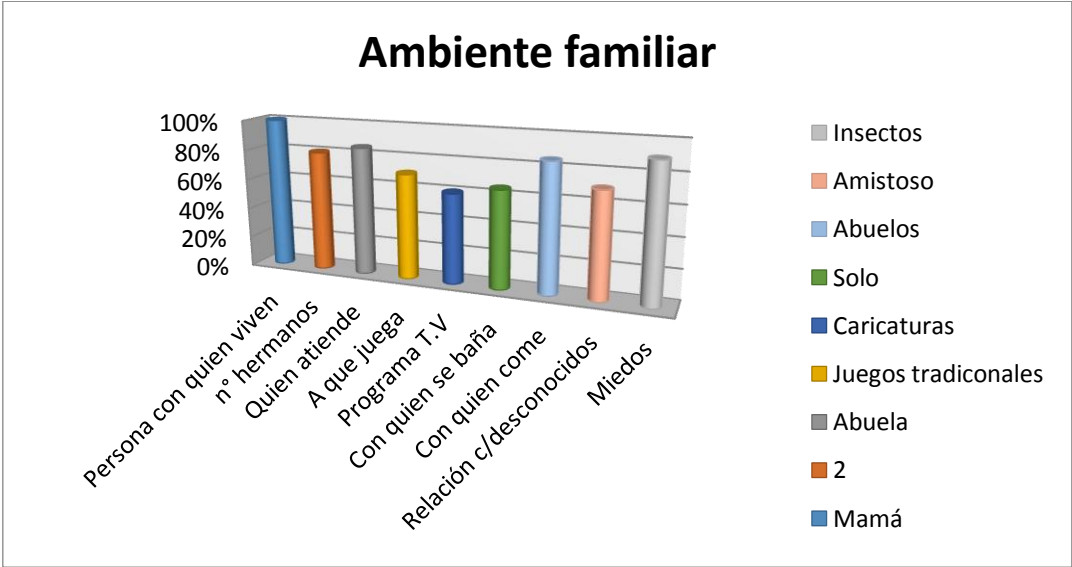


Figura 2. Ambiente familiar.

Todos los niños viven con su mamá y en su mayoría con un promedio de dos hermanos, son atendidos por sus abuelas ya que sus padres trabajan por lo que no se hacen cargo de sus hijos, los niños acostumbran a jugar con muñecas o carritos, son pocos los que juegan con las tecnologías, ven no más de tres horas la televisión y su programación son la caricaturas de moda, al estar frente a desconocidos en su mayoría estos se muestran amistosos, aunque le temen a los insectos en general, como arañas, cucarachas, etc.

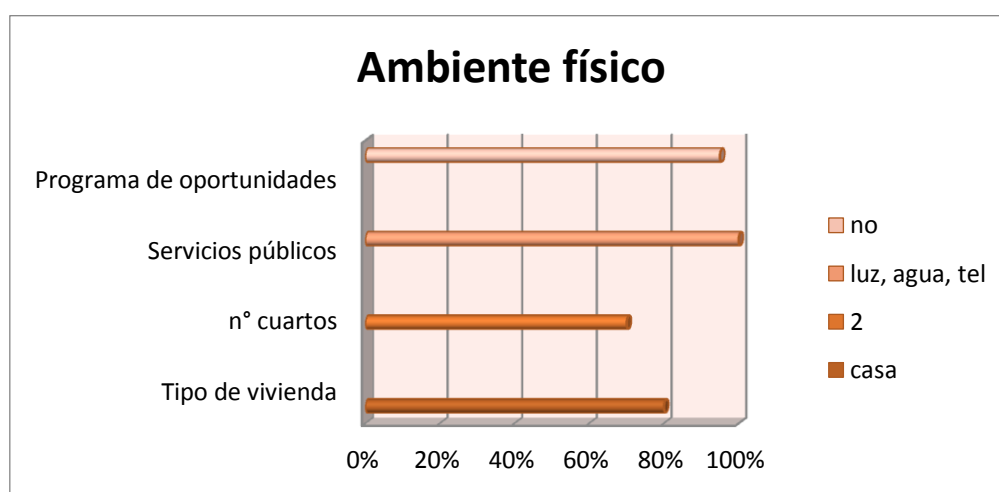


Figura 3. Ambiente físico

En cuanto a las condiciones de vida de las familias se aprecia que en su mayoría tienen casa propia, pero son limitados los espacios, ya que solo cuentan con dos cuartos y por la cantidad de personas en las familias, estos deben de ser compartidos, todos cuentan con los servicios públicos básicos en sus viviendas.

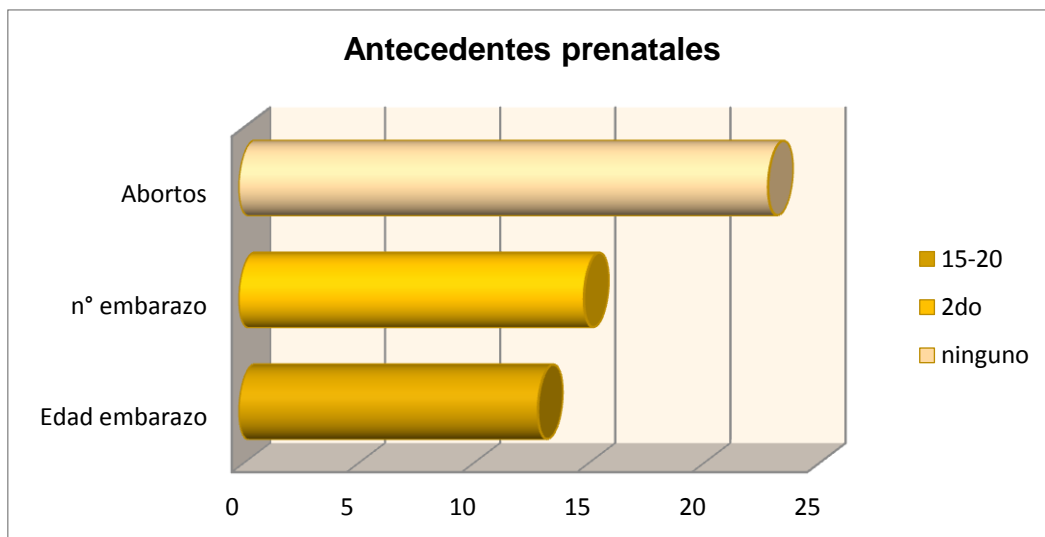


Figura 4. Antecedentes prenatales

En cuanto a los antecedentes prenatales las madres en su mayoría son jóvenes que se embarazaron de entre los 15 y los 20 años, no han tenido abortos y es su segundo hijo, siendo este el de en medio y en algunos casos el pequeño, por las edades de las madres y sus ocupaciones no atienden a sus hijo como debería, dejándolo a cargo de terceras personas, ya que un porcentaje de estas son madres solteras y tienen que hacerse cargo de los gastos del hogar.

En la segunda fase se aplicó la encuesta de *nivel socioeconómico*, los resultados obtenidos de las encuestas según un análisis con referencia a la Regla AMAI 13x6 (López Romo, 2008), a una muestra aleatoria de 10 de un total 26 padres de familia que conforman el grupo, nos arroja que en un 50% tienen un nivel de vida D+. La puntuación se obtiene de acuerdo a la tabla modelo de puntos. (Ver Anexo D).

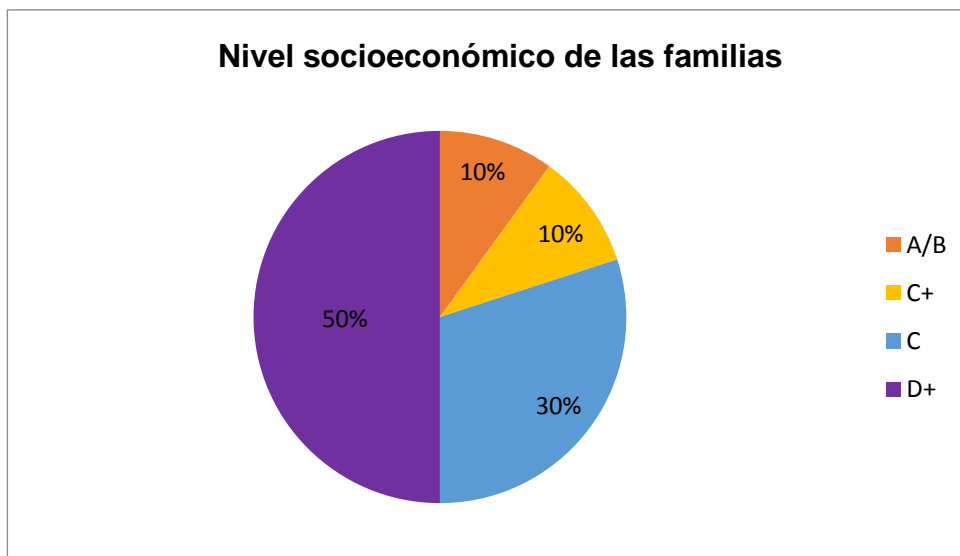


Figura 5. Nivel socioeconómico de las familias.

1.5.2 Contexto interno

La institución está delimitada por una barda perimetral de aproximadamente 2.5 metros de altura y con un cercado de malla sobre está de aproximadamente medio metro; cuenta además con dos puertas de acceso, una principal por donde ingresan directivos, docentes, alumnos y padres de familia, y otra que funciona como entrada y salida de emergencia que se encuentra a un costado del jardín.

En lo que mencionaré como edificio principal se encuentran: la dirección, una oficina, un salón de usos múltiples, el salón de 2° “B” y la biblioteca, un área de baños, un área de lavamanos; en el edificio central están los salones de 1° “A”, 2° “D”, 2° “C”, y 2° “A” y en el edificio del fondo se encuentran los salones de 3° “D”, 3° “C”, 3° “B”, 3° “A”, además de un área para baños y la bodega; cuenta también con un área de juegos, una plaza cívica techada, una cancha deportiva, un chapoteadero, un arenero y áreas verdes. (Ver Anexo E).

El material con el que cuenta la institución es muy variado, ya que cuenta con cuerdas, pelotas, conos, aros, gusanos, colchonetas, barras de equilibrio, esponjas, para la clase de educación física, también cuentan con títeres en la

biblioteca, un proyector, juegos de mesa, material de construcción, un teatrín, extensiones, bocinas; material que se puede utilizar con los niños y que pertenecen a todo el jardín, solo es importante solicitarlo en dirección con anticipación.

Dentro del salón de clases se cuenta con algunos estantes a los alrededores donde se guarda el material con el que trabajan los niños como cartulinas, papel de china, hojas, pegamento, pinturas, plastilinas, material de manipulación, sus libretas, sus lapiceras, papel de baño, desechables, también cuenta con una biblioteca, un pizarrón, un periódico mural, tiene dos ventanales grandes que permiten una mejor iluminación y ventilación, tiene lámparas, adornos, un escritorio para la docente, sillas y mesas para los niños

Martin (1997) nos menciona que el aula como espacio de operaciones didácticas requiere un ambiente determinado que propicie un clima positivo y de mutuo enriquecimiento entre alumnos y profesores.

Por lo que el salón de clases esta acomodada de tal modo que tanto los niños como la docente aproveche los recursos que se proporciona para un buen desarrollo de las actividades, creando un ambiente positivo de aprendizaje.

Actualmente en la institución se encuentran trabajando una directora, una auxiliar administrativa, nueve educadoras, una maestra de educación física, un maestro de música y un auxiliar de intendencia.

Cuenta con un aproximado de 252 alumnos, divididos en nueve grupos, de los cuales son: un grupo de primer año, cuatro grupos de segundo año y cuatro grupos de tercer año, cada grupo cuenta con un aproximado de 25 a 28 alumnos.

El papel de la directora dentro de la institución no solo es administrar los recursos y organizar prácticas sino lograr promover, en el colectivo escolar, el

interés y compromiso, con el fin de mejorar los aprendizajes partiendo de una visión global e integradora de la institución y actuar sobre el conjunto de actividades ya sean pedagógicas-didácticas, administrativo-organizacionales o comunitarias (Jabif, 2008)

La función de la educadora dentro del jardín de niños es ser guía y orientadora para desarrollar competencias, habilidades y destrezas en los niños y que así logren un desarrollo integral, esto implica que la educadora cree un clima afectivo y cordial entre el grupo y educadora, de modo que los niños se sientan aceptados, protegidos y en confianza para decir lo que piensa, preguntar cuando quiere saber algo o cuando no entienden, solicitar ayuda de su maestra de algún compañero.

Martin (2000) nos dice que el clima o ambiente de trabajo constituye uno de los factores determinantes y facilita, no solo los procesos organizativos y de gestión, sino también de innovación y cambio. Considero que es importante tener un buen ambiente de trabajo para el buen desarrollo de los alumnos.

Según Salmerón (2011) determina que el profesor de Educación Física debe ser un profesional flexible sin prejuicios, con espíritu innovador, comprometido, responsable, con tolerancia frente a los cambios y toma de decisiones, adaptándose al medio y motivador haciendo un clima agradable para los alumnos; debe conocer el contexto en el cual se desarrolla, analizarlo y luego comunicarse con los alumnos, fomentando la convivencia, la participación, colaboración y reflexión, estando activamente en el proceso de socialización, evitando las desigualdades entre los alumnos.

El aprendizaje musical se realiza de manera inconsciente, la función del maestro es facilitar la progresiva toma de conciencia de los diversos elementos de la música por parte del niño.

El auxiliar administrativo ayuda a mantener el correcto y eficaz funcionamiento de las oficinas. Realizan una gran variedad de funciones administrativas como la actualización, registro y almacenamiento de información; fotocopias; archivado; tratamiento de textos; atención telefónica y gestión del correo postal y electrónico.

El papel de los intendentes en general es la de dar cuidado, limpieza, mantenimiento y vigilancia al edificio escolar, sus anexos, mobiliario, herramientas e insumos. Así como servir de apoyo logístico a las actividades del director, docentes, alumnos y padres de familia cuando se requiera.

El grupo está conformado por 26 alumnos de los cuales 11 son niñas (42%) y 15 niños (58%), cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años de edad, el 96 % de los alumnos cuentan con experiencia previa escolar de 1 año, mientras que el 4% es de nuevo ingreso. En su mayoría son puntuales a las clases y las faltas son frecuentes en el grupo, ya que diariamente falta un 19% de los niños a clases.

Se realizó un diagnóstico en dos fases; la primera durante la semana de integración de los alumnos del 21 al 25 de Agosto de 2017 y la segunda del 25 de septiembre al 06 de octubre de 2017. Se logra observar en cuál de los campos formativos es el más fortalecido dentro del grupo y cuál es el que requiere mayor atención. (Ver Anexo F).

El diagnóstico fue aplicado con el propósito de conocer cuáles eran las características del grupo, así como identificar las debilidades que se presentan en el grupo y así poder trabajar con aquellos campos formativos en lo que se presenta mayor problema.

Este se realizó a partir de una guía de observación donde se marca los campos formativos y aprendizajes esperados que marca la guía de la educadora 2011 (SEP, 2011) donde nos menciona que un campo formativo permite identificar

en que aspectos del desarrollo y del aprendizaje se concentran y constituyen los cimientos de aprendizaje más formales y específicos que los alumnos estarán en condiciones de construir conforme avanzan en su trayecto escolar.

A partir de responder la guía de observación los resultados fueron desglosados en los 6 campos formativos por separados, dando a conocer el porcentaje del grupo que ha logrado la mayoría de los aprendizajes del campo formativo, así como el que está en proceso lo que representa se requiere mayor trabajo. (Ver Anexo F).

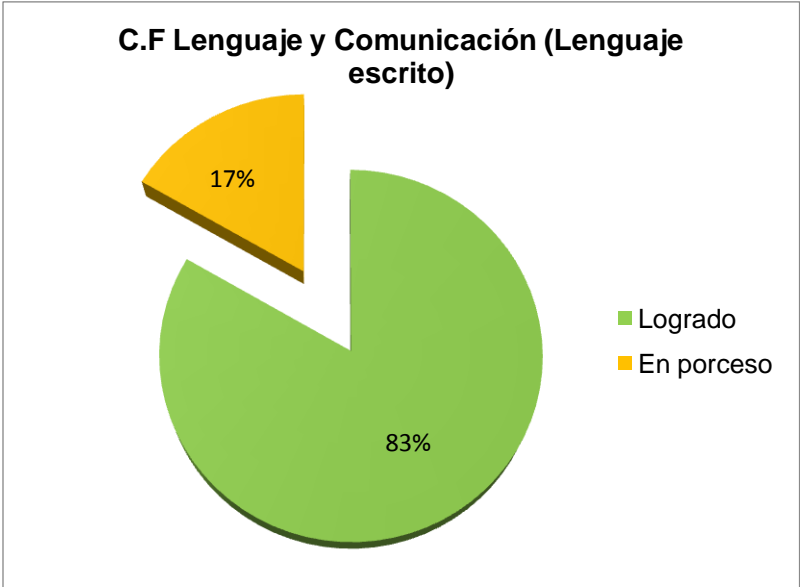


Figura 6. C.F Lenguaje y Comunicación (Lenguaje escrito).

