

JARDIN DE NIÑOS "JUAN ESCUTIA"



CLAVE: 29DJN0072E

TODOS VAMONOS DE COMPRAS

Educadora: Dulce Maritza Báez Salazar

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Número

Huamantla, Tlaxcala 2017



PLAN GENERAL

COMPETENCIA	CAMPO FORMATIVO	APRENDIZAJES ESPERADOS
Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	Pensamiento matemático	<ul style="list-style-type: none"> • Usa procedimientos propios para resolver problemas. • Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números. *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
Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla	Exploración y conocimiento del mundo. (mundo natural)	<ul style="list-style-type: none"> • Practica y promueve medidas de protección y cuidado a los animales domésticos, las plantas y otros recursos naturales de su entorno.
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 a comunidad	(cultura y vida social)	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre el tipo de trabajo que realizan las personas y los beneficios que aporta dicho trabajo a la comunidad.

RECURSOS	MATERIALES	ESPACIOS
<ul style="list-style-type: none"> *Pizarrón electrónico *Libro: Mi álbum preescolar. *Regletas. *Ambientación y/o disfraces *Monedas de juguetes. 	<ul style="list-style-type: none"> *Hojas *Lápiz, colores *Agua *Experimentos *Papeles varios 	<ul style="list-style-type: none"> *Aula *Salón de ciencias
		EVALUACION: <ul style="list-style-type: none"> *Lista de cotejo *Observación *Fotografías

CONTENIDOS

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<ul style="list-style-type: none"> *Que es un problema matemático. *Que es resolver *Que son las monedas y su valor *Que es comprar, agregar, quitar, igualar. *Que es una juguetería, veterinaria, dulcería. 	<ul style="list-style-type: none"> *Resolver problema *Aplicar procedimientos de solución propios *Hace uso del dibujo o marcas gráficas para representar sus soluciones. *Utiliza monedas para formar cierta cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> *Trabajo en equipo *Participación activa. *Se esfuerza en resolver.

PROYECTO DE ENSEÑANZA

INICIO:

- ✓ Contestarán a la pregunta ¿Qué es un problema matemático?, den un ejemplo.
- ✓ Comenta tu investigación sobre ¿qué es resolver?
- ✓ Contestarán ¿Qué pasa si junto objetos? ¿Y si le quito a un conjunto de objetos? ¿Sigue siendo la misma cantidad?
- ✓ ¿Qué son las monedas?, ¿para qué sirven? ¿Cuánto valen?
- ✓ Con entrevista investiga en equipo, el valor de las monedas y su uso (aplicado al personal de la institución); realizando el registro en una lámina.
- ✓ Responderán a ¿Qué hay en una juguetería? ¿Ahí utilizamos números? ¿En qué momento u objetos?

DESARROLLO:

- ✓ “ La bolsita de los dulces”, de forma individual resolverán 3 problemas, al mismo tiempo irán realizando las acciones planteadas:
 - 1.- Mete 3 dulces en la bolsa y ahora agrégale 2 más, ¿Cuántos hay ahora en tu bolsa?.
 - 2.- Guarda en la bolsa 7 chocolates y regálale 2 de esos chocolates a tu compañero de a lado, ¿Cuántos tienes ahora?.
 - 3.- Mete 5 paletas en tu bolsa y yo meteré en la mía 8; ahora la mismo cantidad de paletas que yo tengo en mi bolsa; ¿qué hiciste para igualar mis paletas?
- ✓ “Comparemos monedas y regletas”, después de investigar el valor de las monedas organizados en equipo tratarán de igualar el valor de una moneda con el de las regletas; realizaran combinaciones de monedas y de las misma forma con regletas para averiguar el valor total.

- ✓ “Comprando en la tienda”, observarán productos comerciales que regularmente tiene una tienda (previamente ayudan ambientar, acomodando productos, y etiquetando con precios); organizados en equipo realizarán una compra de un producto de su elección, analizarán que monedas deben utilizar para comprarlo; brindándoles el material que ellos necesiten para facilitar el llegar a una solución (hojas, lápiz, regletas, palitos de madera, etc.).

