



Recrea

Educación para refundar 2040



¡Eduquemos
tanto la mente,
como el corazón!



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación



Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO



Educación especial

“Resolvamos problemas”

2° Preescolar

Atención de alumnos con aptitudes sobresalientes



Destinatarios

Dirigida a alumnos (as) que cursan segundo grado de preescolar con aptitudes sobresalientes expresadas en matemáticas.



¿Qué voy a aprender?

Aprendizaje(s) sustantivo(s) o Aprendizaje(s) fundamental(es):

- ✓ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
- ✓ Expresa con eficacia ideas acerca de diversos temas. Explica cómo es, cómo ocurrió, ordenando las ideas para que los demás comprendan.
- ✓ Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.



¿Qué voy a aprender?

Temas que conocerás:

Tema 1. Resolvamos problemas

- Agregar o quitar
- La juguetería
- El supermercado
- Resolvamos más problemas



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

La presente ficha está dirigida a los padres de familia con hijos (as) con aptitudes sobresalientes expresadas en matemáticas; ésta contiene orientaciones para el desarrollo de actividades desde casa, para cuatro semanas de trabajo, basadas en la metodología por proyectos.

Se recomienda mantener contacto con el maestro de grupo en caso de tener alguna duda respecto a la forma de trabajo, de manera específica, con su hijo (a). Así como para tomar acuerdos sobre el desarrollo de un portafolio de evidencias para entregar de manera física o digital.

Materiales:

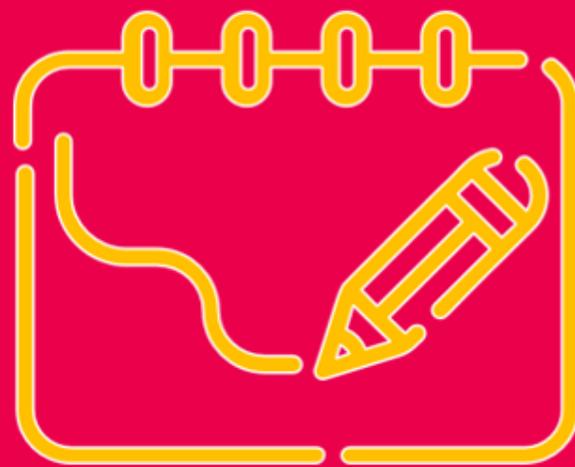
- ✓ Hojas
- ✓ Cuadernos, Materiales diversos para conteo
- ✓ Dados
- ✓ Rotafolios
- ✓ Revistas
- ✓ Copias de billetes y monedas
- ✓ Juguetes diversos
- ✓ Productos de supermercado (reales o de juguete)
- ✓ Láminas de números
- ✓ Imágenes o dibujos de 10 conejos y 10 zanahorias.



Organizador de actividades:

Semana	Tema	Actividad	Producto
1, 2, 3 y 4	<p>Tema 1. Resolvamos problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Agregar o quitar• La juguetería• El supermercado• Resolvamos más problemas	Resolver problemas sencillos a través del conteo usado objetos, dibujos, símbolos y/o números.	Presentación en cartulina, hojas blancas o el mismo cuaderno con las respuestas a las situaciones planteadas a lo largo de todo el proyecto.

¡Manos a la obra!



Actividad de inicio. Resolvamos problemas

Para los niños (as) que cursan educación preescolar, el conocimiento sobre lo numérico se va dando en la medida en la que los niños (as) utilizan los números en situaciones variadas que impliquen poner en juego los principios del conteo, por medio de situaciones que les sean familiares y que les implique agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Por lo tanto con las siguientes propuestas de actividades, se pretende que el alumno(a) desarrolle las habilidades empleadas para buscar soluciones a los diferentes problemas numéricos elementales que se le presentan.

Tema 1. Resolvamos problemas: Agregar o quitar

1. Pregunta al alumno(a) si sabe lo que es agregar o quitar. Escucha sus respuestas.
2. Muestra al niño (a), la imagen de 10 conejos y 10 zanahorias, para esto de manera previa tener a la mano estos dibujos, (también se puede utilizar plastilina para formar los conejos y las zanahorias o cualquier otro material disponible en casa).
3. Dale al alumno(a) los siguientes ejemplos, para resolver los problemas:
 - “Si tengo un conejo con una zanahoria y llega otro conejo y le regala dos zanahorias ¿Cuántas zanahorias tiene ahora el primer conejo?”

Deja que escriba o dibuje su respuesta en su cuaderno.

Tema 1. Resolvamos problemas: Agregar o quitar

- Si Un conejo tiene 5 zanahorias y se come 2 ¿Cuántas zanahorias le quedan?

Se recomienda aumentar el grado de complejidad y plantear otras situaciones referentes a agregar o quitar, utilizando el ejemplo de los conejos como:

- Si Tenemos 3 conejos: el primero tiene tres zanahorias, el segundo una y el tercero dos ¿Cuántas zanahorias hay en total?