*C.F Campo Formativo

Se puede observar que el 83% de los alumnos tienen un nivel de lenguaje escrito logrado, dentro de lo que se le considera adecuado para el nivel educativo en el que se encuentran, mientras que el 17% aún necesita apoyo en cuanto a reconocer las sílabas para la escritura de palabras.

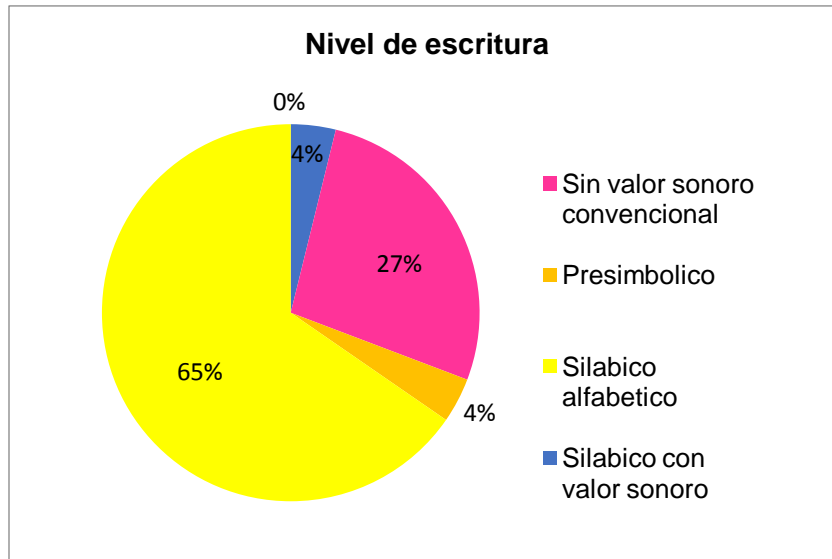


Figura 7. Nivel de escritura.

El 65% de los niños escribe de manera silábico alfabético, mientras que el 4% ya tiene un nivel alfabético con valor sonoro, lo que quiere decir que solo un alumno escribe las palabras correctamente cuando se les dictan y otro 4% está en focos rojos ya que para el nivel educativo en que se encuentra tiene una escritura pre simbólico, a lo que se refiere que realiza dibujos representativos de lo que se le dicta y no contiene ninguna letra.

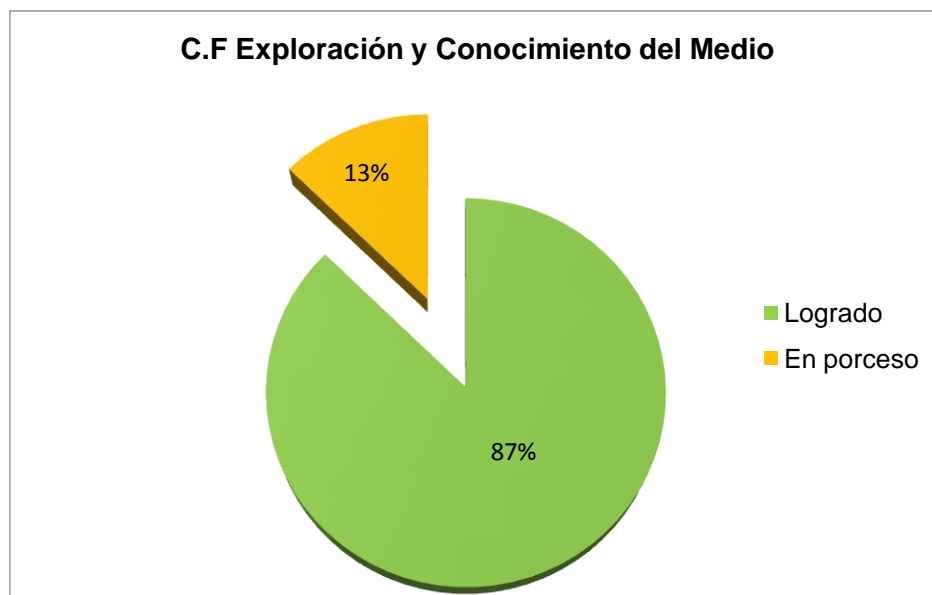


Figura 9. C.F Exploración y Conocimiento del Medio.

Este campo formativo aunque sea uno de los menos trabajados dentro del grupo, los niños cuentan con las competencias de un niño de 3er grado, ya que un 87% de los niños reflejan un gran conocimiento dentro del aspecto Cultura y Vida social, conoce sobre las fechas conmemorativas, respeta los símbolos patrios, reconoce aspectos del pasado y el presente, de igual manera dentro del aspecto del Mundo Natural, los niños exploran en sus alrededores, cuestionan sobre lo que los rodean y como es que se producen, realizan hipótesis antes de experimentar y comprueban sus resultados, les gusta mucho experimentar y manipular los objetos.

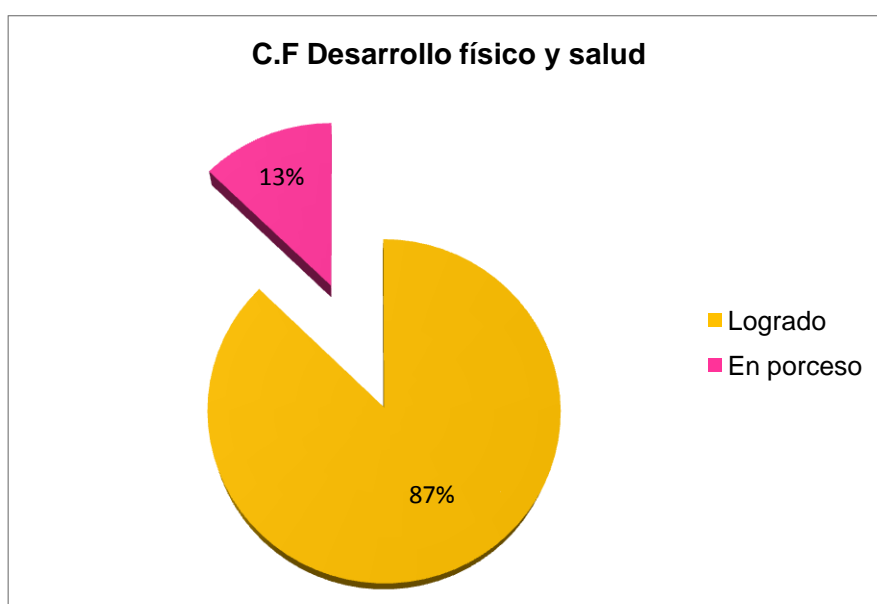


Figura 10. C.F. Desarrollo físico y salud.

Como se puede observar en la imagen 8 la mayoría de los niños han logrado sobresalir en las competencias que conforman este campo formativo, dando énfasis en cuanto al aspecto físico, que al que se da mayor importancia dentro del jardín, lo que nos arroja que debemos de trabajar más en el aspecto de la salud dentro del aula.

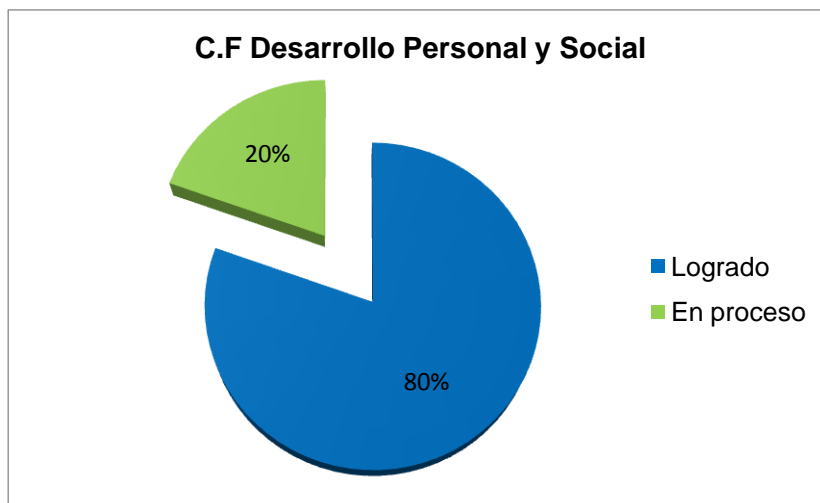


Figura 11. C.F Desarrollo Personal y Social.

Un 96% de los niños del salón tienen desarrolladas las competencias que el programa nos marca para el aspecto de identidad, lo que se considera trabajar más en el aspecto de las relaciones interpersonales, ya que, mediante la observación se pudo rescatar que los niños se pelean mucho por los materiales, se golpean con los de a lado, no saben trabajar en equipo, no ayudan al que requiere apoyo, no respetan turnos de participación; y estos son aspectos importantes que se deban de trabajar dentro del aula, ya que son niños de un 3er grado que pronto pasaran a un nivel primaria, donde estas conductas no son las adecuadas para un niño de esta nivel.

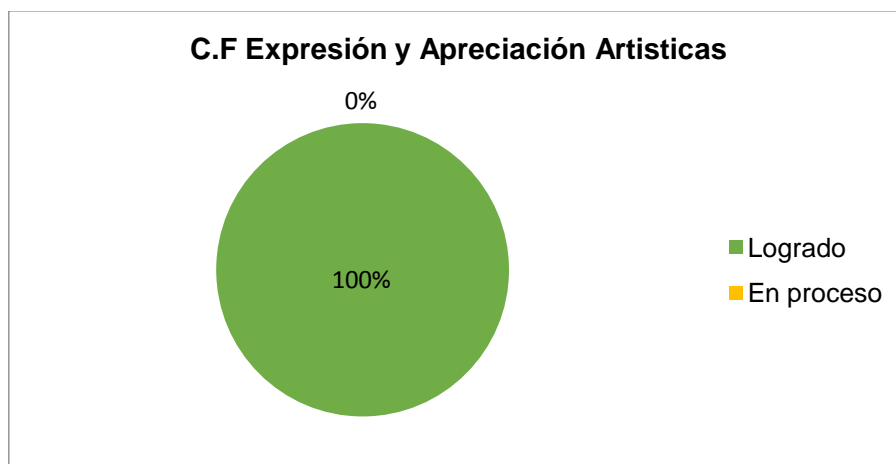


Figura 12. C.F Expresión y Apreciación Artística.

Se observa que un 100% de los alumnos tienen las competencias de apreciación adquiridas ya que a todos se les facilita bailar, cantar y tienen dominio del escenario al hacer representaciones, les gusta disfrazarse, tocar instrumentos para crear música, crear obras plásticas utilizando diversos materiales como pintura, arcilla, etc. los cuatro aspectos son trabajados dentro del jardín de niños en algunas fechas cívicas o en clases de música y todos los niños les gusta.

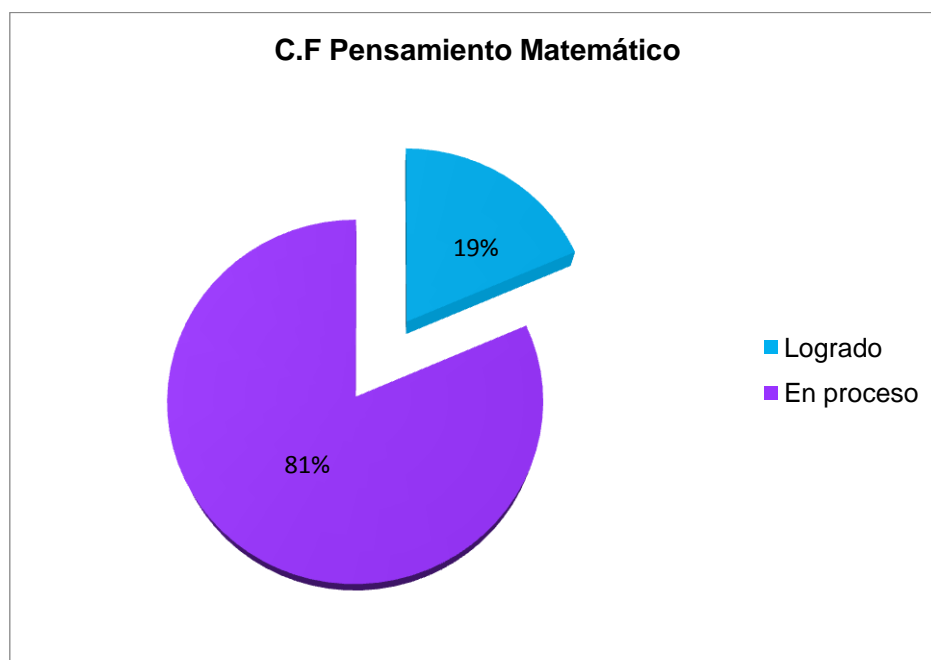


Figura 8. C.F. Pensamiento Matemático.

Solo el 19 % del grupo cuenta con las competencias acorde al nivel de 3er grado con enfoque numérico, mientras que el 81% de los alumnos del salón están un proceso de adquirir de los aprendizajes.

Capítulo 2. Reflexión y evaluación de la propuesta de mejora.

Dentro de la propuesta de mejora se presentan los resultados que se obtuvieron en la aplicación de las simulaciones didácticas, estas fueron aplicadas al grupo de 3° “D”, niños con edades de cinco a seis años, durante la aplicación de las simulaciones existió un 23% de inasistencia, lo en su mayoría fueron aplicadas a 20 niños de 26 que conforman al grupo, en una de las simulaciones se solicitó el apoyo de los padres de familia como parte del aprendizaje de sus hijos, en otras existió el apoyo de la docente y algunas otras los niños las realizaron de manera autónoma.

Las simulaciones tuvieron temáticas diferentes, estas fueron ajustadas a los temas que se estaban trabajando dentro del grupo, para que no se descontextualizaran de las secuencias didácticas, sin perder de vista el objetivo de estas y la competencia que se pretende fortalecer con estas, se trabajaron en dos partes, aplicando tres simulaciones antes del periodo vacacional y tres regresando de este, con el objetivo de poder hacer un comparativo de los resultados, y conocer si realmente se está fortalecida la competencia o solo se comprende en momento en el que se trabaja, Todas las simulaciones fueron aplicadas grupalmente ya que era imposible dividir al grupo, por lo que se optó por la repartición de roles dentro de la misma simulación.

Algunos de las amenazas que se presentaron a durante la aplicación de las simulaciones, fue el clima, lo que no permitió ser aplicada como se tenía planeada, otra fueron los ensayos del día de la primavera lo que se tuvieron que mover de hora las actividades, lo que en unas no se logró el resultado esperado ya que los niños se distraían o se mostraban fastidiados.

Al final de la descripción de cada una de las actividades se presenta un cuadro FODA que sintetiza las principales fortalezas, oportunidades, debilidades y

amenazas que se presentaron en el desarrollo de la simulación, dentro de la descripción de las actividades se mencionaran la participación de algunos de los alumnos marcados con una A, al cual se le asigno un número que aparecerá a la derecha de dicha letra y la participación de la maestra estará representada con una M.

2.1 Simulación de la feria

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
1 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Viernes 02 de marzo de 2018

Esta simulación fue aplicada en la hora de la entrada de 9:00 a.m. a 10:00 a.m., se contó con el apoyo de los padres de familia, para cuando los niños entraron, los materiales ya se encontraban acomodados alrededor del salón, haciendo las mesas y sillas a un lado, para dejar el espacio libre para que los niños pudieran desplazarse dentro del salón, esta simulación se pretendía realizar en el patio frente al salón, pero una de las amenazas que se presentó en el momento fue el clima, ese día estaba lloviendo lo que no permitió realizara afuera.

Al entrar los niños se mostraban interesados, ya que al estar los materiales acomodados estos comenzaban con cuestionamientos como:

A1: ¿Por qué están estos juegos aquí?

A2: ¿Vamos a jugar con ellos?

M: Sí, pero ahorita que lleguen todos para poder explicarles

A1: Se parecen a los de la feria maestra

Al estar todos los alumnos presentes dentro del aula, se les pidió que se sienten y se les dio las indicaciones de manera general

M: ¿Qué es lo que podemos observar?

A1: Juegos, como de la feria

A2: Hay globos y canicas y bolos y aros

M: El día de hoy vamos a jugar con estos materiales, ¿recuerdan que durante el mes les estuve entregando monedas que ponían donde está su nombre?

A: Siiiiiii

M: Pues con ellas vamos a tener que pagar para poder jugar, en cada uno de los juegos viene el precio que tiene que pagar, pero se tiene que poner muy listos porque habrá ocasiones donde les van a entregar feria, ¿pero antes de entrar a una feria que se necesita?

A3: ¿Comprar unos boletos?

M: Muy bien, aquí está la taquilla (se señala); en orden viene y toman sus monedas y pueden pasar a comprar su boleto de entrada, cuando tengan su boleto podrán ir a jugar en el juego que más les guste.

Mientras los niños toman sus monedas se les explicara a la mamás lo que van a realizar durante la actividad:

M: Ustedes se colocaran en uno de los juegos, serán quienes cobren el precio que viene marcado, en ocasiones podrán orientar a los niños si les falta o le sobra dinero, las reglas de los juegos son las siguientes: a) En el juego de las canicas se contarán con cinco canicas que deberán de lanzar y anotar, gana quien anote más puntos; b) En el traga bolas se contara con tres pelotas, que deberán meter en el orificio de una caja; c) En el boliche tienen dos oportunidades para poder tira todos los bolos, d) En el de lanzar el aro, se contara con tres aros que

deberán encestar, gana quien enceste la mayor cantidad de aros; e) En las botellas, los niños deberán levantar una botella con ayuda de una caña que tendrá en la punta un aro para enlazar en la boca de esta; f) En los dardos, contara con tres alfileres en forma de flecha, que deberán lanzar para reventar los globos; g) En la lotería se tiran las cartas, en el tablero que el niño elija deberán de colocar fichas, gana el primero que llene su tablero correctamente.