- ✓ “De compras en la juguetería”, ambientaremos el salón haciéndola parecer una juguetería, utilizando los juguetes que llevaron de sus casas, utilizando carritos de compras, habiendo un niño que represente al vendedor y otro el comprador, el cual ira realizando cada una de las situaciones planteadas a continuación:
 - 1.- Elías compra 2 muñecos, 4 carritos y 2 aviones ¿Cuántos juguetes compro?.
 - 2.- Va a regalarle esos juguetes a 4 amigos, ¿De cuántos juguetes le toca a cada uno?.
 - 3.- Cuantos muñecos hay ahora en la juguetería?.

- ✓ “La clínica veterinaria” del libro mi álbum de preescolar; observaran individualmente la página y en pizarrón electrónico, y de forma grupal propondrán precios para cada mascota que se encuentra en esa ilustración. Posteriormente 4 niños(as), serán los veterinarios, de manera muy sencilla se caracterizarán y de la misma forma se ambientara como una clínica veterinaria. Cada uno de estos niños estará a cargo de un servicio en particular- vacunas, baño animal pequeño, baño animal grande, curaciones); mientras tanto los demás serán los clientes que llevan a sus mascotas (juguetes) a la clínica a solicitar alguno de los servicios que ya se mencionaron anteriormente, los veterinarios realizarán el servicio solicitado siempre y cuando con anticipación los clientes paguen (monedas de juguete) de forma certera.

Registrarán gráficamente la mascota que les gustaría comprar en la clínica veterinaria que se encuentra en su libro y de igual manera se les solicitará plasme con dibujo, las monedas que utilizaría para pagar esa mascota.

CIERRE:

- ✓ Análisis grupal de procedimientos de solución, opinando sobre lo que hicieron, como lo hicieron, y cuáles fueron sus resultados.

- ✓ Análisis grupal de compras realizadas por equipo, en la tiendita, proyectadas en pizarrón electrónico (imagen de la compra y monedas utilizadas por cada equipo).

- ✓ Análisis de resultados, ir representando con imágenes en pizarrón electrónico.

- ✓ Reflexionemos de forma grupal, sobre las compras realizadas en la clínica veterinaria: ¿A quién si le hicieron el servicio solicitado y porque? ¿Qué monedas utilizaron para pagar? ¿Qué les gustaría comprar y con qué combinación de monedas lo pagarían?

EVIDENCIAS



“Comparando monedas con regletas”, se les iba proyectando la imagen de la moneda y lo representaban con regleta. Posteriormente se les mostraba 2 o 3 monedas y ellos representaban de igual forma con 2 o 3 regletas equivalentes al valor mostrado.




“De compras en la juguetería”

Las acciones planteadas para una resolución de problemas primero fueron representadas bajo el juego simbólico, por un compañero de grupo, el cual realizaba las compras y una compañera la cual fue cajera.



Nombre: Valeria


1. Ella compra 2 muñecos, 4 carros y 2 aviones. ¿Cuántos juguetes compra?



8


Muy Bien

2. Le regala esos juguetes que compro a 4 amigos ¿De cuántos juguetes les toca a cada uno?



2

3. ¿Cuántos muñecos hay ahora en la juguetería?



2

Competencias: Comprende problemas numéricos que se le plantean.
 Pensamiento Mat. estima sus resultados y los representa usando dibujos
 y/o símbolos y/o números
 Aprendizaje: Gráfico
 Roles: →

Logro: resolver problemas matemáticos en los que agrega, resta y quita, realizando observación, análisis y dibujo.

“De compras en la juguetería”

Después de la representación simbólica, plasmaron las acciones planteadas, pero ahora de forma gráfica, utilizando dibujos y números para expresar sus soluciones.



“La clínica veterinaria”
Ambientado como una clínica veterinaria y caracterizados de médicos veterinarios algunos alumnos, dan servicio, y otros, los clientes, realizaban pago del servicio que solicitaban: vacuna, curación, baño.





“La clínica veterinaria”
 Dibujaron lo que les gustaría comprar de las mascotas que se muestran en la imagen de esa página (libro Mi Álbum Preescolar); y representaron gráficamente las monedas que utilizarían para pagar.