Pide al alumno(a) que registre en su cuaderno sus respuestas a través de un dibujo o con la escritura propiamente de sus respuestas. Si es posible, pide que registre el procedimiento que utilizó para llegar al resultado.

Tema 2. Resolvamos problemas: La juguetería

1. Solicita al niño (a) que imagine que van de compras a una juguetería (Ten a la mano, algunos juguetes del niño para facilitar la resolución de los problemas).
2. Se recomienda que de forma previa se le entregue al alumno (a) monedas reales o de juguete con distintas denominaciones (1 peso, 2 pesos, 5 pesos y 10 pesos) y se indague a cerca de lo que representa cada una. En caso de no contar con dicha información, explica al alumno(a) lo que representan las monedas diciéndole, por ejemplo: una moneda de 10 pesos equivale a 10 monedas de un peso y así con cada una de las monedas. Puedes apoyarte con dibujos o fichas que representen las monedas en sus distintas denominaciones.
3. Juntos, piensen y coloquen un precio para cada uno de los juguetes, por ejemplo: Osito de peluche 10 pesos; muñeca 5 pesos, pelota 3 pesos, rompecabezas 4 pesos, carritos 2 pesos, etc.

Tema 2. Resolvamos problemas: La juguetería

4. Posteriormente realiza planteamientos como:

- ¿Qué puedes comprar con 10 pesos?
- ¿Cuánto te darían de cambio?
- ¿Qué más puedo comprar con el cambio?

5. Pide al niño (a) que registre en su cuaderno sus respuestas (a través de la representación de un dibujo o la escritura del número).

Realiza tantos ejemplos y planteamientos sean posibles. Incluso puedes pedir al alumno (a) que, sea él/ella quien invente más problemas para resolver.

6. Al finalizar las actividades identifique si se le facilitó o dificultó la actividad.

- ¿Qué hizo para resolver los planteamientos de las compras?
- ¿Cómo realizó el registro?
- ¿Utilizó estrategias de conteo (juguetes, dedos, fichas, números, etc.)?

Tema 3. Resolvamos problemas: El supermercado

3. Continúen con la resolución de problemas.

Mantén al alcance del niño (a), lo siguiente:

Envolturas de productos que regularmente se encuentran en un supermercado, simular su contenido, puede ser también con objetos de juguete o con los productos reales si se tienen y colocarle precio (en un rango del 1 al 10).

Por ejemplo: dulces \$1, jugo \$4, leche \$3, frituras \$5, refresco \$8, detergente \$6, lata de verduras \$2

También es necesario tener suficientes monedas en papel (o reales) para realizar la actividad.

Motiva al niño (a) a participar en el Juego del supermercado, simulando las compras que haría para preparar un pastel, realizar una fiesta de cumpleaños, etc. Dependerá de los productos o envolturas con las que cuenten, así como de la imaginación del menor.

Tema 3. Resolvamos problemas: El supermercado

4. Utilizando los mismos materiales, plantea lo siguiente al niño (a):

- Si tuvieras una moneda de 10 pesos ¿qué comprarías?
- Si un niño desea comprar 2 dulces y 2 jugos, ¿Cuánto dinero necesita?
- Si una niña desea comprar una bolsa de frituras, un refresco y un dulce, ¿cuánto dinero necesita?
- Si tu mamá te indica que te dará 10 pesos, pero deberás gastarlo todo, y debes comprar varias cosas ¿qué puedes comprar para que no sobre dinero?

Para finalizar solicite que explique sus procedimientos, los plasme en su cuaderno e identifique si tuvo errores.

Los planteamientos pueden variar, de acuerdo al material con el que cuenten y los precios que hayan establecido para los mismos. Si el niño (a) domina cantidades más grandes, puedes aumentar la complejidad de los problemas.

Tema 4. Resolvamos problemas: más problemas

1. Continúen con la resolución de algunos problemas (propicia que se tenga cerca material diverso para representar las cantidades). Plantea al niño (a) lo siguiente:

- Invitaste a 10 compañeros de tu grupo y todos quieren una pelota, pero sólo tienes 7 pelotas ¿cuántos compañeros se quedarán sin pelota?
- En la librería tenían 7 libros sobre los dinosaurios y llegaron dos más, cuántas libros de dinosaurios tienen ahora?
- Juan compró 4 carritos y su abuelita le regalo otros dos. ¿Cuántos carritos tiene ahora Juan en total?
- María tenía 5 galletas y le dio 2 a su hermanito ¿Cuántas galletas tiene ahora María?

Puedes cambiar los nombres de los personajes de los problemas por el de sus amigos (as) o hermanos (as), así como los objetos que sean de su interés, para hacer más atractivo el ejercicio para el alumno (a).

Tema 4. Resolvamos problemas: más problemas

- En la juguetería tenían 6 ositos de peluche, se vendieron cuatro ¿Cuántos ositos quedaron?

Pide al niño (a) que registre en su cuaderno las respuestas de todos los problemas que ha resuelto, permite que lo haga como él/ella pueda, con dibujo y/o número.

Identifica si se le facilitó o dificultó la actividad. Oriéntalo si es necesario.