Se les dejo pasar y se colocaron en cada uno de los juegos, yo fui quien vendió los boletos a los niños; dentro de lo que se observó durante el desarrollo de la actividad fue que los niños se mostraban motivados, les gusto la temática de la simulación, algunos de los niños lograban hacer sus propias operaciones de sumas y restas, mientras que algunos aun necesitaban orientación, las mamás no ayudaban al niño a llegar a sus resultados, si no que estas les resolvían el problema dándoles el resultado, lo que no permitió la obtención del resultado esperado; algunos de los niños quienes juntaron menos monedas comenzaban a pedir más monedas para poder seguir jugando, a algunos se les proporcionaban más ya que era mucho el tiempo que quedaba para poder concluir con la actividad, uno de los alumnos solicitaba que le regresaran su dinero después de jugar en cada uno de los jugos para que no se le acaba su dinero (Ver Anexo Ñ).

El juego infantil coincide con la simulación cada vez más elaborada de un sistema complejo, el sistema de las relaciones sociales de los adultos (Ballenilla, 1989). La relación que el niño tiene con adulto al momento de realizar actividades de juego como en la simulación permite a este conocer cómo se desenvuelve un adulto en la vida real, dándole un panorama más amplio de cómo comportarse en este tipo de actividades.

Al terminar el tiempo destinado a la actividad se les agradeció a las mamás que apoyaron en la actividad, después se les cuestiono a los niños:

M: ¿Les gusto la feria?

A: Siiiiiii

M: ¿Cómo supieron cuanto dinero debían pagar?

A1: Nos fijamos en los papelitos

A2: Sume mis monedas para juntar el dinero

A3: Con las monedas

M: ¿A quién le sobró dinero?

A: A miiiiiiii

M: ¿Por qué?

A1: Porque jugué poquito

A2: Porque no me quería gastar mi dinero

A3: Porque se acabó el tiempo

M: ¿A quién ya no le quedo dinero?

A: A miiiiiiii

A1: Porque jugué mucho en los globos

A2: Porque tenía poquito

M: Cuando pagan en el juego ¿Cómo supieron cuanto les sobraba?

A1: Porque la señora me regresaba dinero

A2: Porque se tenía que hacer una resta, de quitar

La lógica es clave incluso para contar y por lo general es el primer aspecto convencional del mundo de los números que conquistan los escolares (Andreu, 2005). Los niños tuvieron que poner a prueba su lógica al momento de tener que pagar en el juego que querían jugar, esto se notó al momento en que respondió las preguntas, donde existieron niños que hablaban de las operaciones como sumas y restas, que son procesos más avanzados para resolución de problemas, mientras que otros esperaban que las mamás se los resolvieran.

Felicite a los niños y pedí que acomodaran y recogieran los materiales y acomoden las mesas.

A continuación se presenta un FODA donde muestra de manera sintetizada los resultados que se obtuvieron durante el desarrollo de la aplicación de la simulación:

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
*El tema que se trabajo fue de interés para los alumnos	*Se contó con el apoyo de los padres de familia	*Las mamás resolvían los problemas a los niños	*El clima

Tabla 1. FODA Simulación la feria

2.2 Simulación del supermercado

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
2 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Miércoles 14 de marzo de 2018

Esta simulación se trabajó en un horario de 11:00 a.m. a 12:00 p.m., fue entrando de receso, los niños se mostraban inquietos, se tardó el captar la atención de los alumnos, cuando estos entraron al salón las envolturas llevadas por los niños, ya se encontraban acomodados al fondo del salón con su respectivo precio, las mesas y las sillas estaban a orilladas, los niños comenzaban a preguntar:

A1: Maestra ¿qué es esto?

A2: ¿Por qué lo acomodo así?

A3: ¿Qué vamos a hacer?

A4: Parece una tienda

M: Explique qué vamos a jugar al supermercado, entregué su lista de mandado que con anterioridad habíamos realizado, les diré que voy a darles monedas y que podrán comprar tres productos de los que encuentren en el supermercado, después deberán formar una fila para poder pagar sus productos, yo seré quien les cobre (Ver Anexo O).

Entregue a cada niño monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 para que puedan comprar, los niños al tener su material podrán pasar a comprar, se pudo observar que los niños usaban sus sillas como carritos de mandado, como regularmente se hace en un súper, algunos compraban sus productos de uno por uno o algunos todos de una sola ocasión; cuando comenzaban a acercarse con sus productos comenzaba a cobrarles:

M: ¿Cuánto cuestan tus productos?

A: Las papás \$7, la leche \$10 y las galletas \$6

M: ¿Cuánto debes pagar?

A: No se

M: Recuerdas como podemos hacerle para saber cuánto pagar

A: ¿Sumar? O ¿Restar?

M: ¿Cuándo se les agrega?

A: Suma

La resolución de problemas ha recibido mucho menos atención recientemente y ahora el foco más importante de la investigación de la suma y la resta es la resolución de problemas y la comprensión conceptual básica de estas dos operaciones (Andreu, 2005). Últimamente se les ha estado dando menos importancia a las operaciones básicas que los niños ya no saben qué se debe realizar al momento de resolver un problema, esperando que un adulto pueda darle la respuesta, es por eso que se debe trabajar en la comprensión del concepto de cada una de las operaciones y su uso en la resolución de problemas, haciendo más fácil su comprensión.

Realizaremos juntos la suma en el pizarrón y después ayudaré a que con sus monedas junte el dinero que resulto; al ver que se empezaron a juntar los niños, pedí el apoyo de otro de los niños que me ayuda a cobrar, pero no realizaban las operaciones, solo entregaban monedas del valor que fueran y volvían a comprar más productos; esto no ayudo a obtener el resultado que se pretendía lograr.

Las simulaciones son muy comunes para desarrollar empatía con respecto a un personaje social y un tema relacionado a la temática del grupo que quiere adoptar (Pers, 2009). Gracias a las simulaciones los niños comienza a adoptar papeles que tal vez para su edad no le corresponden pero que les gusta mucho, poder imitar lo que ven y sentirse que ellos pueden hacer lo que los adulto realizan, creando un sentimiento de empatía con aquellas personas a las que tratando de ser, lo que no solo permite resolver problemas matemáticos, si no que conllevan más allá de un simple juego.

La actividad al ser aplicada en la última hora, se timbró para la salida, lo que no permitió que se lograra cobrar a todos los niños, lo que se les pido que recogieran sus productos y acomodaran las mesas para poder salir, no se concluyó la actividad.

A continuación se presenta un FODA donde muestra de manera sintetizada los resultados que se obtuvieron durante el desarrollo de la aplicación de la simulación:

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
*Los niños entraron en su papel de compradores de supermercado	*El uso del material que se encontraban en los alrededores.	*El lograr cobrarle a cada uno de los niños de uno por uno	*El horario de aplicación

Tabla 2. FODA Simulación Supermercado

2.3 Simulación del restaurante

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
3 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Viernes 16 de marzo de 2018

Esta simulación se aplicó en un horario de 9:00 a.m. a 10:00a.m, cuando los niños entraron al salón los materiales y el mobiliario ya se encontraban acomodados, los niños se mostraban asombrados, y quería manipular el material, se les solicito que se sentara, la actitud de los niños era positiva y mostraban disposición para trabajar, preguntaban:

A1: Maestra ¿Por qué esta esto así?

A2: ¿Qué vamos a hacer?

A3: Parece un restaurante

A4: Puedo ser la camarera

M: Vamos a jugar al restaurant, alguien puede decirme ¿quienes trabajan en un restaurant?

A1: Los cocineros, los camareros, el que cobran

M: Muy bien, así que vamos a repartir los papeles, habrá quienes puedan ser meseros, otros chefs, otro el cajero y los demás vamos a comprar, después cuando yo diga cambio vamos a elegir nuevo personal para que a todos nos toque pasar, (asigne las tareas).

En la simulación social, la situación está menos estructurada que en el juego de simulación, la simulación social simula únicamente algunas características, muy limitadas construidas por el entorno, los roles, son más abiertos que en los juegos de roles (Saegesser, 1991). En esta simulación se trabajó más con el ámbito social ya que los roles que se repartieron fueron solo superficiales, ya que lo que se pretendía era que los niños resolvieran problemas, sus características fueron muy limitadas en cuanto a sus formas de vestir y su actuar, nos basamos únicamente en lo que los niños conocían y el contexto nos permite observar.

Entregue a los niños monedas de diferentes denominaciones para que pudieran pagar lo que compraron, los productos los podrán elegir de la carta, esta fue elaborada por los mismos alumnos días antes.

Al comenzar el desarrollo de la actividad se observó que los niños se mostraban atentos, participativos y los niños que les tocó ser mesero anotaban las órdenes copiándolo de la carta, solicitaban ayuda cuando tenían que hacer la nota para cobrar. Al momento de ir a pagar los niños trataban de juntar sus monedas para ajustar el precio, entre el “comprador” y “el cajero” realizaban las operaciones pertinentes para obtener el resultado que se les pedía; cada 10 minutos se realizó el cambio; los niños que estaban comprando comenzaban a distraerse al no ser atendidos rápidamente y ocasionaban desorden en el salón (Ver Anexo P).

Los más pequeños resuelven problemas de sustracción de la misma manera que resuelven problemas de tipo aditivo (Andreu, 2005). Los niños al momento de querer saber cuanto era lo que debían pagar comenzaban a juntar sus monedas y por medio de puntos que ellos mismo hacían se daban cuenta si ya habían juntado lo que necesitaban o les sobraban, haciendo el proceso de sumas y restas, inconscientemente.

Al final de la actividad solicite que recojan el material y pregunte:

M: ¿Qué papel les gusto más?

A1: Camarero

A2: Cajero

A3: Cajero

M: Los cajeros ¿Cómo supieron cuánto debían de pagarles?

A1: Porque nos fijamos en el menú y sumábamos los precios y después contábamos las monedas.

M: ¿A alguien le sobro dinero?

A1: Sí, porque compramos poquita comida

A continuación se presenta un FODA donde muestra de manera sintetizada los resultados que se obtuvieron durante el desarrollo de la aplicación de la simulación:

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
*Los niños comienzan a utilizar operaciones de suma	*Cada uno de los niños cumple con roles diferentes	*No todos los niños lograron pasar a lo demás roles	*Se empezaban a distraer y perder el interés, lo que estaban comprando

Tabla 3. FODA Simulación Restaurant

2.4 Simulación de la panadería

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
4 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Martes 17 de Abril de 2018

Esta simulación se aplicó de las 9: 50 a.m. a 10:30 a.m., los niños mostraban una actitud participativa, atenta y gustosa, estos fueron quienes decidieron como acomodar el salón a lo que se les dejó que ellos se organizarán, solo se les menciona que debía existir un espacio para los panaderos, los panes y la caja, cuando el salón estaba acomodado, se les solicito que se pusieran de acuerdo sobre que panes habría en la panadería y sus precios, ellos lo anotaron en el pizarrón.

Mientras ellos se organizaban con los precios, yo preparé la masa que utilizarían para trabajar, cuando estaba todo listo repartí los roles, unos panaderos, otros cajeros y el resto compradores, mencione que cada 15 minutos existiría cambios para que a todos nos toque en todos los papeles; repartiré algunas monedas a los alumnos, con diferentes denominaciones para que puedan comprar sus panes.

Los juegos de roles y simulación nos entrenan en la vida cotidiana y en el quehacer de nuestras actividades (Pers, 2009). Los niños adoptaron el papel que se le fue asigno, trataron de hacerlo como ellos han logrado observarlo dentro de su contexto donde viven, nos permite adentrarnos en el mundo de las compras comunes como ir a la panadería, donde el objetivo principal era el de la resolución de problemas, pero que también permite darnos cuenta de otros aspectos que se viven en una panadería.

Durante el desarrollo de la actividad se observó que algunos los niños realizan operaciones para comprar sus panes, algunos otros solo daban monedas a cambio de un pan, lo que es preocupante ya que no se muestra el desarrollo de la competencia entre los alumnos, la actividad no pudo ser concluida ya que timbraron para salir receso, lo que solo acomodaron las mesas y salieron a receso.

La resolución de problemas implica otros procesos además de la competencia cognitiva básica de un niño (Grande, 2010). No solo se necesita que el niño pueda pensar en la resolución del problema, sino que este aplique otros procesos como el uso de operaciones básicas como la suma, resta o bien igual, hasta obtener el resultado.

A continuación se presenta un FODA donde muestra de manera sintetizada los resultados que se obtuvieron durante el desarrollo de la aplicación de la simulación:

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
* Todos los niños desarrollaron sus tareas como corresponde de manera ordenada	* Asistió con anterioridad un panadero que explico su trabajo	*El bajo desempeño de la competencia a trabajar	*El tiempo destinado a la actividad fue interrumpido

Tabla 4. FODA Simulación Panadería

2.5 Simulación de la farmacia

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
5 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Jueves 19 de marzo de 2018

Esta simulación se aplicó en un horario de 11:00 a.m. a 12:00 p.m. fue entrando de recreo por lo que los niños se mostraban agitados, fastidiados y cansados, se comenzó preguntándoles:

M: ¿Alguna vez han ido al doctor?

A: Siiiiiiiiiii

M: ¿Quiénes trabajan en un consultorio?

A1: Los doctores

A2: Las enfermeras

M: Nosotros vamos a poder jugar a los doctores, habrá quienes puedan ser doctores, quienes pacientes y quienes vendan las medicinas, todos podremos jugar y ser de todo, pero vamos ir cambiando de papel cada 15 minutos.

Acomodamos el salón de modo que colocamos los consultorios y la farmacia; se repartieron los papeles, asignado tres doctores, cuatro de farmacia y el resto fueron pacientes a quienes se les entregaron monedas para poder pagar sus medicamentos; se observó que algunos de los niños jugaban a las familias y llevaban a sus hijos al doctor, donde existieron diálogos como:

A1: Hijo debes ir al doctor

A2: Su hijo tiene dolor de cabeza, debe darle una pastilla, tenga

A1: Me da una pastilla para mi hijo

A3: Tenga son \$4

A4: Mi hija se siente mal

A5: (Realiza una revisión), tenga un jarabe

A4: Me da un jarabe

A3: Tenga, son \$7; No así no te falta

Los juegos de roles o de simulación implica que la/ el participante debe adoptar un papel dentro del juego donde podrá representarlo de acuerdo a sus habilidades y destrezas frente al grupo (Pers, 2009). Los niños lograron desempeñar el papel que se le asignó, ya que todos en algún momento ha asistido

con un médico, lo que a grandes rasgos conocen el papel que desempeña dentro de la sociedad, lo que no dificultó el desenvolvimiento del niño dentro de la actividad.

Cada uno de los niños decidía el precio de los medicamentos al momento de que estos iban y los compraban; en ocasiones se escuchaban diálogos donde ellos mismo decían si faltaba o sobraban según la moneda que les daban, pude percatarme de que los niños comienzan a recordar cuál es la función de las monedas y las operaciones básicas como lo son la suma y la resta; aún existen niños que batallan, pero la mayoría de los niños han logrado desarrollar la competencia.

Para el cierre de la actividad se realizaron preguntas como:

M: ¿Qué papel les gusto desarrollar más?

A1: El de doctor, porque revisaba

A2: A mí el de las medicinas, porque tenía dinero

M: ¿Cómo sabían cuánto dinero tenía que cobrar?

A1: Porque cuando voy al doctor escucho cuánto va a pagar mi mamá

A2: Porque nos diste monedas para pagar

A3: Porque aquí en la tapa tiene números de precio

En el proceso de búsqueda de solución, los niños ampliaron sus conocimientos sobre los números e irán dominando el conteo, pero sobre todo reconocerán para qué sirven “eso” que están aprendiendo (Fuenlabrada, 2009). Los niños ponen en práctica los conocimientos que han ido adquiriendo para poder solucionar sus problemas, en este caso ¿Cuánto deben de pagar?, aplican aquello que han aprendido y que han logrado observar en su vida diaria, y reconoce para que sirven.

En esta simulación permitió darme cuenta de que la competencia está desarrollada dentro de la mayoría del grupo, ya que los niños no solo comienzan a

poner precios a los productos, si no que aplican sumas y restas para llegar a un la obtención del resultado que necesita.

