

Planeación.

En esta última jornada de prácticas, realizamos una actividad por día sobre el campo formativo de pensamiento matemático vinculado con otros campos. Para dichas actividades, al momento de planear nos basamos en el modelo de la teoría de situaciones didácticas de Brousseau.

Estas fueron las planeaciones que realicé:

NOMBRE DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA: "Resolución de problemas"
CONTENIDO MATEMÁTICO: Aplicación de las sumas
COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos
APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado a un problema

SITUACIÓN A-DIDÁCTICA 1	
Vinculación con conocimiento del medio social	
NOMBRE	Reconocer nuestro contexto
PROPÓSITO	Que los niños expresen utilizando lenguaje espacial la ubicación de los lugares de referencia cercanos al preescolar
MATERIAL	Escenario NAIF del contexto con personajes y oficios que se desarrollan en las inmediaciones del preescolar
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Se le mostrará a los alumnos el escenario, al mismo tiempo se les irá preguntando si identifican los lugares que ahí se encuentran y que forman parte de su contexto.2. Se les hará la observación de que en el escenario hicieron falta edificios como los que hay alrededor del preescolar.3. Posteriormente, se les entregará un pedazo de hoja blanca a cada uno. En dicha hoja, tendrán que dibujar un edificio.4. Al término, se les pedirá de a 2 niños que pasen a pegar sus edificios en la parte que quieran del escenario. Cada que esto suceda se les preguntará a los demás que cuantos son.5. Después pasaran otros 2, y así hasta que todos hayan participado. Cada que pongan un edificio, entre todos realizaran la suma de los edificios que había y los nuevos que pusieron.

	6. Para finalizar, de nuevo se pondrán de pie y tomaran su edificio.
PRODUCCIONES DE LOS NIÑOS	Que el niño identifique los lugares que hay alrededor del preescolar, y suma los edificios que los compañeros agregaron al escenario.
PROBLEMAS A RESOLVER A PARTIR DE LAS PRODUCCIONES	El niño identifica el contexto del preescolar y logre sumar los edificios.
EVIDENCIAS	

SITUACIÓN A-DIDÁCTICA 2	
Vinculación con adquisición y desenvolvimiento del lenguaje	
NOMBRE	“Imagina, sueña, vive”
PROPÓSITO	Que al término del cuento el niño identifique los lugares a los que asistió el personaje del cuento, y que participe en el relato con lo que se le indique.
MATERIAL	Cuento matemático
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se les indicará que deben poner atención. 2. Se comenzará con la lectura del cuento. 3. En el transcurso de la lectura, tendrán que participar contando algunos objetos que aparecen en el cuento. 4. Al finalizar se les preguntará: ¿Les gustó el cuento?, ¿Cómo se llamaba el personaje principal?, ¿Qué lugares visitó el personaje?, ¿Cuántos objetos contamos? 5. Por último, cada mesa tendrá la oportunidad de hojear de nuevo el cuento para que observen mejor los dibujos.
PRODUCCIONES DE LOS NIÑOS	Que el niño preste atención a lo sucedido en la historia, sepa identificarlo, y que además, participe en el relato del cuento.
PROBLEMAS A RESOLVER A PARTIR DE LAS PRODUCCIONES	El niño comprende acerca del contenido del cuento, analiza las situaciones que ahí se mencionan.
EVIDENCIAS	

SITUACIÓN A-DIDÁCTICA 3	
Vinculación con expresión y apreciación artísticas	
NOMBRE	“Arte geométrico”

PROPÓSITO	Reconocer las propiedades de las formas a partir del arte geométrico
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Resistol • Tapitas de garrafón para poner el resistol • Cuento de imagina, sueña, vive • Figuras geométricas de colores hechas con hojas.
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se les mostrará de nuevo al niño el cuento de ayer, esta vez solo hojeado 2. Se hará un recuento de lo que ellos recuerdan que sucedió en la historia. 3. Posteriormente, se les repartirá una hoja a cada uno, tres tapas de resistol por mesa y un montón de figuras geométricas. 4. Luego se preguntará que si saben que son las figuras geométricas. 5. Partiendo de su respuesta se le corregirá si es necesario. Luego se explicará que tienen que realizar un dibujo de lo que más les haya gustado el cuento, o lo que más recordaron, y lo plasmaran con las figuras geométricas. 6. Al finalizar, le tendrán que poner el nombre a su dibujo y me los entregaran.
PRODUCCIONES DE LOS NIÑOS	Que el niño plasme un dibujo con figuras geométricas a partir de lo que recuerdan del cuento “Imagina, sueña, vive”.
PROBLEMAS A RESOLVER A PARTIR DE LAS PRODUCCIONES	El niño realiza un dibujo de lo que más le gustó del cuento, con la ayuda de diferentes figuras geométricas que son de su elección.
EVIDENCIAS	

SITUACIÓN A-DIDÁCTICA 4 Vinculación con conocimiento del medio natural	
NOMBRE	“Bolsa numérica”
PROPÓSITO	Utilizar medidas no convencionales en la realización de un experimento
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Gel para el cabello (1 bote grande) • Bolsitas ziploc para cada uno • Brillantina: roja y azul • Colorantes: amarillo, azul, verde y rojo • 1 cuchara.

CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se pasará a los lugares de los niños a entregarles una bolsa ziploc a cada uno. 2. De forma individual se les indicará que pongan 4 cucharadas de gel en su bolsa, un poco de brillantina del color de su elección y 4 gotas de colorante del color que deseen. 3. Con mucho cuidado para que no se salgan los materiales de la bolsa, tendrán que revolver todo, hasta que los ingredientes se encuentren bien mezclados. 4. Al finalizar, se anotará en el pizarrón cuanto fue lo que pusieron de cada material, el número que vayan mencionando, tendrá que ser marcado en su bolsa con el dedo.
PRODUCCIONES DE LOS NIÑOS	Que el niño realice una bolsa sensorial e identifique las cantidades que se necesitaron para realizarla, así como el orden utilizado, que primero, que siguió y que se puso al final.
PROBLEMAS A RESOLVER A PARTIR DE LAS PRODUCCIONES	El niño realiza una bolsa sensorial y es capaz de identificar el procedimiento que se llevó a cabo y las cantidades que se utilizaron.
EVIDENCIAS	

SITUACIÓN FUNDAMENTAL	
NOMBRE	“Sumas divertidas”
PROPÓSITO	Que los alumnos sean capaces de resolver problemas a partir de las sumas y restas.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro con operaciones de sumas y restas • Círculos con las respuestas a esas operaciones • Pintarrón y marcadora • Cinta adhesiva. • Hojas pequeñas (cuadritos)
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se les pedirá a algunos niños que participen. 2. De a uno por uno tendrán que elegir la operación que quieren contestar 3. Para ayudarse, podrán utilizar el pintarrón para realizar círculos si es que lo necesitan. 4. Después, tendrán que la respuesta que crean que es la correcta, anotarla en un papelito y pegarla. 5. Por último, entre todos contaremos para comprobar si estuvo bien o mal.

PRODUCCIONES DE LOS NIÑOS	Que el niño sea capaz de resolver de forma individual las operaciones de suma y resta.
PROBLEMAS A RESOLVER A PARTIR DE LAS PRODUCCIONES	El niño logra resolver las operaciones de suma y resta de forma autónoma
EVIDENCIAS	