



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Psicología

***Implementación de situaciones contextualizadas para
el uso del dinero en estudiantes con discapacidad
intelectual***

**INFORME DE PRÁCTICAS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN PSICOLOGÍA**

Presentan:

Patricia De la Cruz Feliciano

Nuri Berenice López Anguiano

Directora: Dra. Elisa Saad Dayán

Revisor: Mtro. Fernando Fierro Luna

Sinodales:

Lic. Concepción Conde Álvarez

Dra. Frida Díaz Barriga Arceo

Dr. Marco Antonio Rigo Lemini



México, D.F. Ciudad Universitaria, Noviembre, 2013





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNAM-369
2013

M.

TPS.

Este logro no habría sido posible si no hubiera estado rodeada de las personas que me apoyaron, escucharon, dieron ánimos cuando las cosas no pintaban bien o las que me regalaron un momento de alegría y diversión.

Y también por aquellas que compartieron sus conocimientos y de quienes aprendí mucho como profesional y persona.

- En especial a mi familia, a mis padres Luz Ma. y Juan, a mi hermana Monse.

¡Gracias por su amor y apoyo incondicional!

- A mis amigas con quienes compartí momentos inolvidables llenos de aprendizajes, felicidad y locura. Muchas gracias Denisse, Jaramy, Paty, Lupita y Viri.
- A mis amigas y compañeras de prácticas y servicio social Anita, Dianita y Viri V. Les agradezco por todo chicas las adoro.
- A mi compañera de tesis y amiga Paty, fuimos un muy buen equipo y ahora podemos ver el fruto de nuestro esfuerzo, trabajo y dedicación.
- A la Dra. Elisa Saad muchas gracias por guiarme a lo largo de este camino y por estar allí siempre.
 - Mtro. Fernando Fierro por sus consejos y guía.
- Al grupo técnico del CVH por el apoyo, los aprendizajes y momentos únicos. Lety, Daniel y a cada uno de ustedes chicos.
- A la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Facultad de Psicología

¡A todos ustedes muchas gracias!

Atte.: Nuri Berenice López Anguiano

Quiero agradecer a todas las personas que hicieron posible este logro, que me apoyaron, que compartieron alegrías, que me guiaron y me dieron ánimos cuando lo necesite.

- *Principalmente le doy las gracias a mis padres Francisco y Francisca y a mi hermano Omar, porque siempre me apoyaron en todo momento y por su cariño incondicional. ¡Los amo!*
- *También quiero agradecer a mis amigas que a lo largo de la carrera estuvieron conmigo y que han sido increíbles y adorables: Denisse, Jaramy, Lupita, Viri y Nuri.*
- *Así como a mis compañeras y amigas de escenario que me han permitido ser su amiga, a Anita, Dianis y Viri V.*
- *Gracias a mi compañera y amiga de informe Nuri, formamos un gran equipo de trabajo, me siento tan orgullosa de nosotras por nuestro esfuerzo, compromiso y dedicación, y porque llegamos a una de nuestras metas.*
- *Muchas Gracias a la Dra. Elisa Saad por compartir sus conocimientos, experiencias y por creer en nuestro proyecto, por guiarnos y confiar en nosotras.*
- *Al Mtro. Fernando Fierro por apoyarnos para la realización de nuestro Informe.*
- *También gracias al grupo técnico de bachillerato del CVH, por abrirnos sus puertas y permitirnos desarrollarnos; y adquirir experiencias y vivir momentos inolvidables así como a los profesores de grupo técnico Lety y Daniel. A ustedes chavos y chavas que nos permitieron aprender con ustedes.*
- *A la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Facultad de Psicología*
¡Mil gracias a todos ustedes!
Patricia de la Cruz Feliciano