A continuación se presenta un FODA donde muestra de manera sintetizada los resultados que se obtuvieron durante el desarrollo de la aplicación de la simulación:

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
*Los niños conocían el papel que debían desarrollar.	*Los alumnos comienzan a utilizar el valor de las monedas y las operaciones de manera autónoma	*El espacio limitado dentro del salón de clases	*Distracción del grupo, después de un periodo de tiempo

Tabla 5. FODA Simulación Farmacia

2.6 Simulación ciudad de los niños

N° de Simulación:	Campo Formativo:	Aspecto:	Competencia:	Aprendizaje Esperado:
6 de 6	Pensamiento Matemático	Número	Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego

Viernes 20 de abril de 2018

Esta simulación fue aplicada en un horario de 9:00 a.m. a 10:00 a.m., los niños venían con una actitud fresca, intrigante, curiosa, participativa de sus casas, para esta simulación se les pidió que vinieran vestidos de diferentes oficios y profesiones; a lo que la mayoría de los niños cumplieron, había enfermeras, maestras, doctores, constructores, payasos, chef, etc.

La simulación comenzó con cuestionamientos como:

M: ¿Saben porque vienen vestidos así?

A1: Porque vamos a jugar a ser trabajadores

M: Algo así, vamos a formar una ciudad donde todos vamos a trabajar como lo hacen nuestros papás, nuestros papás cuando trabajan reciben un pago, nosotros haremos lo mismo.

Repartí monedas a cada uno de los niños con diferentes denominaciones que servirán para pagar y cobrar sus servicios, los niños se instalaron en diferentes espacios dentro del salón de clases, donde los del mismo disfraz se reunían, todos iban con todos y cada uno de ellos ponía sus propios precios a cambio del servicio que prestaran, lo de mayor éxito fueron el doctor y el payasito.

Cuando en el marco de un juego de simulación los roles son muy diferentes, puede ser interesante “emparejar” a los sujetos en función de los roles que mejor les vayan (Saegesser, 1991). Por lo que en esta simulación cada uno de los niños tuvo la oportunidad de elegir con anterioridad el papel que quería desempeñar, para así al tener una gran variedad de roles, donde el niño pudiera desempeñar el que más le hiciera sentirse a gusto y todo pudieran ser partícipes al mismo tiempo de una tarea y así permitirles darse cuenta de que todos son importantes dentro de una sociedad.

Durante la simulación se observó que los niños conocían la función de cada uno de los trabajadores ya que se desenvolvían con seguridad, los precios eran

acorde a lo que realizaban, muchos realizaban operaciones para poder dar las ferias o juntar el precio que se le solicitaba, cuando no se ajustaba el precio se escuchaba que los niños entre ellos se pedían dinero prestado.

En su proceso es importante que los niños encuentren en formas (acciones) de responder a las distintas maneras en el contexto en el que aparecen los números (Fuenlabrada, 2009). Al poder desarrollar una ciudad de los niños, permitió que los niños se dieran cuenta de que las monedas no solo son utilizadas en las tiendas, si no que todo trabajo que se realice necesita de ser pagado al cambio de recibir un servicio o producto, los números no son únicos de un salón de clases, estos dependerán de su función de acuerdo al contexto donde se utilicen.

Para concluir la actividad se les realizaron preguntas como:

M: ¿Cómo fue supieron cuánto debían cobrar por su trabajo?

A1: Es que él me dijo porque su papá trabaja de eso y él le ayuda.

A2: Porque cuando voy a la tienda me fijo en los precios

M: ¿Cómo le hicieron para dar la feria?

A1: Le quitamos lo que sobraba

A2: Hicimos una resta

M: Y para pagar lo que costaba, ¿Qué operación hicieron?

A1: La de más

A2: La de agregar

A3: La suma

Con esta última simulación se pude darme cuenta de que los niños son más autónomos para tomar sus propias decisiones, comprenden el uso de las monedas y desempeñan papeles variados donde todos pueden interactuar al mismo tiempo.

A continuación se presenta un FODA donde muestra de manera sintetizada los resultados que se obtuvieron durante el desarrollo de la aplicación de la simulación:

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
*Los alumnos comienzan a utilizar el valor de las monedas y las operaciones de manera autónoma	* Existió una gran variedad de roles, debido a los disfraces de los niños	*No todos los niños conocían el papel que debían desarrollar.	*El espacio limitado dentro del salón de clases

Tabla 6. FODA Simulación Ciudad de los Niños

2.7 Evaluación

Dentro del grupo de tercero al inicio del ciclo escolar se detectó la debilidad en el campo formativo de pensamiento matemático, específicamente en el aspecto de número, donde se decidió enfocarse en una de las competencias que nos marca el plan y programa, guía para la educadora (SEP, 2011).

Esto en base a los resultados que se obtuvieron en la evaluación diagnóstica donde la competencia con más rezago fue “Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos”, como se observa en la siguiente figura de color amarillo se muestra las competencias numéricas y de verde las competencias forma, espacio y medida.

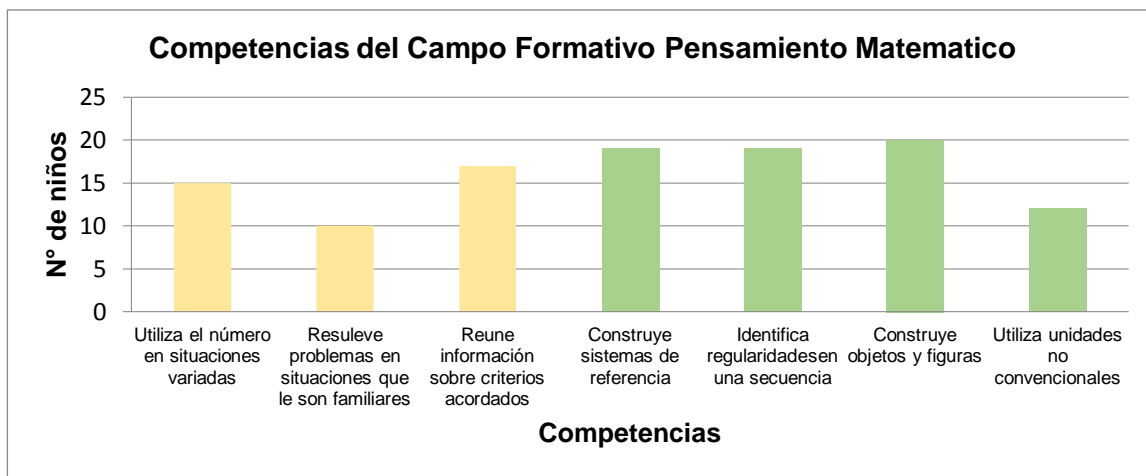


Figura 22. Competencias del campo formativo Pensamiento Matemático

Se decidió trabajar con simulaciones ya que permite un desenvolvimiento del niño, así como la obtención de nuevos conocimientos a partir de la práctica en un escenario próximo a su vida cotidiana y su contexto; dichas simulaciones se evaluaron en tres fases: a) primera fase diagnóstica; b) segunda fase de desarrollo y c) tercer fase final o de cierre. Mismas que se evaluaron con los siguientes instrumentos: a) con una lista de cotejo; b) guía de observación y c) portafolios de evidencias de los alumnos, el resultado se presentan a continuación:

La lista de cotejo cuenta con cinco aspectos a evaluar, calificados con tres rubros, logrado, no logrado y en proceso:

Primer aspecto: El niño resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar y quitar. En este aspecto se evaluó si el niño aplicaba las operaciones básicas como la suma y la resta para resolver problemas que se le planteaban dentro de la simulación al momento de pagar o dar ferias, los resultados son los siguientes:

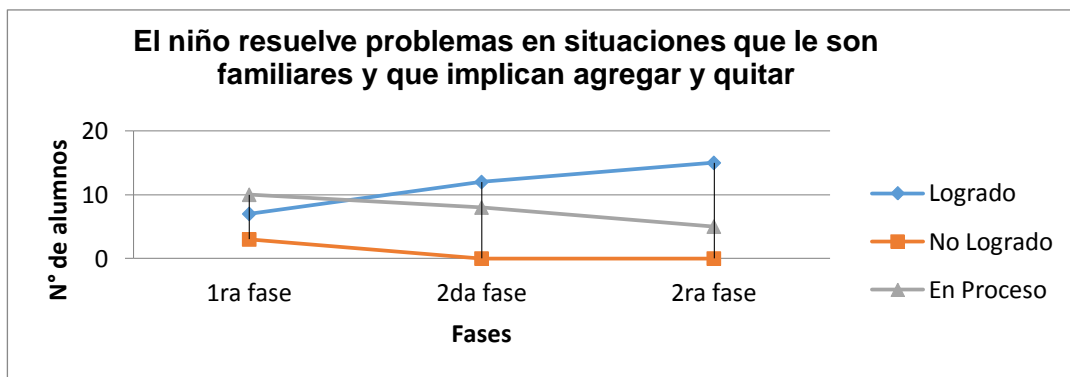


Figura 23. El niño resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar y quitar

Se observa que los niños lograron tener avances significativos durante el desarrollo de las actividades, donde de siete alumnos que tenían desarrollada a competencia al inicio del ciclo escolar, se logró que el doble de niños al final resolviera problemas utilizando las sumas y las restas.

Segundo aspecto: Usa procedimientos propios para resolver problemas. En este aspecto se pretendía evaluar cómo era que el niño lograba obtener el resultado del problema.

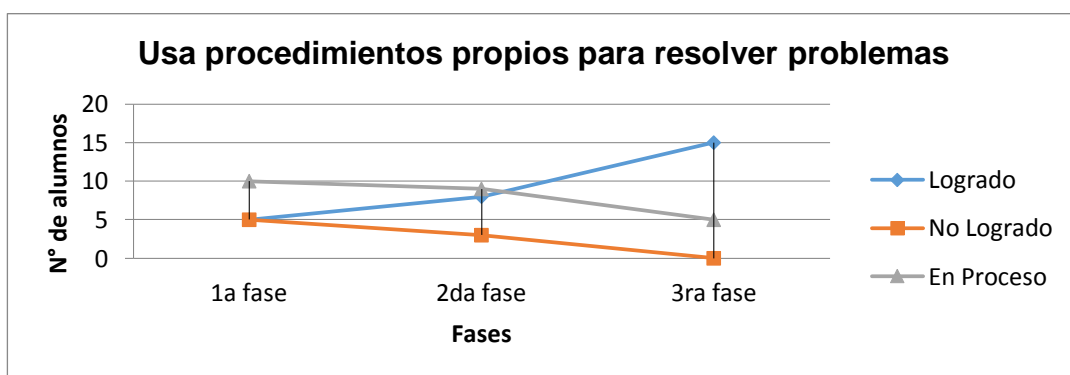


Figura 24. Usa procedimientos propios para resolver problemas

Se observa que de cinco niños que no tenían desarrollada la competencia, quedaron cero, lo que permite darnos cuenta de que las simulaciones, hacen que los niños busquen sus propias estrategias de resolución y quedarse esperando una respuesta de sus compañeros.

Tercer aspecto: Reconoce el valor real de las monedas y las utilizan en situaciones de juego. Donde con este aspecto se evaluó él como el niño utilizaba las monedas al momento de pagar sus productos dentro de la simulación, así como su uso correcto según la denominación de la moneda.

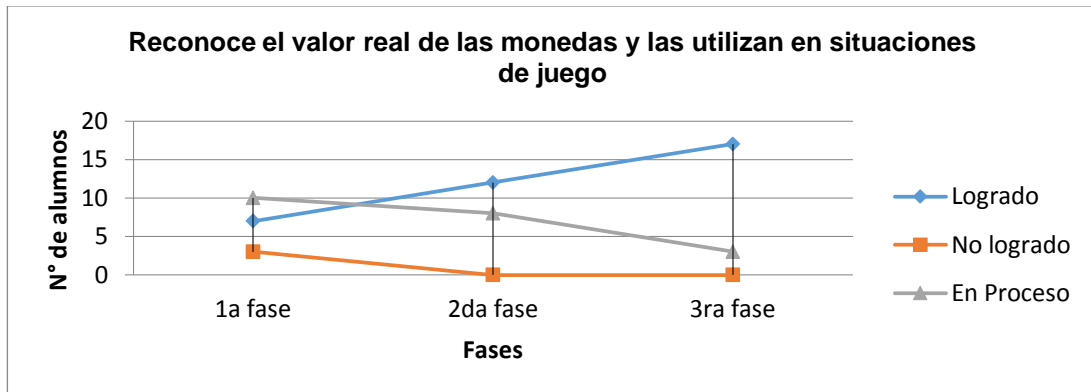


Figura 24. Reconoce el valor real de las monedas y las utilizan en situaciones de juego

En esta fase se observó que los niños conocían las monedas y su función pero era escasos los alumnos que sabían el valor de estas, por lo que con las simulaciones, el estar trabajando frecuentemente con las monedas, los niños lograron desarrollar las competencias.

Cuarta fase: Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permite encontrar el resultado a un problema. Se evaluó como era que el niño resolvía sus problemas a partir de diferentes estrategias que se encontraban a su alcance, antes de trabajar con la suma y la resta, como operaciones básicas de obtención de resultados.

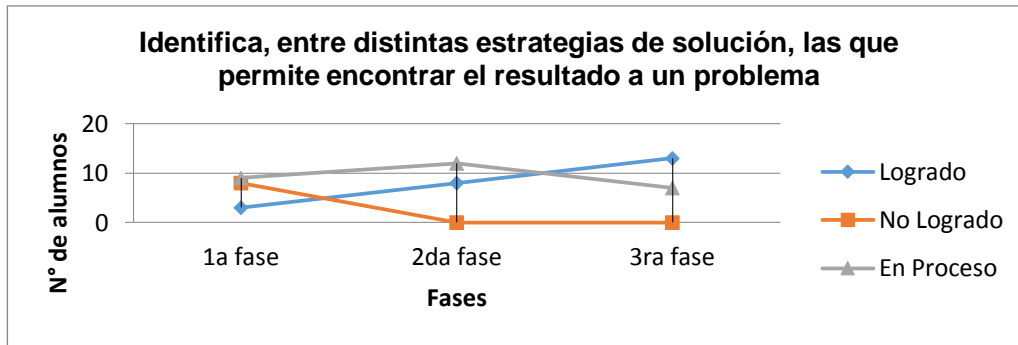


Figura 25. Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permite encontrar el resultado a un problema

Se observa que se logró desarrollar dicha competencia en un 50% del grupo en total, es un gran avance ya que solo el 11% en un principio eran quienes implementaban estrategias diversas para llegar a un resultado, utilizando fichas, sus dedos, puntitos, etc.

Quinta fase: Explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros. En esta última fase se evaluó a los alumnos, para conocer quienes lograban comprender el cómo se llegó al resultado, haciendo niños más reflexivos, y que no solo resolvieran el problemas como por inercia, si no que comprendieran realmente lo que están trabajando.

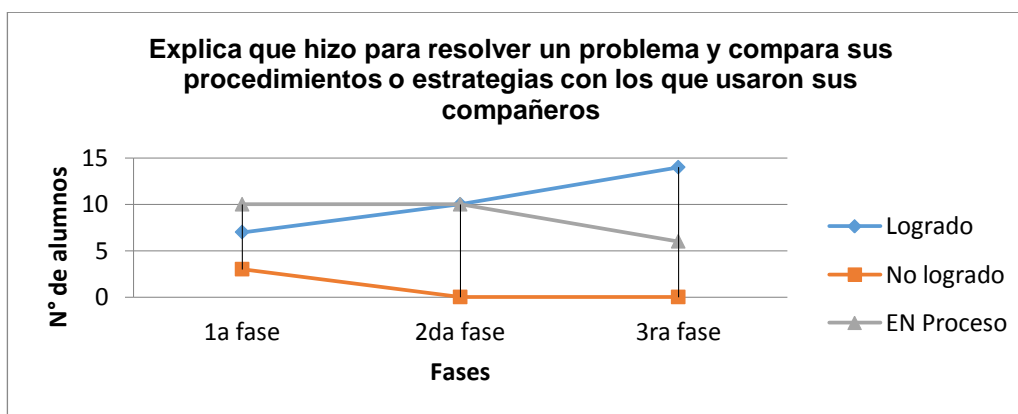


Figura 26. Explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros

Aunque no se logró el 100% del grupo desarrollara la competencia, fue una minoría quienes se quedaron sin comprender, pero fue la gran mayoría quienes lograban comprender que eran lo que tenían que hacer o realizaban para obtener el resultado de dicho problema, así como comparara lo resultados, por medio de plenarias, donde todos daban sus puntos de vista.

Otro de los instrumentos que se aplicó para evaluar las simulaciones fue una guía de observación que cuenta con diez aspectos que se pretendían desempeñar con las simulaciones, dichos aspectos están basados en la guía para la educadora (SEP, 2011), donde los resultados fueron los siguientes:

- El niño resuelve problemas en situaciones que le son familiares: Todos los niños resolvían problemas que se le presentaban durante el desarrollo de las simulaciones, cada uno de estos utilizaba estrategias diversas para obtener el resultado que se esperaba.
- Emplea estrategias de suma y resta para resolver problemas: Algunos de los niños empiezan a implementar operaciones básicas como la suma y la resta como tal para poder resolver los problemas que se le presentan, dejando de lado el resto de las estrategias como el uso de fichas, dedos, puntos, etc.
- Requiere ayuda para resolver problemas: Son pocos los niños que aun requieren ayuda, este se nota al observa que la solicitaban al docente o a sus compañeros, esperando que estos les dieran la respuesta y no pensaban en como poder resolverlo.
- Busca ayuda entre sus iguales al momento de resolver problemas: Se spectó de que algunos de los niños en su minoría buscaban a sus compañeros “más inteligentes” para que pudieran decirles cómo hacerle para resolver el problema, pero ellos no buscaban la forma de hacerlo, esperaban que se les diera un respuesta, lo que en ocasiones no se lograba el objetivo de la simulación.
- Explica cómo fue que resolvió el problema: Son pocos los niños que logran explicar que procedimiento o estrategia implementaron para poder resolver

dicho problema que se le presenta; algunos otros no son precisos en sus explicaciones, pero logran darse a entender sus procedimientos.

