|  |  |
| --- | --- |
| **Escuela** | Jardín de Niños “Francisco de Goya” |
| **Grado** | Tercero fase dos |
| **Docente:** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Campo formativo** | **Contenido** | **Proceso de desarrollo de aprendizaje** | **Ejes articuladores** |
| Saberes y pensamientos científico | Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno en diversos contenidos socioculturales. | Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números. | Pensamiento critico |

|  |
| --- |
| **Metodología de intervención: Resolución de problemas** |
| **Secuencia didáctica:**   * **1. Inicio: Rescate de saberes previos**   Se organiza a los niños en círculo y se hacen actividades de gimnasia cerebral.  Se les presenta a los niños una actividad para empezar bien el día en donde se comenzarán a preparar los conocimientos de activación de memoria del número en un rango del 1 al 3. Se lanzará un dado con la representación en cantidad del 1 al 3 y cada niño colocará estas mismas con fichas para realizar el conteo de la seriación oral, si es necesario, se amplía el rango de conteo con los alumnos que lo requieran.  Se les menciona a los niños los siguientes cuestionamientos:  ¿Qué es el dinero?  ¿Para qué sirve el dinero?  ¿cómo lo podemos obtener?  ¿Te gustaría tener dinero?  ¿Den ideas de cómo podemos obtener dinero?  Guiaremos a los niños para motivarlos a generar dinero haciendo sus propias producciones., a través de una venta de alimentos.  Realizaremos el registro de los días diariamente hasta llegar al día en el que haremos la venta de alimentos. Los niños registrarán el número que corresponda al día.  **Pausa activa: “Luli Pampin, son los números del 1 al 10”**  Para recuperar los saberes previos, jugaremos al “Adivina que es”, se realiza la actividad de manera grupal, los niños y las niñas se colocan en medio círculo frente a una caja que contiene objetos en su interior. Solo uno de los alumnos pasará a la parte de atrás de la caja con los ojos vendados. A través del tacto, el niño elegirá un objeto y lo manipulará sin ver. El resto del grupo deberá describir algunas propiedades de los objetos guiándolo a que describa tamaños, texturas, peso y colores; con el objetivo de que el niño que tiene los ojos vendados adivine el objeto que están describiendo sus compañeros.  Una vez que hayan adivinado qué objeto es, cada objeto adivinado se colocará en una mesa, en donde estarán todos los objetos adivinados.  En esta actividad pasarán 6 niños a manipular y el resto del grupo solo tratará de describir los objetos.  Cada una de las propiedades que el niño mencione, se anotarán en una lámina que irá registrando la maestra, al terminar la actividad, se retomará lo que quedó registrado en la lámina, leyéndoles las propiedades que ellos mencionaron.  Después de realizar la lámina de los conceptos, organizados de manera grupal, se lanzará un cuestionamiento tratando de que lo resuelvan a través del siguiente reto cognitivo:  Pon juntos los que van juntos  Formen grupos de 5 objetos  ¿Por qué los formaste así?  **Desarrollo:**   * **2.**Realizar un recorrido en la escuela y en su comunidad con la consigna de que identifiquen en dónde hay números y para qué sirven. Luego en el aula con una lámina de la ciudad, se les pedirá a los niños que identifiquen dónde podría haber números y lo marcarán con una etiqueta, quien pase a hacerlo, deberá mencionar para qué se usan los números ahí.   **Pausa activa:** canasta revuelta de (cantidades de niños en los equipos ) “Mariana cuenta uno…”   * **2.**Darles el libro mi álbum para identificar los números de la serie numérica (Avanza más y ganaras). El juego consiste en lanzar el dado y dependiendo del número que salga tomarán una tarjeta y la colocarán en la casilla que les corresponde, al volver a lanzar el dado, darles la consigna de agregar la cantidad de puntos que salió en el dado y de acuerdo con eso elegir la tarjeta de la casilla que corresponda. * **3.**Se formarán dos equipos, para organizarlos jugaremos a pares y nones, y se les da la consigna de que van a pasar por parejas a acomodar la serie numérica que estará en unas tarjetas del 1 al 10, modificando la cantidad de acuerdo con su proceso. Otra consigna sería que, entre las tarjetas revueltas, encuentren el antecesor y sucesor.   **Pausa activa:** “El twist de los ratoncitos”   * **3. .** Se les propone realizar una venta de alimentos de su preferencia, para generar dinero y se les muestran monedas y billetes, se les prestan algunas para que las exploren, se les cuestiona ¿si conocen los objetos mostrados? ¿para qué sirven? Se les permite que calquen las monedas en hojas y las completen en dibujos, con el número que corresponda. Jugamos al adivina qué, se meten las monedas en una caja las monedas, se van sacando y se les pregunta cuál es. * **4.** Se les dará piezas de un rompecabezas y ellos observarán las piezas que les hacen falta, se colocarán en el pizarrón las piezas faltantes con precio de $1, $2 y$5 ellos tendrán que identificar la cantidad de monedas equivalentes para comprar las piezas que les faltan. * **4.**Realizaremos el juego de los aros, lanzarán el aro y ellos deberán decir en qué número cayeron y de acuerdo con eso, será la cantidad que le daremos de monedas.   **Pausa activa:** “Cantando los números”   * Tarea: Pedirles a sus papás que los lleven a la tiendita y registren los productos que les gustan y sus precios   Se les dirá a los papás que en casa les pongan a los niños diversas tareas, con las cuales ganarán ciertas cantidades de dinero, con este dinero podrán comprar en días posteriores en la tiendita de alimentos.   * **5.** Usamos la lámina de “la juguetería” del libro mi álbum como referente para que sepan que cada producto cuesta algo, se les cuestiona ¿cuánto cuesta tal juguete? ¿si vamos a comprar la muñeca, cuántas monedas necesitas para comprarlas? Los niños deberán ir resolviendo las problemáticas de manera general. * **Pausa activa:** La gallina turuleca * Los niños traerán el juguete que les trajo Santa o el niño Dios, entre todos determinarán que precio le van a poner ya que rentarán su juguete, los demás elegirán el juguete de algún compañero que quieren rentar y deberán pagar para jugar con el. * **6.** Se les menciona que próximamente realizaremos una venta de alimentos, para ello realizarán la producción de estos, se les mencionará que cada quién deberá elegir los ingredientes que van a utilizar para realizar galletas, cup cakes, donas, lechitas, juguitos, etc., y los comprarán utilizando monedas de acuerdo a la cantidad que necesiten. Se establece una fecha en el calendario en la cual se realizará la venta y deberán ir escribiendo día a día el número que corresponde. * **7.** Clasificaremos los alimentos que se elaboraron anteriormente para etiquetarlos con sus precios para realizar la compra y venta de los alimentos. * **8.** Se le menciona que realizaremos una venta de alimentos reales y se les mostrarán los alimentos. Se les explicará que vamos a realizar combos con alimentos variados, para ello se les darán bolsitas para que los clasifiquen y etiqueten con los costos, luego los acomodarán en estantes de acuerdo a las clasificaciones que realizaron. Se les dirá que ahora podrán ir a comprar con dinero real, podrán hacer sus combos comprando diversos alimentos, los cuales pondrán en una caja para formar su combo. Al final se les realizarán diversos cuestionamientos para hacerlos reflexionar sobre ¿cuánto gastaron en su combo? ¿cuántos monedas necesitaron para comprar sus alimentos? |
| **Sugerencias de evaluación** |