Índice

<i>Apartado 1. Introducción.....</i>	<i>1</i>
<i>Apartado 2. Antecedentes Contextuales.....</i>	<i>7</i>
2.1.1. Colegio Vista Hermosa.....	8
2.1.2. Programa educación para la vida.....	10
<i>Apartado 3. Antecedentes teóricos.....</i>	<i>12</i>
3.1 Antecedentes históricos de la discapacidad.....	13
3.2 Concepto de Discapacidad.....	18
3.3 Modelo multidimensional de la discapacidad.....	21
3.4 Movimiento y proceso de inclusión educativa en México.....	25
3.5 Inclusión.....	34
3.6 Vida independiente.....	36
3.7 Importancia de las matemáticas en jóvenes con Discapacidad Intelectual.....	37
3.7.1. Principales dificultades en matemáticas.....	39
3.7.2. Proceso de la enseñanza en la Discapacidad Intelectual.....	40
3.8. Antecedentes de experiencias similares.....	42
<i>Apartado 4. Programa de intervención.....</i>	<i>49</i>
4.1. Objetivos.....	50
4.2. Espacio de trabajo.....	50
4.3. Descripción de los participantes.....	52

4.4. Fases del programa de intervención	56
4.4.1. Detección de necesidades.....	56
4.4.1.1. Abordajes del programa	57
4.4.2. Evaluación inicial.....	63
4.4.3 Diseño del programa.	68
4.4.4. Intervención.....	79
4.4.5. Materiales.....	82
4.4.6. Evaluación final.....	83
<i>Apartado 5. Resultados.....</i>	87
5.1 Resultados por participantes	89
5.2 Resultados por Habilidades.....	136
6. Conclusiones.....	138
Referencias.....	146
Anexos.....	154
Anexo 1. Formato De Evaluación Inicial.....	155
Anexo 2. Cartas Descriptivas Y Rúbricas Del Programa De Intervención	182
Anexo 3. Ejemplo De Cuadernillo De Trabajo De Alicia.....	217
Anexo 4. Rúbricas De La Evaluación Final.....	302

Apartado1.

Introducción

○ Problemática

Sabemos que en todo el mundo más de mil millones de personas viven con alguna forma de discapacidad; de ellas, casi 200 millones experimentan dificultades considerables en su funcionamiento. En los años futuros, la discapacidad será un motivo de preocupación aún mayor, pues su prevalencia está aumentando (OMS, 2011).

En nuestro país, los resultados del Censo General de Población y Vivienda del año 2010, muestran que el número de personas que tienen alguna limitación física o mental es de 5.7 millones, lo que representa 5.1% de la población total. La frecuencia con la que se presentan las limitaciones físicas y mentales se incrementan con la edad: la población menor de 30 años en esta condición representa 5.3% del total de población, mientras que la proporción de quienes tienen 60 años y más es de 26.3 por ciento (INEGI 2012).

En cuanto al tipo de discapacidad hay un mayor número de personas que tienen alguna discapacidad motriz, seguida por la visual e intelectual, mientras que hay un menor grupo de personas que tiene alguna discapacidad auditiva y del lenguaje.

Desde la perspectiva actual, las personas con discapacidad pueden tener un horizonte amplio de vida y realizar aquellas actividades que les son de interés cuando se reúnen los apoyos apropiados y las oportunidades para participar de la vida en la comunidad.

En el escenario en el que desarrollamos el presente programa de intervención, se tiene la concepción de que los niños y adolescentes con discapacidad pueden desarrollar destrezas personales y sociales en un entorno que les brinde oportunidades de participación y en el cual se delimiten los apoyos específicos que cada uno requiere para su progreso escolar y su preparación para la vida.

Al trabajar con los jóvenes y docentes, pudimos percatarnos de la importancia de que las personas con discapacidad intelectual desarrollen destrezas para emplear el

dinero. Facilitándoles un mejor desenvolvimiento en el contexto social donde viven y puedan adquirir cierta autonomía e independencia.

El planteamiento anterior ha sido retomado por autores como Schalock, (1999) y Verdugo, (2002); quienes en su definición de discapacidad intelectual han puesto énfasis en las habilidades adaptativas y sociales.

Lo anterior nos lleva a reflexionar acerca de la calidad y cobertura de los servicios y programas que buscan favorecer una vida independiente y su inclusión a la sociedad para las personas con discapacidad intelectual.