- Como se desenvuelve al momento de realizar la simulación: Los niños se muestran empáticos al momento de representar la simulación, aunque no contaban con un libreto, ellos conocían el papel que debían desempeñar dentro de esta, su actitud fue positiva, participativa y de interés al realizar la actividad.

- Uso correcto de las monedas: Al principio eran pocos los niños que les daban el valor real que la denominación de las monedas daba, a lo largo del desempeño de las simulaciones los niños comenzaban a darles el valor real estas, utilizándolas en situaciones de juego, no fue tan complicado que se lograra ya que es un elemento utilizado en la vida cotidiana.

- Relación que tiene con sus compañeros al aplicar la simulación: La relación entre iguales fue buena ya que cuando se encontraban en dilemas entre ellos mismos se ayudan o buscaban la solución a este, trabajaban en equipo y se apoyaban en las tareas asignadas, eran autónomos, empáticos, democráticos, respetuosos.

- Conocimientos previos con los que cuenta antes de la aplicación de una simulación: Todos los niños mostraban conocimientos previos a la simulación ya que con anterioridad se trabajaron actividades que ayudaron a una mejor comprensión del tema, además de que eran elementos y contextos con los que él niños esta familiarizados.

- Desempeño dentro de la simulación: Este fue bueno, ya que aunque al principio de las simulaciones no se logró el objetivo, con el paso de estas los niños comenzaban a entender la dinámica de trabajo, lo que los mostraba emocionados al realizar la actividad.

Para poder evaluar las actividades previas aplicadas antes de las simulaciones se utilizaron los portafolios de evidencias, donde se recolectaron las hojas de trabajo que fueron aplicadas; para la evaluación de estas hojas se utilizó una tabla con aspectos a observar, tomados de la guía para la educadora (SEP, 2011):

	Logrado	No Logrado
Logra resolver correctamente el problema que se le presenta		
Muestra dificultades al obtener un resultado correcto		
Reconoce el valor real de las monedas		

Tabla 7. Aspectos a evaluar de las hojas de trabajo

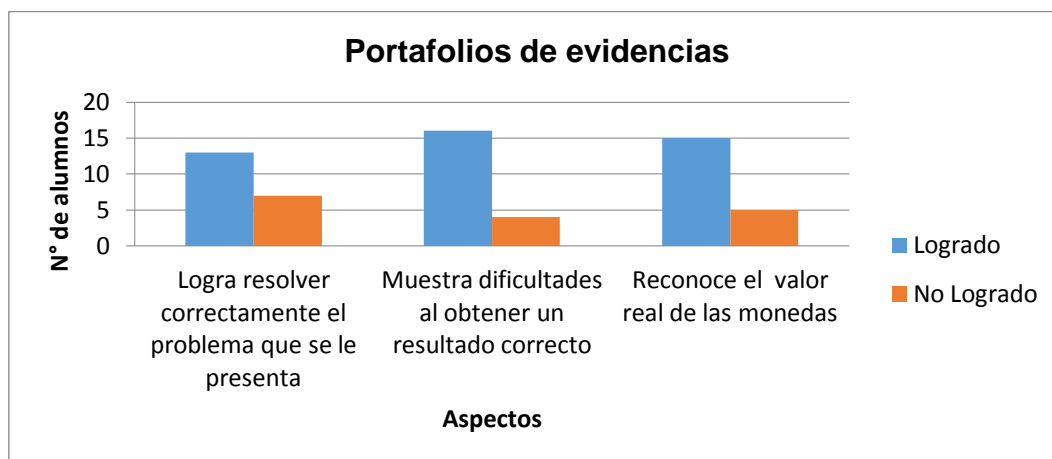


Figura 27. Portafolios de evidencias

Se observa que fueron pocos los alumnos que se quedaron sin poder lograr el desempeño de la competencia que se trabajó durante el desarrollo de las actividades, lo que provocó que durante el desarrollo de las simulaciones algunos de estos niños mostraran dificultades.

La evaluación es un elemento muy importante dentro del trabajo docente, nos permite conocer el desempeño que han tenido los alumnos durante el desarrollo de las actividades, saber que fallas se han tenido y que se necesita reforzar dentro de la práctica, gracias a esta podemos hacer las adecuaciones pertinentes a las actividades, para poder obtener los resultados que se esperan.

Conclusión

La implementación de simulaciones didácticas para el fortalecimiento de los principios de conteo, tuvo éxito ya que los alumnos respondieron con buena actitud y disposición al trabajo, ya que era una nueva forma de trabajar las matemáticas por medio del juego donde ellos estaban involucrados y se desarrollaron a partir de temas de su interés y vida cotidiana, tomando en cuenta el contexto donde se desenvuelve el niño.

Para el diseño de estas simulaciones se tomaba en cuenta la situación didáctica que se estaba trabajando, para no descontextualizar al niño del tema, no fue difícil adecuarlas, ya que eran temas amplios de donde se podían tomar elementos para trabajar el pensamiento matemático.

Los instrumentos de evaluación que se implementaron permitieron recolectar datos que ayudaron a hacer comparativos sobre el avance que tuvieron los alumnos y su desempeño dentro de las simulaciones, estas a partir de que no solo la docente evaluaba, ya que a partir de cuestionamientos los niños también se autoevaluaban y heteroevaluaban, haciendo más complementarios los resultados obtenidos.

Con la implementación de las simulaciones se tuvo un gran impacto en los resultados que se obtuvieron al ser evaluadas, ya que al permitirles a los niños el que interactuaran con las matemáticas, a partir de ejemplos de su vida diaria, hizo más fácil la comprensión de conceptos y su aplicación, recordando más fácilmente como es que estas son importantes.

Con las simulaciones nos permite darnos cuenta de que son escenarios donde una de las ventajas es que permite al niño desenvolverse en un contexto próximo, poniendo en práctica los conocimientos que han adquirido, son fáciles de trabajar, no requieren de mucho tiempo, los materiales son fáciles de conseguir, se

adquieren aprendizajes más rápidamente y no se olvidan, dentro de las desventajas es que dependiendo del tema no todos logran desempeñar todos los roles que se proponen, haciendo que los niños no tengan la experiencia completa dentro de la simulación, además de que el espacio fue reducido y no permitió un gran desempeño dentro de la actividad y los tiempos asignados para las simulaciones fueron cortos ya que intervenían con otras actividades escolares.

Dentro de las simulaciones el niño es él mismo, no necesita actuar para que se obtenga un resultado, estas pueden ser ligadas con los juegos de roles a pesar de que estos si se necesitan de reglas para poder ser aplicados dentro del aula.

Con el desarrollo de este documento permitió darnos cuenta de que el campo formativo de pensamiento matemático es muy importante dentro de la vida cotidiana, ya que estamos rodeados de números y todo se relaciona con estos, por eso es primordial darle la importancia que se debe desde la edad preescolar, donde los niños comienzan a desarrollar sus conocimientos y aprendizajes.

El campo formativo de pensamiento matemático es muy amplio y nos da muchas cosas para poder trabajar, las simulaciones es una estrategia que se implementó dentro de este documento para su fortalecimiento dentro un grupo de tercer grado, pero existen otras muchas como el juego rol que es más estructurado, la aplicación y resolución de problemas que suelen ser más tediosos y complicados para los niños.

El reto que me deja el haber realizado este documento, es el compromiso con el trabajo del campo formativo de pensamiento matemático y su desarrollo de competencias cognitivas del niño, el crear alumnos más críticos y reflexivos para resolver problemas de la vida cotidiana, el crear estrategias novedosas para la adquisición de conocimientos matemáticos hará en el niño un gusto por esta rama, y en un futuro no se le complique o se vuelvan tediosas para estos.

Mi meta es que los niños desde edades tempranas comiencen con el desarrollo de estas competencias matemáticas, elevando el porcentaje deficiente que tiene México en cuanto a este campo ya que son primordiales en cualquier ámbito de la vida y creara personas mejor preparadas.

En cuanto a los aprendizajes esperados del campo formativo de pensamiento matemático en los que se enfoco el informe, se noto una gran diferencia desde el diagnostico hasta la evaluación final, donde en su mayoría los niños logran hacer un uso de las monedas, dándoles el valor correspondiente, el hacer equivalencias entre estas, permitiéndoles darse cuenta de que existen varias denominaciones y que con estas se pueden formar cantidades grandes y pequeñas.

Los FODAS fueron de gran utilidad dentro de mi práctica educativa ya que me permiten reflexionar sobre mi quehacer docente dentro del aula, me permite darme cuenta de mis áreas de oportunidad y mejora de mis actividades, así como de mi intervención.

El objetivo del documento se logro al haber realizado este informe de prácticas profesionales ya que me permitió el reflexionar sobre mi práctica docente y darme cuenta de la gran responsabilidad que se tiene como formadores de la educación, el analizar que la tarea docente no es fácil y que tienen un gran deber con la comunidad.

Referencias

- Andreu, M. (2005). La simulación y el juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera. Recuperado de <https://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu3.pdf>
- Ballenilla, F. (1989). Los juegos de simulación de sistemas: un recurso didáctico necesario. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/59207/Los%20juegos%20de%20simulacion%20de%20sistemas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DGESPE. (2012). Perfil de egreso de la educación norma. Recuperado de http://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/plan_de_estudios/perfil_egreso
- Domínguez, S. (2010). La educación, cosa de dos: la escuela y la familia. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7214.pdf>
- Federación de Enseñanza. (2009). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6448.pdf>
- Fuenlabrada, I. (2009). ¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... ¡Tampoco! Entonces... ¿Qué?, México, D.F: SEP
- Fúnez, D. (2014). La gestión escolar y la participación de los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos. Recuperado de: <file:///C:/Users/USER/Downloads/la-gestion-escolar-y-la-participacion-de-los-padres-de-familia-en-el-proceso-educativo-de-sus-hijos.pdf>
- González, A. (1996). ¿Cómo enseñar matemática en el jardín?, Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue S.R.L
- González, A. (2013). La enseñanza de las matemáticas en el jardín de infantes, Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Grande, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. Salamanca, España: Universidad de salamanca

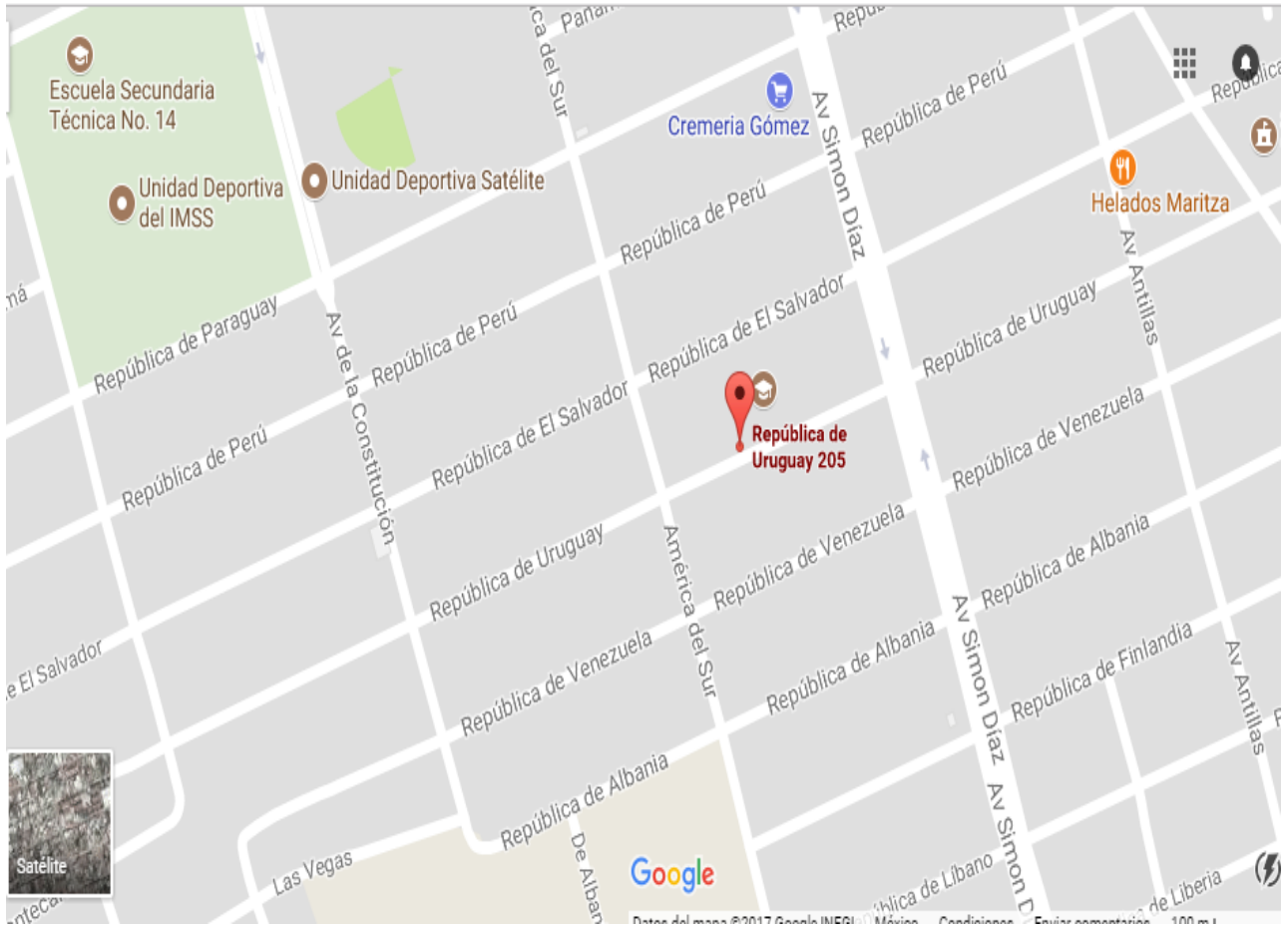
- INEGI. (2010). Glosario de términos. Información por entidad. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <http://cuentame.inegi.org.mx/glosario/u.aspx?tema=G>
- Jabif, L. (2008), El rol del directivo. Caracas, Buenos Aires: UNESCO
- López Romo, H. (2008), Nuevo índice de nivel socioeconómico AMAI. Recuperado de <http://www.amai.org/congreso/2008/memorias/ponencias/lopezromo.pdf>
- Martín Bris, M. (1997). El aula como espacio de operaciones didácticas, en planificación y práctica educativa (infantil, primaria y secundaria), Madrid, Escuela Española.
- Nunes, T. (1997). Las matemáticas y su aplicación: la perspectiva del niño. México, D.F: siglo XXI editores, s.a de c.v.
- Ñeco Quiñones, M. (2005). El rol del maestro en un esquema pedagógico constructivista. Recuperado de http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1H7VD93Q4-FNQ6Z3-XH7/el_rol_del_maestro_en_un_esquema_pedagogico_constructivista.pdf
- Ortiz Padilla, M. (2009). Competencia Matemática en los niños en edad preescolar. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3265206.pdf>
- Pers, H. (2009). Guía de metodologías participativas y juego educativo. Recuperado de https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/jue_fauta.pdf
- Pimienta Prieta, J. (2011), Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias en educación superior. Recuperado de [file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-SecuenciasDidacticas-3601028%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-SecuenciasDidacticas-3601028%20(1).pdf)
- Ruíz Gutiérrez, J. (2011), La simulación como instrumento de aprendizaje. Recuperado de http://fp.atxuri.net/escenarios/Simulacion_como_Instrumento_de_Aprendizaje.pdf
- Saegesser, F. (1991). Los juegos de simulación en la escuela, Madrid, España: Editorial Visor Distribuciones S.A

- Salmerón, M. (2011). Estilos de enseñanza y funciones del profesorado. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, N° 156. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd156/estilos-de-ensenanza-y-funciones-del-profesorado.htm>
- SEP. (2013). Las estrategias y los instrumentos que evaluación desde el enfoque formativo, México, D.F: Secretaria de Educación Pública .
- SEP. (2011). Plan de estudios 2011, guía para la educadora, México, D.F: Secretaria de Educación Pública
- Taylor, J. (1991). Guía sobre simulación y juegos para la educación ambiental, Santiago, Chile: UNESCO
- Villar, L. (1999). Un ciclo de enseñanza reflexiva. España: Deusto
- Villasís, R. (2012). Análisis y caracterización de polígonos de inseguridad urbana mediante encuestas de percepción y sistemas de información urbana. San Luis Potosí, México: INEGI

Anexos

Anexo A

Mapa ubicación jardín de niños “Luis G. Medellín Niño”



Anexo B

Ficha de identificación de los alumnos

DIRECCION GENERAL DE EDUCACION PREESCOLAR DIRECCION DE OPERACIONES DE JARDINES DE NIÑOS

IDENTIFICACION:

Nombre del niño _____
Edad _____ Fecha de Nacimiento _____ Curp _____
Domicilio _____ Telefono _____
A quien avisar en caso de urgencia _____ Teléfono _____

Jardín de Niños **LUIS G. MEDELLIN NIÑO** Dirección **REPUBLICA DE URUGUAY 205**
Localidad **Col. Satelite San Luis Potosi S.L.P.** Teléfono **8-15-82-36**
Educadora _____ Grado _____ Grupo " " Fecha _____

ANTECEDENTES FAMILIARES

Nombre del padre _____
Ocupación _____ Escolaridad _____
Nombre de la Madre _____
Ocupación _____ Escolaridad _____
Nombre de los hermanos y sus edades _____
Nivel de escolaridad familiar: favorable _____ Intermedia _____ desfavorable _____

Ambiente Familiar

Personas con las que vive el niño Padre () Madre () Abuelos () tíos () Primos () otros ()
Nº de hermanos _____ lugar que ocupa _____ Nº. Total de personas en su Hogar _____
Quien atiende al niño _____ juega el papa con el _____ a que _____ juega la
mama con el _____ cuanto tiempo _____ a que le gusta jugar _____ con
quien juega casi siempre _____ cual es su juguete
preferido _____ le gusta ver televisión _____ cuanto tiempo _____ que
programas ve _____ sobrenombre al que responde _____
Come por si solo _____ Con quien come _____ Con quien se baña _____
Se viste solo _____ Quien lo viste _____ como se relaciona con los desconocidos? Es
reservado _____ amistoso _____ con miedo _____ ignora _____ Tiene miedo
de algo _____

Ambiente físico

Casa () departamentos () Cuartos () Numero de Cuartos () Cocina () Baño () propio ()
rentado () prestado () servicios con los que cuenta: agua () luz () teléfono () drenaje ()
Cuenta con el programa de oportunidades algún miembro de la fam. si _____ no _____

ANTECEDENTES PRENATALES

Edad de la mamá al embarazarse _____ Nº de embarazo _____ tuvo abortos _____

Anexo D

Índice de nivel socioeconómico AMAI



Modelo de puntos

A las 10 variables seleccionadas se les asignó puntos considerando el coeficiente de cada uno los valores en una regresión sobre el ingreso familiar.