Pregúntale:

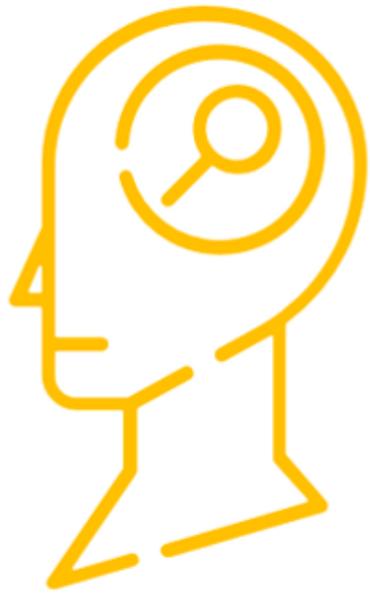
- ¿Qué hiciste para resolver los problemas?
- ¿Cómo realizaste el registro?
- ¿Utilizaste estrategias de conteo como juguetes, dedos, fichas, números, etc.?
- ¿Crees que haya otra forma más sencilla de resolverlos? ¿Cómo lo harías?

Rúbrica de evaluación

Identifica el nivel de logro del alumno (a) según los aprendizajes que se espera que alcance con las actividades planteadas, seleccionando la opción más acorde al desempeño del niño (a).

Aprendizaje sustantivo	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones	Muestra dificultad para resolver problemas con números pequeños (menor de 15) a pesar de utilizar objetos, dibujos, símbolos y/o números.	Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado que se busca a un problema planteado.	Es capaz de utilizar diversas estrategias para resolver problemas, con números grandes donde usa objetos, dibujos, símbolos y/o números. (Más de 15)
Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacción con otras personas.	Se le dificulta el mantener la atención al recibir información de otros, aunque puede dar información sobre algún tema que ya conoce.	Busca información de temas que no conoce o le interesan, las comparte, expresando sucesos o eventos personales, de forma detallada, usando referencias espacio-temporales, incluyendo el qué y el cuándo, o bien el qué y el dónde ocurrió.	Escucha lo que los demás expresan, interviene, y hace válidos los acuerdos o desacuerdos, amplía y aclara sus ideas y presenta sus propuestas.
Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.	Tiene dificultad para realizar y concluir las actividades.	Realiza y concluye con ayuda las actividades que se le solicitan	Es persistente y logra realizar y concluir por si solo con todas las actividades que se le solicitan.

¿Qué aprendí?



Pregunte al alumno(a) lo siguiente:

- ¿Cómo te has sentido con las actividades realizadas?
- ¿Qué aprendiste durante estas semanas de trabajo?
- ¿Qué se te dificultó?
- ¿Habías resuelto problemas matemáticos, antes? ¿Dónde?
¿Cómo lo hiciste? ¿Alguien te ayudó?

**Para aprender
más...**



Continúa trabajando con el niño (a):

Principios del conteo

- Correspondencia uno a uno. Contar todos los objetos de una colección una y sólo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica.
- Irrelevancia del orden. El orden en que se cuenten los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección; por ejemplo, si se cuentan de derecha a izquierda o viceversa.
- Orden estable. Contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez; es decir, el orden de la serie numérica siempre es el mismo: 1, 2, 3...

Continúa trabajando con el niño (a):

Principios del conteo

- Cardinalidad. Comprender que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección.
- Abstracción. El número en una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se están contando; es decir, que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza: canicas y piedras; zapatos, calcetines y agujetas.

Para continuar poniendo en práctica lo aprendido se sugieren las siguientes actividades:

- Busquen en internet desafíos y problemas matemáticos y propicia que encuentre el alumno(a) soluciones creativas para resolverlos.
- Realicen juegos de mesa como dominó, damas chinas, tangram, UNO, serpientes y escaleras, entre otros, que le permitan poner en práctica las estrategias y habilidades para la resolución de problemas de forma creativa.
- Hacer manualidades utilizando materiales o técnicas como: mandalas, pinturas de dedos, témperas, acuarelas, colores, plastilina, barro, papiroflexia, materiales reciclados, títeres con calcetines, pintar piedras, figuras con palitos de madera... etc. Para favorecer la creatividad del alumno(a).

¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?



Para los padres en casa:

- Feliciten al alumno (a) cada vez que concluya una actividad.
- Establezcan un horario de trabajo y desarrollo de tareas, así como para realizar otras actividades de recreación, alimento o aseo.
- Organicen su espacio y materiales con los que va a trabajar, para mantener su atención centrada. Involucren al Niño (a) para esta actividad de organización.
- Eviten lugares con demasiado movimiento o ruido para realizar tareas.

DIRECTORIO

Enrique Alfaro Ramírez
Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes
Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco

Pedro Diaz Arias
Subsecretario de Educación Básica

María del Rocío González Sánchez
Encargada del Despacho de Educación Especial

Responsable de contenido
Ana Gabriela Perfecto Vázquez

Diseño gráfico
Liliana Villanueva Tavares

Zapopan, Jalisco. Ciclo escolar 2021-2022

