

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: “Expo dulcera”

NOMBRE Y CARGO DE QUIEN LO PROMUEVE: Gema Cruz Castillo. Docente Frente a grupo.

NIVEL EDUCATIVO: Preescolar

OBJETIVO DE ESTE MATERIAL: Utilicen el Pensamiento Lógico Matemático para resolver problemas de la vida cotidiana.

DESCRIPCIÓN: La actividad se planea a través de una estrategia global misma que se aplicó a nivel escuela.

En una primera instancia se construye en cada aula una tiendita, con productos que consumen los niños y sus familias, utilizando monedas de \$1.00 fungiendo roles de comparador y vendedor. Además de la aplicación de las “actividades para empezar bien el día” fortaleciendo los contenidos vistos en las clases de Educación física, música y biblioteca.

En una segunda instancia se arma a nivel escuela una expo con dulces diversos, con letreros con el nombre del dulce, el precio con número y con monedas de \$1.00. A cada niño se le entregan 15 pesos en monedas de \$1.00 y ellos elegirán que comprar, solo que cuando paguen, se les tiene que cuestionar a los niños, ¿Cuánto cuestan los dulces, cuanto debe de pagar? Motivándolos a que resuelvan los problemas que se le presenten.

ACCIONES REALIZADAS PARA PROMOVER: Apoyo de los padres en casa jugando a la tiendita o comprando en una tienda real.

Trabajo diario en el aula con el planteamiento de problemas en razón a la compra y venta de los productos y al uso de las monedas de \$1.00

Jugar por equipo a la tiendita tomando los dos roles de la misma.

IMPACTO ALCANZADO: Los niños (as) son capaces de utilizar las monedas de un peso para comprar productos reales. Solucionan problemas matemáticos sencillos de cuanto pagar, para que alcanza determinadas monedas o el cambio que deben de recibir.

EVIDENCIA:

*La estrategia global.

*Rúbrica de Evaluación.

*Fotografías.

*Actividad gráfica resuelta.





CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO
 ASPECTO: NÚMERO
 8/02/17
 COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS EN SITUACIONES QUE LE SON FAMILIARES Y QUE
 IMPLICAN AGREGAR, REUNIR, QUITAR, IGUALAR, COMPARAR Y REPARTIR OBJETOS
 APRENDIZAJE: RECONOCE EL VALOR DE LAS MONEDAS LAS UTILIZA EN SITUACIONES DE JUEGOS

Jesús reconoce y utiliza las monedas para comprar para hacer el pago representa el valor de las monedas con número, hace el conteo y se da cuenta que el último producto no le puede comprar porque solo tiene un peso el cual encierra para determinar lo.

Tienes \$15 pesos



Vas a la tienda para comprar. ¿para qué te alcanza? ¿Qué comprarías?



Naomi

8/02/17

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO
 ASPECTO: NÚMERO
 COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS EN SITUACIONES QUE LE SON FAMILIARES Y QUE IMPLICAN AGREGAR, REUNIR, QUITAR, IGUALAR, COMPARAR Y REPARAR OBJETOS
 APRENDIZAJE: RECONOCE EL VALOR DE LAS MONEDAS LAS UTILIZA EN SITUACIONES DE JUEGOS

Naomi al observar que sus compañeros recortaban las monedas ella hace lo mismo, pues cuenta y se da cuenta que le faltan monedas para poder pagar los productos.
 Se observa que cuenta las monedas señalándolas y puede utilizarlas para pagar.

Gema
3

RÚBRICA

NOMBRE DE LA EDUCADORA:

GRADO: Segundo

GRUPO: "D"

Fecha: Enero 2017

APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.

NOMBRE DEL NIÑO	Reconoce el valor de las monedas y las utiliza en situaciones de juego.	Reconoce el valor de las monedas y las utiliza con apoyo en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego.	Participa en situaciones de juego sin hacer uso de las monedas
1.- Jesús	✓			
2.- Urgel	✓			
3.- José	✓			
4.- Mitchell			✓	
5.- Camila		✓		
6.- Angel		✓		
7.- Francisco		✓		
8.- Maxely	✓			
9.- Erick			✓	
10.- Miguel	✓			
11.- Fabian	✓			
12.- Valeria		✓		
13.- Emilii	✓			
14.- Hanna	✓			
15.- Luna	✓			
16.- Paola				✓
17.- Ernesto	✓			
18.- Naomi		✓		
18.- Sherlin		✓		
19.- Valentina	✓			
20.- Lluvia	✓			
21.- Diego	✓			
22.- Tella		✓		
23.- William			✓	
24.- Betabe		✓		
25.- Dreyko		✓		
26.- Gael		✓		
27.- Frida		✓		
28.-				
29.-				
30.-				
31.-				
32.-				

13

11

3

1