CANTIDAD	PUNTOS			
	TV A COLOR	AUTOMÓVIL	BANOS	COMPUTADORA
No Tener	0	0	0	0
1	26	22	13	17
2	44	41	13	29
3	58	58	31	29
4	58	58	48	29

CANTIDAD	PUNTOS		
	PISO DIFERENTE DE TIERRA O CEMENTO	REGADERA	ESTUFA
No Tener	0	0	0
Tener	11	10	20

ESCOLARIDAD	
NIVEL	PUNTOS
Sin Instrucción	0
Primaria o secundaria completa o incompleta	22
Carrera técnica preparatoria completa o incompleta	38
Licenciatura completa o incompleta	52
Postgrado	72

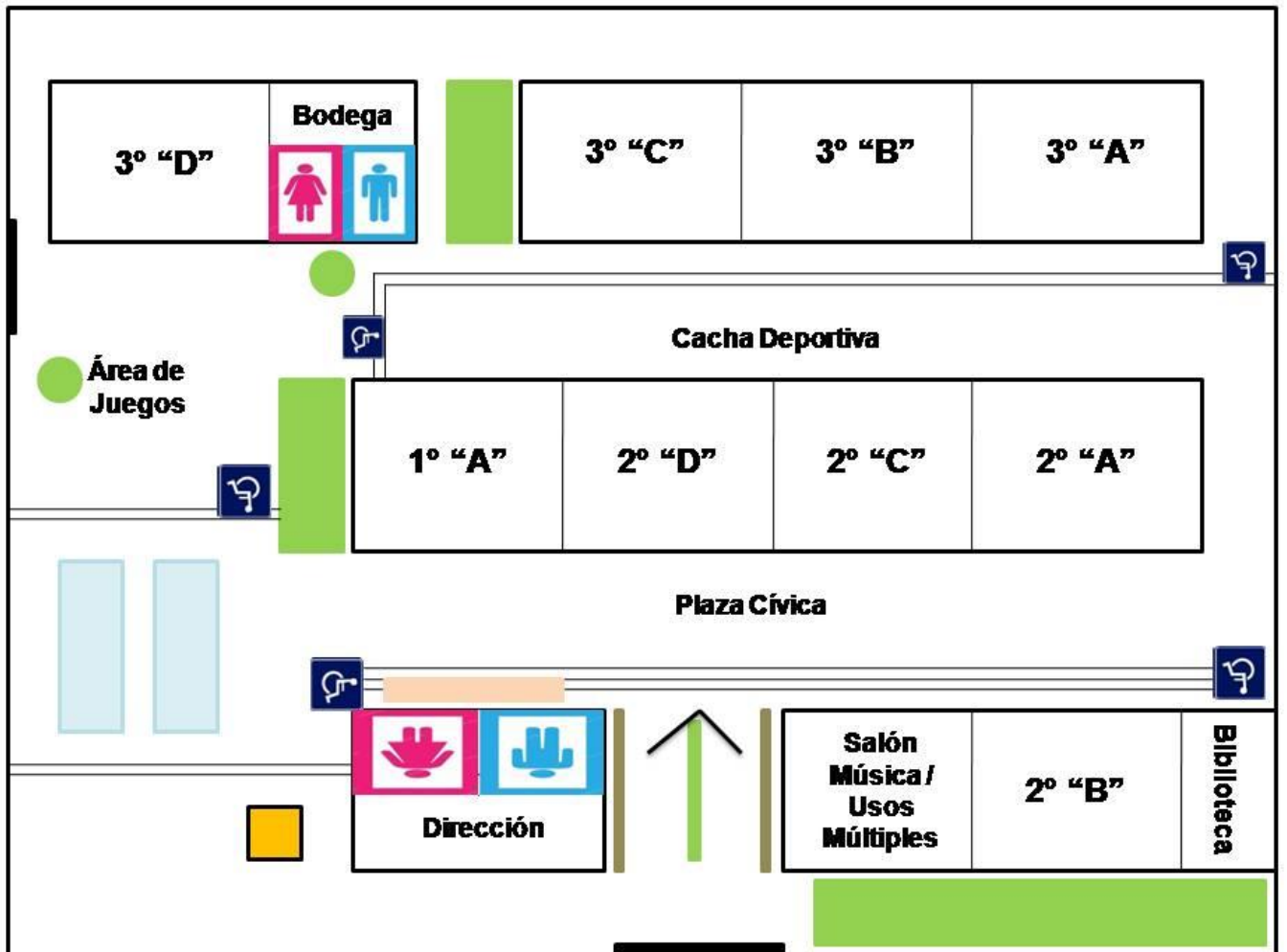
CUARTOS	
CANTIDAD	PUNTOS
0 A 4	0
5 A 6	8
7 ó MAS	14

FOCOS	
CANTIDAD	PUNTOS
6 - 10	15
11 - 15	27
16 - 20	32
21 +	46

El modelo presenta una **R cuadrada de 0.584**

Anexo E

Infraestructura del jardín de niños "Luis G. Medellín Niño"



Anexo F

Guía de observación para el diagnóstico 1^{ra} fase



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado
Licenciatura en educación preescolar
Jardín de Niños: “ ”



Alumno (a): _____ Talla: _____ Grado: _____ Grupo: _____ Edad: _____ Peso: _____

¿Quiénes son los niños del grupo?			
Aspecto	Si	No	Observación
Manifiesta sus inquietudes y preocupaciones; lo que quiere hacer y saber.			
Participa activamente y forma parte de las actividades			
Establece relaciones con la educadora y sus iguales.			
Presenta Necesidades Educativas Especiales.			

Puede observar, indagar, experimentar reflexionar y resolver problemas en diferentes situaciones.			
Manifiesta su percepción acerca de sus propias capacidades.			
Utiliza diversos procedimientos al contar (compara, iguala, completa, relación entre objetos, etc.).			
Reconoce figuras geométricas.			
Reconoce nociones de medida; compara magnitudes (longitud, peso, capacidad o tiempo).			

Desarrollo de las competencias comunicativas			
Aspecto	Si	No	Observación
Expresión Oral			
Sabe comunicarse y compartir sus ideas, inquietudes y saberes.			
Establece diálogo.			
Crea relaciones secuenciales entre las ideas, tiene claridad, coherencia y organización en su pensamiento.			
Presenta dificultades al comunicarse.			
Capacidad para escuchar			
Advierte comprensión de los mensajes; atiende instrucciones; responde a preguntas planteadas.			
Acercamiento al lenguaje escrito			
Se muestra interesado ante el texto escrito.			
Tiene inquietud en las actividades con textos.			
Realiza interpretaciones a partir de las imágenes.			
Participa en la creación, reconstrucción o reinención de relatos.			
Reconoce producciones gráficas.			
Utiliza producciones gráficas.			

Desarrollo de las competencias de relación social			
Aspecto	Si	No	Observación
Se adapta a las pautas de trabajo dentro del aula.			
Adopta nuevos roles.			
Reacciona positivamente ante el éxito, el fracaso, los castigos y las sanciones.			
Expresa sus necesidades de afecto y reconocimiento.			
Reacciona oportunamente ante comportamientos pro social, agresivo y pasivo.			
Se muestra empático.			
Establece relaciones diferentes con la educadora y el personal del jardín.			

Desarrollo de las competencias cognitivas			
Aspecto	Si	No	Observación
Procesos cognitivos básicos			
Expresa conocimientos de los sucesos, objetos y seres vivos y establece relaciones sobre ellos.			
Empieza elementos distintivos para los conceptos (comprobación de hipótesis, reflexión, análisis, etc.)			
Resolución de problemas			
Establece semejanzas y diferencias entre objetos.			
Plantea y resuelve problemas.			
Explica fenómenos perceptibles de situaciones conocidas o comprensibles para él.			

Desarrollo de las competencias motrices			
Aspecto	Si	No	Observación
Mantiene el equilibrio, se desliza y manipula objetos.			
Se muestra seguro con sus movimientos.			
Corre, salta, rueda y forcejea			
Utiliza su cuerpo para expresarse.			
Enfrenta retos motrizmente.			
Su relación con el espacio va acorde a las variaciones auditivas y visuales.			

Anexo G

Guía de observación para el diagnóstico 2da fase



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí
Licenciatura en Educación Preescolar



Lenguaje y Comunicación

ORAL		Aprendizaje Esperado	
Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.		Sí	No
Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.			
Mantiene la atención y sigue la lógica en las conversaciones.			
Utiliza información de nombres que conoce, datos sobre sí mismo, del lugar donde vive y de su familia.	X		
Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa.		X	
Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos, haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas.			X
Narra sucesos reales e imaginarios.			X
Utiliza expresiones como aquí, allá, cerca de, hoy, ayer, esta semana, antes, primero, después, tarde, más tarde, para construir ideas progresivamente más completas, secuenciadas y precisas.		X	
Comparte sus preferencias por juegos, alimentos, deportes, cuentos, películas, y por actividades que realiza dentro y fuera de la escuela.		X	
Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.			X
Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas.			X
Intercambia opiniones y explica por qué está de acuerdo o no con lo que otros opinan sobre un tema.			X
Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.			X
Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.			X
Dialoga para resolver conflictos con lo entre compañeros.		X	
Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás.		X	
Propone ideas y escucha las de otros para			X

establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula.			
Interpreta y ejecuta los pasos por seguir para realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos, así como para organizar y realizar diversas actividades.			X
Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral (Escucha la narración de anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas); expresa qué sucesos o pasajes le provocan reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.		X	
Escucha, memoriza y comparte poemas, canciones, adivinanzas, trabalenguas y chistes.			X
Narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia de sucesos.			X
Crea, colectivamente, cuentos y rimas (Distingue entre hechos fantásticos y reales en historias y los explica utilizando su propio conocimiento y/o la información que proporciona el texto).			X
Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.			X
Identifica que existen personas o grupos que se comunican con lenguas distintas a la suya.			X
Conoce palabras que se utilizan en diferentes regiones del país, expresiones que dicen los niños en el grupo, que escucha en canciones o que encuentra en los textos, y comprende su significado.			X
Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.			X
Participa en actos de lectura en voz alta de cuentos, textos informativos, instructivos, recados, notas de opinión, que personas alfabetizadas realizan con propósitos lectores.			X
Comenta con otras personas el contenido de textos que ha escuchado leer, refiriéndose a actitudes de los personajes, los protagonistas, a otras formas de solucionar un problema, a algo que le			X

parece interesante, a lo que cambiaría de la historia o a la relación entre sucesos del texto y vivencias personales.			
Reconoce el ritmo y la rima de textos poéticos breves que son leídos en voz alta mediante juegos, variando la intensidad o velocidad de la voz y acompañándolos de movimientos corporales.		X	
Expresa sus ideas acerca del contenido de un texto cuya lectura escuchará, a partir del título, las imágenes o palabras que reconoce.			X
Explora diversidad de textos informativos, literarios y descriptivos, y conversa sobre el tipo de información que contienen partiendo de lo que ve y supone.		X	
Solicita o selecciona textos de acuerdo con sus intereses y/o propósito lector, los usa en actividades guiadas y por iniciativa propia.			X
Identifica portada, título, contraportada e ilustraciones, como partes de un texto, y explica, con apoyo de la maestra, qué información ofrecen.			X
Diferencia entre textos de cuento y estudio a partir de sus características gráficas y del lenguaje que se usa en cada uno.			X
Sabe para qué se usa el calendario, y distingue la escritura convencional de los números y los nombres de los días de la semana al registrar, con ayuda de la maestra, eventos personales y colectivos.			X
Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.			X
Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica "qué dice su texto".		X	
Diferencia entre la forma en que se narra oralmente una historia y cómo debería para hacerlo por escrito.			X
Produce textos de manera colectiva mediante el dictado a la maestra, considerando el tipo de texto, el propósito comunicativo y los destinatarios.			X
Realiza correcciones al texto que dictó a la maestra para corroborar si se entiende lo que quiere comunicar, identifica palabras que se repiten y da sugerencias para mejorar el texto.			X
Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.			X
Escucha la lectura de fragmentos de un cuento y dice qué cree que sucederá en el resto del texto.			X
Confirma o verifica información acerca del contenido del texto, mediante la lectura y relectura que la maestra hace de fragmentos o del texto completo.			X

Pregunta acerca de palabras o fragmentos que no entendió durante la lectura de un texto y pide a la maestra que lea uno o más fragmentos para encontrar el significado.			X
Identifica lo que se lee en el texto escrito, y que leer y escribir se hace de izquierda a derecha y de arriba a abajo.			X
Identifica la función que tienen algunos elementos gráficos incluidos en textos escritos.			X
Reconoce la escritura de su nombre en diversos portadores de texto.			X
Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.			X
Escribe su nombre con diversos propósitos.			X
Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas.			X
Utiliza el conocimiento que tiene de su nombre y otras palabras para escribir algo que quiera expresar.			X
Intercambia ideas acerca de la escritura de una palabra.			X
Reconoce la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y su sonido; paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.			X
Identifica palabras que se repiten en textos rimados como poemas y canciones; describe que se escriben siempre de la misma manera.			X
Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.			X
Participa en actividades de lectura en voz alta de cuentos, leyendas y poemas.			X
Comenta acerca de textos que escucha leer.			X
Recrea cuentos modificando o agregando personajes y expresiones.			X
Utiliza palabras adecuadas o expresiones en el texto con el propósito de producir ciertos efectos en el lector: miedo, alegría, tristeza. Asigna atributos a los personajes de su historia e identifica objetos que los caracterizan o los otorgan poderes o virtudes.			X
Reconoce la rima en un poema, moralejas en fábulas, términos de inicio y cierre en cuentos, como recursos propios de los textos literarios.			X
Usa algunos recursos de textos literarios en sus producciones.			X
Crea colectivamente cuentos, versos rimados y otros textos con secuencia lógica en la historia, descripción de lugares y caracterización de personajes.			X