Lista de cotejo general

Saberes y Pensamientos científicos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lista de cotejo de evaluación  Fecha: 9 al 20 de enero | | | | |
| **Contenido:** | Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. | | | |
| **Procesos de desarrollo de aprendizaje:** Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números | | | | |
| **Indicador** | Reconoce los números en diversos contextos e interpreta sus propósitos o funcionalidad | Cuenta objetos y elementos con diversos propósitos | Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números | Observaciones |
| Nombre del alumno |
| 1. Alejandro León Ángel Zaldivar |  |  |  |  |
| 2. Carlos Miguel Díaz Pérez |  |  |  |  |
| 3. José Alberto Domínguez Escobedo |  |  |  |  |
| 4. Luna Karyme Ibarra Aguirre |  |  |  |  |
| 5. Cesar Mateo Mejorado Silva |  |  |  |  |
| 6. Ana Paula Moreno Hernández |  |  |  |  |
| 7. Ximena Janeth Pulido Núñez |  |  |  |  |
| 8. José Emiliano Rodríguez Guerrero |  |  |  |  |
| 9. Nicolás Ruiz Quiñones |  |  |  |  |
| 10. Ainhoa Natalia Urrutia Soto |  |  |  |  |
| 11. Ailín Victoria Vázquez |  |  |  |  |
| Hernández |  |  |  |  |