

DOCUMENTO GUÍA / REGISTRO DE LA ACTIVIDAD REALIZADA

TÍTULO: "DE COMPRAS EN EL COVIRÁN"

ALUMNADO AL QUE VA DIRIGIDA: 4 años B de infantil del CEIP "Nuestra Señora del Rosario".

DESCRIPTOR: El objetivo de esta actividad ha consistido en: "CLASIFICAR PRODUCTOS SEGÚN PASILLOS" así como "INICIACIÓN A LA SUMA"

DESCRIPCIÓN:

<p>BREVE DESCRIPCIÓN DEL LA ACTIVIDAD</p>	<p>Es una actividad muy rica y con bastante carga numérica que ha consistido en el montaje de un supermercado en el rincón de juego simbólico. Esta actividad requiere numerosos pasos:</p> <ol style="list-style-type: none">1º Traemos de casa productos de desecho para el supermercado (envases de leche, galletas, botellas de refresco...), así como folletos publicitarios, precios...2º Llevamos a cabo una conversación con los niños y niñas acerca de cómo vamos a colocarlos? ¿Estarán en el supermercado todos mezclados? Tras hacerles ver que NO, vamos a llevar a cabo la realización de una CLASIFICACIÓN de estos productos. Lo haremos en gran grupo, en la zona de asamblea durante el tiempo colectivo de lógica- matemática. Se trata de hacer familias de productos.3º Poco a poco vamos a ir montando nuestro rincón del SUPERMERCADO, según los grupos que vayan pasando por este rincón. Organizaremos los productos de acuerdo con las clasificaciones que habíamos propuesto, colocaremos etiquetas con las imágenes de los productos así como los precios en las diferentes
---	--

	<p>estanterías, y pusimos nombre a nuestro supermercado..."COVIRÁN"</p> <p>4º Una vez que montamos el supermercado, hablamos con los niños y niñas acerca de cómo vamos a comprar y vender:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Debe haber dos vendedor@s y varios comprador@s. - Los comprador@s deben guardar su turno. - Un vendedor pasa los productos por la máquina registradora y realiza la "suma" correspondiente de productos, hemos llegado al acuerdo de coger solo dos productos. - Utilizamos el dinero para pagar los productos elegidos (en principio solo usamos monedas de 1€).
<p>MATERIAL UTILIZADO</p>	<p>El material necesario para montar este rincón ha sido el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Productos alimenticios o de higiene que han aportado las familias. • Dos cajas registradoras • Tres carros de la compra • Monedas de 1€ • Dos monederos • Bolsas de plásticos • Bancos • Dos mesas • Dos sillas • Material fungible: lápices, folios de colores y reutilizados.....
<p>PUESTA EN PRÁCTICA</p>	<p>El "SUPERMERCADO COVIRÁN", forma parte de los espacios de juegos simbólicos y se usan simultáneamente junto con otras dos zonas de juego: RINCÓN DE LOS CUENTOS Y EL RINCÓN DE LA COCINITA.</p> <p>Se divide el grupo de clase en tres equipos, y comienzan en uno de los espacios señalados con anterioridad. Al cabo de un tiempo ambos componentes rotarán a otro, de tal forma que todos y todas pasan por los distintos rincones propuestos.</p>

	<p>Con respecto a <u>mi papel</u>, además de servir de ayuda y guía durante todo el proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favoreciendo la autonomía de los niños. Y niñas. - Motivarlos, creando un clima cálido que transmita seguridad. - Teniendo en cuenta sus aportaciones. - Respetando sus ritmos y necesidades. - Etc. <p>Así como la de ser una persona que ayuda al alumnado a observar, interpretar y a comprender un poco mejor todo aquello que le rodea. Una persona que le ayuda a evolucionar y que le estimula hacia el máximo desarrollo que pueda alcanzar.</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>De acuerdo con la orden del 5 de agosto de 2008, que desarrolla el currículo de Educación Infantil se ha tenido presente los siguientes principios metodológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MOTIVACIÓN: Puesto que todo aquello que hacen por primera vez suscita misterio y mucha expectativa- desde la clasificación de productos, colocación de los mismos en las distintas estanterías, aportación de materiales...hasta la puesta en práctica del RINCÓN. ● EL JUEGO: Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. Piaget y Vigotsky, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego, o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño o la niña. Por tanto, con esta actividad estamos impulsando el juego lógico-matemático y simbólico. ● LA ACTIVIDAD INFANTIL: OBSERVACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN: Los niños y niñas de estas edades van a aprender a través de un proceso que requiere observación, manipulación, experimentación y reflexión, por tanto, esta actividad se basa en estas acciones. Como persona adulta más capaces, estamos colocando a su alcance materiales y

	<p>experiencia que favorecen este principio, como puede ser la compra y venta en un supermercado, reposición de productos en estanterías....</p>
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<p>El material elaborado permitirá brindar de manera adecuada los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planificar estrategias, actividades y materiales didácticos diferenciados y variados que se acomoden a los distintos tipos de alumnos y alumnas ▪ Aumentar la cantidad de recursos a su disposición, a fin de mantener la atención y demostrar interés. ▪ Organizar al alumnado en los diferentes espacios. ▪ Planificar con antelación los refuerzos necesarios.
<p>COORDINACIÓN ENTRE LA TUTORA Y FAMILIA</p>	<p>El aprendizaje de éxito es la COOPERACIÓN, por tanto, podríamos señalar que ha sido ésta nuestra metodología a la hora de desarrollar y planificar dicha actividad por parte de los distintos agentes de socialización.</p>

MATERIALES REALIZADOS:



EVALUACIÓN

En cuanto a la evaluación de los aprendizajes, he dispuesto de un *diario de clase* que me permitirá, desde la observación y comunicación, anotar los acontecimientos, comportamientos significativos o que, por apartarse de lo habitual, requieren una interpretación más detallada y que son de interés para la evaluación personal o la comunicación al equipo o la familia.

La observación directa y sistemática, constituye la **técnica** principal del proceso de evaluación, que he utilizado como tutora.

TEMPORALIZACIÓN

Comenzó a planificarse al inicio del tercer trimestre. El alumnado juega cada día después del patio, y se dedica a ello una sesión de 45 minutos aproximadamente.

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, me gustaría destacar que las situaciones de enseñanza-aprendizaje que surjan en el aula deben ser lo más significativas posibles, siendo la maestra una GUÍA que dejará que el niño se equivoque, aprenda de sus errores, reflexionando y en definitiva "APRENDER A APRENDER".