Pensamiento Matemático

NÚMERO		Aprendizaje Esperado	
Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.		Sí	No
Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.		X	
Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica dónde hay "más que", "menos que", "la misma cantidad que".		X	
Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar, y sobreconteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4, 5, 6).			X
Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno, y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.		X	
Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.		X	
Usa y menciona los números en orden descendente, ampliando gradualmente el rango de conteo según sus posibilidades.		X	
Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana.		X	
Identifica los números en revistas, cuentos, recatas, anuncios publicitarios y entiende qué significan.			X
Utiliza objetos, símbolos propios y números para representar cantidades, con distintos propósitos y en diversas situaciones.			X
Ordena colecciones teniendo en cuenta su numerosidad en orden ascendente o descendente.			X
Identifica el orden de los números en forma escrita, en situaciones escolares y familiares.			X
Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.			X
Usa procedimientos propios para resolver problemas.			X
Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.			X
Reconoce el valor real de las monedas;			X

las utiliza en situaciones de juego.			
Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permitan encontrar el resultado a un problema.			X
Explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.			X
Rúbrica información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.			X
Agrupar objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos.			X
Recopila datos e información cualitativa y cuantitativa por medio de la observación, la entrevista o la encuesta y la consulta de información.			X
Propone códigos personales o convencionales para representar información o datos, y explica lo que significan.			X
Organiza y registra información en cuadros y gráficas de barra usando material concreto o ilustraciones.			X
Responde preguntas que impliquen comparar la frecuencia de los datos registrados.			X
Interpreta la información registrada en cuadros y gráficas de barra.			X
Compara diversas formas de presentar información, selecciona la que le parece más adecuada y explica por qué.			X
FORMA, ESPACIO Y MEDIDA			
Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.			X
Utiliza referencias personales para ubicar lugares.			X
Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad, orientación, proximidad e interioridad.			X
Comunica posiciones y desplazamientos de objetos y personas utilizando términos como dentro, fuera, arriba, abajo, encima, cerca, lejos, adelante, etcétera.			X
Explica cómo ve objetos y personas desde diversos puntos espaciales: arriba, abajo, lejos, cerca, de frente, de perfil.			X
Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones.			X
Describe desplazamientos y trayectorias de objetos y personas, utilizando referencias propias.			X
Diseña y representa, tanto de manera gráfica como concreta, recorridos, itinerarios y trayectorias, utilizando			X

diferentes tipos de líneas y códigos.			
Identifica la direccionalidad de un recorrido o dibujo, y establece puntos de referencia.			X
Elabora croquis sencillos y los interpreta.			X
Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.			X
Distingue la regularidad en patrones.			X
Anticipa lo que sigue en patrones e identifica elementos faltantes en ellos, ya sean de tipo cualitativo o cuantitativo.			X
Distingue, reproduce y continúa patrones en forma concreta y gráfica.			X
Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.			X
Itaca referencia a diversas formas que observa en su entorno o dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas.			X
Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras.			X
Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí.			X
Reconoce, dibuja—con uso de retículas y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones.			X

Construye figuras geométricas doblando o cortando, uniendo y separando sus partes, juntando varias veces una misma figura.			X
Usa y combina formas geométricas para formar otras.			X
Crea figuras simétricas mediante doblado, recortado y uso de retículas.			X
Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.			X
Ordena, de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad, peso.			X
Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios.			X
Utiliza los términos adecuados para describir y comparar características medibles de sujetos y objetos.			X
Verifica sus estimaciones de longitud, capacidad y peso, por medio de un intermediario.			X
Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál [objeto] mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.			X
Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana y al reconstruir procesos en los que participó, y utiliza términos como: antes, después, al final, ayer, hoy, mañana.			X

Exploración y Conocimiento del Mundo

MUNDO NATURAL		Aprendizaje Esperado	
Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.		Sí	No
Mantiene y examina frutas, pajaritos, arena, lodo, plantas, animales y otros objetos del medio natural, se fija en sus propiedades y comenta lo que observa.			X
Identifica similitudes y diferencias entre una naranja y una manzana partidas por la mitad; un perro y una patona, un perro y un gato, u otros objetos y seres del medio natural.			X
Describe las características que observa en la vegetación, la fauna, las montañas, el valle, la playa, y los tipos de construcciones del medio en que vive.			X

Describe lo que observa que sucede durante un remolino, un ventarrón, la lluvia, el desplazamiento de las nubes, la caída de las hojas de los árboles, el desplazamiento de los caracoles, de las hormigas, etcétera.			X
Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.			X
Identifica algunos rasgos que distinguen a los seres vivos de los elementos no vivos del medio natural que nacen de otro ser vivo, se desarrollan, tienen necesidades básicas.			X
Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales			X

comestibles y plantas de ornato, entre otros.			
Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural			
Elabora explicaciones propias para preguntas que surgen de sus reflexiones, de las de sus compañeros o de otros adultos, sobre el mundo que le rodea, cómo funcionan y de qué están hechas las cosas	X		
Propone qué hacer para investigar y saber acerca de los seres vivos y procesos del mundo natural (cultivar una planta, cómo son los insectos, cómo los pájaros construyen su nido...)	X		
Expresa con sus ideas cómo y por qué crece que ocurren algunos fenómenos naturales, por qué se caen las hojas de los árboles, qué sucede cuando llueve, y las contrasta con las de sus compañeros y/o con información de otras fuentes	X		
Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo cambia un animal desde que nace; cómo el agua se hace vapor o hielo; cómo se transforman alimentos por la cocción o al ser mezclados; y cómo se tiben o destiñen la tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes	X		
Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos			
Plantea preguntas que pueden responderse mediante actividades de indagación: ¿cómo pasa cuando se deja una fruta en un lugar seco/caluroso/húmedo por varios días?, ¿cómo podemos hacer que de esta semilla de frijol salgan más trilejes?	X		
Especula sobre lo que cree que va a pasar en una situación observable; por ejemplo, al hervir agua, al mezclar elementos como agua con aceite, con tierra, con azúcar, y observa las reacciones y explica lo que ve que pasa	X		
Reconoce que hay transformaciones reversibles, como mezcla y separación de agua y arena, cambios de agua líquida a sólida y de nuevo a líquida, e irreversibles, como cocinar	X		
Contrasta sus ideas iniciales con lo que observa durante un fenómeno natural o una situación de experimentación, y las modifica como consecuencia de esa experiencia	X		
Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea			
Propone qué hacer, cómo proceder para llevar a cabo un experimento y utiliza los instrumentos o recursos convenientes	X		

como microscopio, lupa, termómetro, balanza, regla, tijeras, goteros, pinzas, lámpara, cerradores, de acuerdo con la situación experimental concreta			
Sigue normas de seguridad al utilizar materiales, herramientas e instrumentos al experimentar	X		
Explica lo que sucede cuando se modifican las condiciones de luz o agua en un proceso que se está observando	X		
Comunica los resultados de experiencias realizadas	X		
Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información			
Recolecta muestras de hojas, semillas, insectos o tierra para observar e identificar algunas características del objeto o proceso que analiza	X		
Observa con atención creciente el objeto o proceso que es motivo de análisis	X		
Distingue entre revistas de divulgación científica, libros o videos, las fuentes en las que puede obtener información acerca del objeto o proceso que estudia	X		
Pregunta para saber más y escucha con atención a quien le informa	X		
Registra, mediante marcas propias o dibujos, lo que observa durante la experiencia y se apoya en dichos registros para explicar lo que ocurrió	X		
Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla			
Identifica las condiciones de agua, luz, nutrientes e higiene requeridas y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno	X		
Identifica circunstancias ambientales que afectan la vida en la escuela	X		
Conversa sobre algunos problemas ambientales de la comunidad y sus repercusiones en la salud	X		
Busca soluciones a problemas ambientales de su escuela y comunidad	X		
Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar	X		
Practica medidas para el cuidado del agua y el aprovechamiento de los recursos naturales	X		
Identifica y explica algunos afectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el entorno natural	X		
Propone y participa en acciones para cuidar y mejorar los espacios disponibles para la recreación y la convivencia	X		
Disfruta y aprecia los espacios naturales y disponibles para la recreación y el ejercicio al aire libre	X		
Practica y promueve medidas de protección y cuidado a sus animales domésticos, las plantas y otros recursos	X		

naturales de su entorno			
CULTURA Y VIDA SOCIAL			
Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad mediante objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales			
Indaga acerca de su historia personal y familiar	X		
Comparte anécdotos de su historia personal a partir de lo que le cuentan sus familiares y, de ser posible, con apoyo de fotografías y diarios personales o familiares	X		
Representa, mediante el juego, la dramatización o el dibujo, diferentes hechos de su historia personal, familiar y comunitaria	X		
Obtiene información con adultos de su comunidad (cerca de cómo vivían, qué hacían cuando eran niños o niñas, cómo era entonces la calle, el barrio, el pueblo o la colonia donde ahora viven), la registra y la explica	X		
Identifica y explica los cambios en las formas de vida de sus padres y abuelos partiendo de utensilios domésticos u otros objetos de uso cotidiano, herramientas de trabajo, medios de transporte y de comunicación, y del conocimiento de costumbres en cuanto a juegos, vestimenta, festividades y alimentación	X		
Imagina su futuro y expresa, con distintos medios, sus ideas sobre lo que le gustaría ser y hacer como integrante de la sociedad	X		
Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad	X		
Comparte lo que sabe acerca de sus costumbres familiares y las de su comunidad	X		
Identifica semejanzas y diferencias entre su cultura familiar y la de sus compañeros (roles familiares, formas de vida, expresiones lingüísticas, festejos, ceremonias, etc.)	X		
Reconoce objetos cotidianos, como utensilios, transporte y vestimenta que se utilizan en distintas comunidades para satisfacer necesidades semejantes	X		

Participa en eventos culturales, conmemoraciones cívicas y festividades nacionales y de su comunidad, y sabe por qué se hacen	X		
Se forma una idea sencilla, mediante relatos, testimonios orales o gráficos y objetos de museos, de qué significan y a qué se refieren las conmemoraciones de fechas históricas	X		
Respeta los símbolos patrios	X		
Reconoce que pertenece a grupos sociales de familia, escuela, amigos y comunidad	X		
Reconoce y respeta la diversidad de expresiones lingüísticas propias de su cultura y de la de los demás	X		
Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad			
Conversa sobre las tareas-responsabilidades que le toca cumplir en casa y en la escuela, y por qué es importante su participación en ellas	X		
Reconoce los recursos tecnológicos, como aparatos eléctricos, herramientas de trabajo y medios de comunicación de su entorno, y explica su función, sus ventajas y sus riesgos	X		
Aprovecha los beneficios de los servicios que ofrecen las instituciones públicas que existen en su comunidad	X		
Indaga sobre las actividades productivas a las que se dedican las personas de su familia y su comunidad, y conversa sobre ello	X		
Relaciona las actividades productivas a que se dedican los adultos de su familia y comunidad, con las características de su entorno natural y social	X		
Establece relaciones entre el tipo de trabajo que realizan las personas y los beneficios que aporta dicho trabajo a la comunidad	X		
Identifica las instituciones públicas recreativas, culturales, de salud, educativas, de comunicación y transporte que existen en su comunidad, sabe qué servicios prestan y cómo ella o él y su familia pueden obtener los servicios	X		

Desarrollo Físico y Salud



COORDINACIÓN, FUERZA Y EQUILIBRIO			
Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico			

Aprendizaje Esperado	SI	No
Participa en juegos que le hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo.	X	
Participa en juegos que implican	X	

habilidades básicas, como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados			
Participa en juegos que le demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo	X		
Participa en juegos desplazándose en diferentes direcciones trepando, rodando o deslizándose	X		
Participa en juegos que implican control del movimiento del cuerpo durante un tiempo determinado	X		
Propone variantes a un juego que implica movimientos temporales para hacerlo más complejo, y lo realiza con sus compañeros	X		
Coordina movimientos que implican fuerza, velocidad y equilibrio, alternar desplazamientos utilizando mano derecha e izquierda o manos y pies, en distintos juegos	X		
Controla su cuerpo en movimientos y desplazamientos variando velocidades, direcciones y posiciones, y utilizando objetos que se pueden tomar, jalar, empujar, rotar y cazar	X		
Participa en juegos organizados que implican estimar distancias e imprimir velocidad	X		
Combina acciones que implican niveles más complejos de coordinación, como correr y lanzar; correr y saltar; correr y girar; correr-lanzar y cazar, en actividades que requieren seguir instrucciones, atender reglas y enfrentar desafíos	X		
Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr una meta que implique colaboración en el juego	X		
Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas			
Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que puede dárles	X		
Explora y manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas de trabajo, sabe para qué pueden utilizarse, y practica las medidas de seguridad que debe adoptar al usarlos			
Elige y usa el objeto, instrumento o herramienta adecuada para realizar una tarea asignada o de su propia creación (un pincel para pintar, tijeras para recortar, destornillador, etcétera)	X		
Construye utilizando instrucciones, ensamblar, se conectan o sean de distinta forma y naturaleza	X		
Construye o modela objetos de su propia creación	X		
Construye objetos a partir de un plan	X		

acordado con sus compañeros y se distribuyen tareas			
Arma rompecabezas que implican distinto grado de dificultad	X		
Usa estrategias para reducir el esfuerzo que implica mover objetos de diferente peso y tamaño: levantar objetos, pedir ayuda a sus compañeros, usar algo como palanca	X		
PROMOCIÓN DE LA SALUD			
Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella			
Percebe ciertos cambios que presenta su cuerpo, mediante las sensaciones que experimenta después de estar en actividad física constante	X		
Reconoce la importancia del reposo posterior al esfuerzo físico	X		
Percebe hasta dónde puede realizar esfuerzos físicos sin sobrepasar las posibilidades personales	X		
Aplica medidas de higiene personal, como lavarse las manos y los dientes, que le ayudan a evitar enfermedades	X		
Aplica las medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos			
Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro o poner en riesgo a los otros al jugar o realizar algunas actividades en la escuela			
Practica y promueve algunas medidas de seguridad para actuar en el hogar o en la escuela ante situaciones de emergencia: sismos, incendios e inundaciones, entre otros	X		
Participa en el establecimiento de reglas de seguridad en la escuela y promueve su respeto entre sus compañeros y entre los adultos	X		
Identifica algunas enfermedades que se originan por problemas ambientales del lugar donde vive y conoce medidas para evitarlas	X		
Practica y promueve medidas para evitar el contagio de las enfermedades infecciosas más comunes	X		
Explica qué riesgos puede representar el convivir con un animal doméstico o mascota si no se le brindan los cuidados que requiere	X		
Comprende por qué son importantes las vacunas y conoce algunas consecuencias cuando no se aplican	X		
Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta	X		
Reconoce situaciones que en la familia, o en otro			

contexto, le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad, y expresa lo que siente			
Comenta las sensaciones y los sentimientos que le generan algunas personas que ha conocido o algunas experiencias que han vivido	X		
Conoce información personal y otros datos de algún o algunos adultos que pueden apoyarlo en caso de necesitar ayuda	X		
Habla acerca de personas que le generan confianza y seguridad, y sabe cómo localizarlas en caso de necesitar ayuda o estar en peligro	X		

Identifica algunos riesgos a los que puede estar expuesto en su familia, la calle o la escuela, y explica qué se tiene que hacer en cada caso	X		
Explica cómo debe actuar ante determinadas situaciones: cuando se quede solo en un lugar o se encuentra ante desconocidos	X		
Conoce cuáles son los principales servicios para la protección y promoción de la salud que existen en su comunidad	X		

Desarrollo Personal y Social



IDENTIDAD PERSONAL			
Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros			
Aprendizaje Esperados	SI	No	
Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela	X		
Muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades	X		
Realiza un esfuerzo mayor para lograr lo que se propone, atendiendo sugerencias y muestra perseverancia en las acciones que lo requieren	X		
Enfrenta desafíos y solo, o en colaboración, busca estrategias para superarlos, en situaciones como elaborar un carro con un juego de construcción: seleccionar piezas, organizarlas y ensamblarlas	X		
Habla sobre cómo se siente en situaciones en las cuales es escuchado o no, aceptado o no; considera la opinión de otros y se esfuerza por convivir en armonía	X		
Apoya a quien percibe que lo necesita	X		
Cuida de su persona y se respeta a sí mismo	X		
Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa			
Utiliza el lenguaje para hacerse entender y	X		

expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto			
Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia	X		
Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbal o físicamente a sus compañeros o compañeros y a otras personas	X		
Se hace cargo de las pertenencias que lleva a la escuela	X		
Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone	X		
Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo	X		
RELACIONES INTERPERSONALES			
Acepta a sus compañeros y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana			
Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida, como construir un puente con bloques, explorar un libro, realizar un experimento, ordenar y limpiar el salón, jugar canicas o fútbol			
Acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual como colectivo	X		

Explica qué le parece justo o injusto y por qué, y propone nuevos derechos para responder a sus necesidades infantiles		X
Manifiesta sus ideas cuando percibe que sus derechos no son respetados.	X	
Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.	X	
Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía		X
Habla sobre experiencias que pueden compartirse, y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares.	X	
Escucha las experiencias de sus compañeros y muestra sensibilidad hacia	X	

Lo que el interlocutor le cuenta		
Muestra disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas.	X	
Aprende y da sugerencias a otros.		X
Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto, y las pone en práctica		X
Habla sobre las características individuales y de grupo (étnica, de género, lingüísticas y étnicas) que identifican a las personas y a sus culturas		X
Identifica que los seres humanos son distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad	X	

Expresión y Apreciación Artística



EXPRECIÓN Y APRECIACIÓN MUSICAL		
Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías		
Aprendizaje Esperado	SI	No
Escucha, canta canciones y participa en juegos y rondos	X	
Sigue el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales	X	
Distingue la altura, intensidad o duración, como cualidades del sonido en melodías conocidas.		X
Inventa historias a partir de una melodía escuchada.	X	
Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándose con ritmos.	X	
Sigue el ritmo de canciones conocidas y modifica la letra	X	
Interpreta canciones de distinta complejidad por su ritmo, extensión y letra.		X
Interpreta canciones y las acompaña con instrumentos musicales sencillos de percusión, o hechos por él.		X
Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha	X	
Identifica diferentes fuentes sonoras y reacciona comentando o expresando las sensaciones que le producen	X	
Describe lo que siente, piensa e imagina al escuchar una melodía o un canto.	X	
Reconoce lecturas o poemas en algunos cantos	X	
Escucha diferentes versiones de un mismo canto o pieza musical, y distingue las variaciones a partir de ritmo, acompañamiento musical o de	X	

EXPRECIÓN Y APRECIACIÓN DE LA DANZA		
Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música		
Baila libremente al escuchar música.		X
Sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo.		X
Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.		X
Descubre y crea nuevas formas de expresión por medio de su cuerpo.		X
Baila espontáneamente acompañándose de maracas, semillas, instrumentos de percusión, pelotas, bastones u otro objeto, para expresar el ritmo		X
Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia		X
Expresa corporalmente las emociones que el canto y la música le despiertan	X	
Participa en actividades colectivas de expresión corporal desplazándose en el espacio y utilizando diversos objetos		X
Improvisa movimientos al escuchar una melodía e imita los movimientos que hacen los demás.		X

Inventa formas para representar el movimiento de algunos fenómenos naturales.		X
Coordina sus movimientos según el ritmo de la música y los ajusta al iniciarlos, detenerlos, cambiarlos o secuenciarlos.	X	
Se mueve y desplaza dentro/fuera, círculos, adelante/atrás, arriba/abajo, en trayectorias circulares, rectas o diagonales, zig zag, espirales, figuras, giro; para expresarse por medio de la danza		X
Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas		X
Expresa los sentimientos y los pensamientos que le provocan presenciar o realizar una danza		X
Desarrolla progresivamente las habilidades para apreciar manifestaciones dancísticas		X
EXPRECIÓN Y APRECIACIÓN VISUAL		
Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados		X
Manipula arcilla o masa, modela con ellos y descubre sus posibilidades para crear una obra plástica		X
Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura acrílica, acrílico, collage, crayones de cera.	X	
Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra	X	
Experimenta con gamas, contrastes, matices y tonos en sus producciones plásticas, y las reconoce como características del color.	X	
Identifica los detalles de un objeto, ser vivo o fenómeno natural que observa, los representa de acuerdo con su percepción y explica esa producción.	X	
Crea, mediante el dibujo, la pintura, el grabado y el modelado, escenas, paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida	X	
Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias con las propias producciones cuando estas se hacen a partir de una misma situación	X	
Explica y comparte con sus compañeros las ideas personales que quiso expresar mediante su creación artística.	X	
Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas,		

arquitectónicas, fotográficas y cinematográficas		
Reflexiona y expresa sus ideas y sentimientos al observar diversos tipos de imágenes en la pintura, el modelado, las esculturas, la arquitectura, las fotografías y/o el cine		X
Intercambia opiniones sobre las sensaciones que le provocan las imágenes que transmiten los medios de comunicación, tanto impresos como electrónicos.		X
Observa obras de arte de distintos tiempos y culturas, y conversa sobre los detalles que llaman su atención y por qué.		X
Identifica el nombre del autor o de la autora de algunas obras que aprecia y los motivos que inspiraron esas producciones		X
EXPRECIÓN DRAMÁTICA Y APRECIACIÓN TEATRAL		
Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas		
Hara y representa libremente sucesos, así como historias y cuentos de tradición oral y escrita.		X
Escucha poemas y rimas, los recita matizando la voz y usando la mímica.		X
Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos.		X
Representa una obra sencilla empleando sombras o títeres elaborados con diferentes técnicas.		X
Inventa historias, personajes y lugares imaginarios para representarlos en juegos que comiense y comparten en grupo.		X
Participa en el diseño y la preparación de la puesta en escena de obras creadas por el grupo.		X
Realiza diferentes desplazamientos en un escenario, coordinando y ajustando los movimientos que requiere al hacer representaciones sencillas.		X
Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales		
Explica qué personaje o personajes de la obra le causaron más impacto y por qué.	X	
Explica qué sensaciones le provocaron los efectos de sonido en la obra, la música, la iluminación, las expresiones de los personajes en ciertos momentos, el vestuario y la escenografía.	X	
Dialoga sobre lo que entendió al observar la obra y la escena que más le impresionó.		X

Anexo H

Planeaciones del Plan de Acción



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
PLANEACIÓN SEMANA**

JARDÍN DE NIÑOS: "Luis G. Medellín Niño"

GRUPO: 3° "D"

FECHA:

Campo formativo Aspecto Competencia Aprendizaje esperado	Nombre de la actividad Secuencia didáctica Aspecto a evaluar	Recursos Ambiente
<p>*Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego</p>	<p align="center">"Equivalencias de las monedas"</p> <p>Inicio: Preguntaré ¿Saben cuántas monedas de \$1 necesito para formar una moneda \$5? ¿Y de \$2? Y ¿Para formar \$10?, después de varios ejercicios parecidos entregare una hoja de trabajo Desarrollo: En la hoja de trabajo, los niños deberán ir colocando la cantidad de monedas que se necesita para formar la cantidad que se les solicita Cierre: En plenaria discutiremos los resultados que obtuvieron cada uno y como que llegaron a cierto resultados, en caso de ser erróneo porque se equivocaron y corregirlo</p> <p>Aspecto a evaluar: *Reconoce el valor real de la monedas *Resuelve problemas que se le presenta *Explica como hizo para resolver los problemas</p>	<p>*Salón de Clases *30 min. aprox. *Hoja de trabajo *Democrático</p>
<p>*Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.</p>	<p align="center">"¿Cuánto dinero tengo?"</p> <p>Inicio: Preguntaré ¿Conocen las alcancías?, ¿Para qué sirven?, ¿Alguna vez han tenido una? Desarrollo: Planteare que se me rompió mi alcancía y quiero saber cuánto dinero tengo para ir a la feria, entregaré la hoja de trabajo donde se muestran las monedas para que puedan hacer el conteo Cierre: Discutiremos en plenaria cual fue el resultado que obtuvieron y como le hicieron para llegar a el</p> <p>Aspecto a evaluar: * Resolución de problemas *Reconoce el valor real de la monedas *Estrategias para obtener el resultado</p>	<p>*Salón de Clases *30 min. aprox. *Hoja de trabajo *Democrático</p>

<p>*Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego</p>	<p style="text-align: center;">¿Cuánto me sobra?</p> <p>Inicio: Preguntaré ¿Saben para que utilizamos las monedas?, ¿Todas son del mismo valor?, ¿Podemos combinarlas para obtener cantidades nuevas?, ¿Cuándo nos dan feria?</p> <p>Desarrollo: Entregaré una hoja de trabajo y pegaré algunas ilustraciones en el pizarrón, de forma grupal resolveremos la hoja de trabajo coloreando las monedas que necesitamos para comparar el producto y tachando las que “nos sobran”</p> <p>Cierre: Recogeré las hojas de trabajo, preguntaré ¿Qué operaciones realizamos para saber que monedas teníamos que realizar?</p> <p>Aspectos a Evaluar: *Reconoce el valor de las monedas *Conoce el uso de las monedas en la vida cotidiana *Resolución de problemas</p>	<p>*Salón de clases *30 min. aprox *Hoja de trabajo, ilustraciones</p> <p>*Democrático</p>
<p>*Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.</p>	<p style="text-align: center;">“¿Qué monedas necesito?”</p> <p>Inicio: Preguntaré ¿Saben que monedas se necesitan para juntar \$10?, ¿y \$12?, sabían que no solo debemos depender de las monedas de \$1, que también existen de otras ¿Cómo cuáles?</p> <p>Desarrollo: Entregare la hoja de trabajo donde tendrán que colorear las monedas que se necesitan para formar el precio que se merca, sin utilizar las monedas de \$1, podemos resolverla de modo grupal si se muestran dificultades</p> <p>Cierre: ¿se les complico?, ¿Por qué?, ¿se dieron cuenta que se pueden utilizar otras monedas?</p> <p>Aspectos a Evaluar: *Resuelve problemas *Reconoce el valor real de las monedas *Realiza operaciones para encontrar el resultado</p>	<p>*Salón de clases *30 min. aprox *Hoja de trabajo</p> <p>*Democrático</p>
<p>*Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.</p>	<p style="text-align: center;">“La feria”</p> <p>Inicio: Preguntaré ¿Qué hemos estado trabajando?, ¿Les gustaría que saliéramos a la feria?, ¿Qué se necesita para entrar a la feria?, entregaré a cada niño las monedas que se fue ganando durante el mes y saldremos a la feria</p> <p>Desarrollo: Saldremos al patio a la feria donde los niños tendrán la oportunidad de jugar en los juegos que se presenten (lotería,</p>	<p>*Patio de la escuela *50 min. aprox *Boletos, carteles de precios, juegos, monedas</p> <p>*Democrático</p>

	<p>aros, tiro al blanco, traga bolas, etc.), pero tendrán que ir pagando.</p> <p>Cierre: Pasaremos al salón y cuestionare ¿Qué juegos pudieron pagar?, ¿Les regresaban feria?, ¿Cómo supieron para saber cuánto les sobraba?</p> <p>Aspecto a Evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> *El uso real de las monedas *La suma y resta de números *El respeto de normas y reglas de juegos 	
<ul style="list-style-type: none"> *Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar, y repartir objetos *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego. 	<p style="text-align: center;">“Súper Mercado”</p> <p>Inicio: Preguntare si alguna vez ha ido al súper mercado, que han comprado, con que se compra, como sabemos lo que debemos de comprar, entregare a cada uno una cantidad de monedas, y su lista de mandado</p> <p>Desarrollo: Indicare que de manera ordenada cada niño con sus monedas deberán de comprar 3 productos pagarlos en la parte de cajas, no deben de rebatarse el material, ni aventarlos.</p> <p>Cierre: Preguntare a quien le sobro, a quien le faltó dinero, quien compro más productos, como hicieron para saber cuánto debían de pagar y para conocer cuánto les sobraba.</p> <p>Aspecto a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Resuelve problemas de agregar, quitar, al cobrar los productos *Utiliza las monedas en situaciones de juego *Respeta las normas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> *Salón de clases *50 min. aprox *Lista de mandado, envolturas de artículos varios, monedas *Democrático
<ul style="list-style-type: none"> * Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego. 	<p style="text-align: center;">“Restaurante”</p> <p>Inicio: Preguntaré sobre el tema del plato del buen comer y la comida saludable y no saludable, así como las normas de sanidad de un restaurante, explicaré que habrán varios roles como chef, meseros y compradores, y que estos los vamos a ir intercambiando cada determinado tiempo para que a todos nos toque cocinar, atender y comprar, entregaré sus monedas a quien le toca comprar, así como los vestuarios a los trabajadores.</p> <p>Desarrollo: Entraremos al salón y cada quien tomara su puesto, explicaré que en la carta vienen los precios de los alimentos y que los meseros deben tomar la orden y llevarla a los chefs para que los preparen. Cada 20 minutos cambiaremos los roles.</p> <p>Cierre: Recogeremos los materiales que se han utilizado para la clase, preguntaré, que papel fue el que más les gusto y porqué, como fue que supieron cuánto debían pagar, que feria debían de entregar, que monedas</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Salón de clases *60 min. aprox *Alimentos de fantasías, manteles, floreros, gorros de chef, manteles de meseros, monedas, carta de precios. *Democrático

	<p>utilizar, que platillo era más caro y cual más barato.</p> <p>Aspecto a Evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> * El uso correcto de las monedas *Desempeño de su rol en el juego *Trabajo en equipo *Forma de resolver problemas que se le plantean 	
<p>*Pensamiento Matemático</p> <p>*Número</p> <p>*Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agrega, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos</p> <p>*Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.</p>	<p style="text-align: center;">“Panadero / Panadería”</p> <p>Inicio: Preguntare si alguien alguna vez ha ido a una panadería, que hay ahí, como podemos obtener el pan, como se hace el pan, que se necesita, quien lo hace.</p> <p>Desarrollo: Entregare un poco de masa a cada uno de los niños para que puedan hacer un pan que más les guste, después lo pondremos en las mesas simulando ser una panadería, repartiremos roles de quienes compran y quienes venden, entregare las notas y monedas según corresponda.</p> <p>Cierre: Jugaremos simulando que estamos en una panadería y comparemos el pan que ellos mismos han elaborado, tomaremos turnos de modo que todos puedan ser vendedores y compradores.</p> <p>Aspecto a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Resuelve problemas con sus propios métodos *Reconocen el trabajo de un panadero y sus beneficios *Toma roles que le corresponde y respeta el de sus compañeros 	<p>*Salón de clases</p> <p>* 50 min. aprox</p> <p>*masa, monedas, notas</p> <p>*Democrático</p>
<p>* Pensamiento Matemático</p> <p>*Número</p> <p>*Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agrega, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos</p> <p>*Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.</p>	<p style="text-align: center;">“Medico / Farmacia”</p> <p>Inicio: Preguntare si conocen el trabajo de un doctor, sus instrumentos de trabajo, su papel en la sociedad, con quienes trabaja, que receta para poder aliviarnos, con que se compra las medicinas.</p> <p>Desarrollo: Repartiremos roles, donde unos sean los encargados de la farmacia, otros doctores y algunos pacientes, se irán por turnos de modo que a todos les toque estar en todos los papeles.</p> <p>Cierre: Preguntare si el trabajo del doctor es fácil, que rol fue el que más les gusto, cual es más fácil.</p> <p>Aspecto a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Resuelve problemas con sus propios métodos *Reconocen el trabajo de un doctor y sus 	<p>*Salón de clases</p> <p>*50 min. aprox</p> <p>*Cajitas de medicina, instrumentos de doctor, monedas</p> <p>*Democrático</p>

	<p>beneficios *Toma roles que le corresponde y respeta el de sus compañeros</p>	
<p>* Pensamiento Matemático *Número *Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos *Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.</p>	<p style="text-align: center;">“Ciudad de los niños”</p> <p>Inicio: Comentare que todos los trabajos que ellos desean ser de grandes son muy importantes, y que ahora es momentos de imaginar que somos grandes y actuar como tal, por lo que vamos a simular estar en una ciudad donde ellos prestan sus servicios. Desarrollo: Acomodaremos el salón de modo que todos puedan desenvolverse libremente, entregare monedas e indicare que con ellas deberán de pagar por lo que soliciten, por ejemplo si van al doctor pagaran su consulta, si van a la escuela pagaran su clase, etc. Cierre: Recogeremos el salón y preguntare quien hizo bien su trabajo, creen que todos logren ser grandes trabajadores, donde les gusto más ir.</p> <p>Aspecto a evaluar: * Resuelve problemas con sus propios métodos *Reconocen el trabajo de una profesión u oficio y sus beneficios *Toma roles que le corresponde y respeta el de sus compañeros</p>	<p>*Salón de clases *40 min. aprox *Monedas</p> <p>*Democrático</p>

Anexo I

Hoja de Trabajo Equivalencias

Nombre: _____

Equivalencias

Anexo J

Hoja de trabajo ¿Cuánto dinero tengo?

Nombre: _____

¿Cuánto dinero tengo?



Anexo K

Hoja de trabajo ¿Cuánto me sobró?

Nombre: _____

¿Cuánto me sobró?

							
\$ 4	\$ 6	\$ 7	\$ 8	\$ 5	\$ 7	\$ 10	\$ 6
							
							
							
							

Anexo L

Hoja de trabajo ¿Qué monedas necesito?

Nombre: _____

¿Qué monedas necesito?

\$10		\$6	
\$8		\$4	
\$2		\$12	

Anexo M

Guía de Observación



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
Guía de Observación



JARDIN DE NINOS: "Luis G. Medellín Niño"
GRUPO: 3° "D"

- El niño resuelve problemas en situaciones que le son familiares
- Emplea estrategias de suma y resta para resolver problemas
- Requiere ayuda para resolver problemas
- Buscara ayuda entre sus iguales al momento de resolver problemas
- Explica cómo fue que resolvió el problema
- Como se desenvuelve al momento de realizar la simulación
- Uso correcto de las monedas
- Relación que tiene con sus compañeros al aplicar la simulación
- Conocimientos previos con los que cuenta antes de la aplicación de una simulación
- Desempeño dentro de la simulación

Anexo Ñ

Evidencias de la Simulación de la Feria



Niños pagando a la madre de familia para poder jugar a las canicas.



Niños jugando en la feria.

Anexo O

Evidencias de la Simulación del Supermercado



Niños eligiendo sus productos en el supermercado

Niños formados para pagar sus productos



Niños pagando sus productos

Anexo P

Evidencias de la Simulación del Restaurant



Niños preparando los alimentos

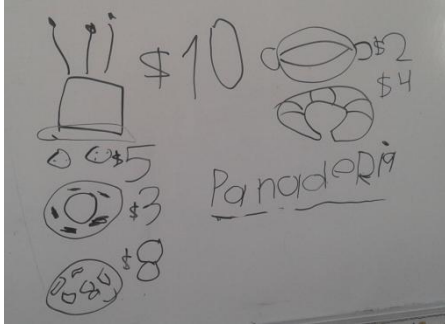
Niños pidiendo alimentos de la carta



Niños pagando sus productos

Anexo Q

Evidencias de la Simulación de la Panadería



Precios elegidos por los niños

Niños elaborando el pan



Niños pagando sus productos

Anexo R

Evidencias de la Simulación de la Farmacia



Niños jugando al doctor

Niños comprando sus medicinas



Niños pagando sus productos

Anexo S

Evidencias de la Simulación de la Ciudad de los Niños



Niños jugando a la ciudad de los niños y pagando