No podemos olvidar que para poder lograr un cambio hay que romper con varios pensamientos y actitudes que, a lo largo de la historia, se han presentado, y se han mantenido como el aislamiento, segregación y marginación. Actualmente se ha dado un mayor impulso a la idea de la educación para todos como un derecho y con esto la aceptación de la diversidad y el derecho a la igualdad de oportunidades. Por tanto la escuela debe orientar sus acciones hacia el desarrollo personal y social de todas las personas, teniendo en cuenta sus capacidades y necesidades educativas (Angulo, et al. 2009).

Es por esto que el presente trabajo adopta una visión del modelo social de la discapacidad, donde ya la discapacidad no se considera sólo un problema de la persona como se pensaba antiguamente. En la actualidad, la concepción social de la discapacidad, es la resultante de la interacción con la sociedad. En este modelo social se resalta la visión de inclusión y de vida independiente, en el cual se proporcionan los apoyos necesarios para que la persona pueda tener una mayor autonomía personal y económica, lo que les permitirá tener un trabajo, vivir de forma independiente con una calidad de vida satisfactoria.

○ Justificación

El programa de intervención busca ser una guía de cómo enseñar a manejar el dinero en situaciones reales a jóvenes con discapacidad intelectual, tratando de favorecer que adquieran habilidades sociales y para la vida, lo que les facilitará mayor independencia y autonomía para su vida adulta.

Una de las necesidades educativas que se pretende abordar en este trabajo es que los conceptos matemáticos que los jóvenes ya hayan adquirido a lo largo de la escolarización los puedan aplicar de manera funcional; en este caso, la utilización del dinero. Se debe tomar en cuenta que para que exista una significatividad en el aprendizaje, es necesario que se relacione con la realidad y experiencia del alumno, además de su contexto sociocultural. Por tanto, es necesario partir de lo que ya sabe y de lo que le interesa (Aranda, 2002). La enseñanza parte de la premisa de que las situaciones reales deben ser las más comunes, básicas y de importancia para un adecuado desempeño en su entorno social.

Para el rango de edad con el que se trabajó, 16 a 19 años, se deben de afrontar problemas matemáticos en la vida diaria (Méndez, 1988), lo que se aprenda a esta edad, ya debe ser contextualizado al entorno, para que se puedan adquirir un nivel máximo de autonomía e independencia personal en los ámbitos cotidianos de la vida (Verdugo, 1997).

Con base en la observación llevada a cabo en el escenario, se ha visto que esto es fundamental para que puedan adquirir nuevos conocimientos y posteriormente un uso adecuado y autónomo del manejo del dinero en diversas situaciones de su vida. Además, existen evidencias que los jóvenes sólo pueden reconocer los billetes y monedas en actividades escritas, pero no lo pueden utilizar adecuadamente cuando van a comprar a la cafetería del Colegio, ya que no saben con que moneda o billete pagar un producto. De igual manera hay alumnos que no pueden hacer equivalencias con el dinero, es decir que no saben que una moneda de \$10 es equivalente a dos de \$5, asimismo les cuesta trabajo resolver problemas en los cuales involucran los

algoritmos de suma de productos y, por otro lado, la resta, donde está implicado el cambio.

En este programa de intervención se busca que los alumnos, en situaciones a las que se van a enfrentar en su vida diaria, denominadas contextualizadas, logren un desempeño adecuado en la utilización del dinero, permitiéndoles una participación activa en su entorno, facilitando, como se ha mencionado antes, una independencia y autonomía.

Se tendrá la oportunidad de conocer las dimensiones de la discapacidad, las cuales se encaminan hacia una concepción de equidad e igualdad, donde la educación es para todos y ésta, a su vez, debe proveer los apoyos y recursos necesarios para cada uno de los alumnos.

- **Objetivos generales**

Diseñar un programa de intervención que favorezca las habilidades requeridas, para el manejo del dinero, de una manera contextualizada.

Brindar herramientas a los jóvenes del escenario, con el fin de lograr un mejor desempeño en su contexto social.

Diseñar materiales didácticos que permitan trabajar las habilidades implicadas en el manejo del dinero de una manera integral.

Favorecer las habilidades necesarias para el manejo del dinero: desarrollo personal, habilidades funcionales, reconocimiento del dinero, solución de problemas, habilidades sociales y manejo en situación real/ simulada. Que tiene relación con las habilidades adaptativas establecidas por la AARM.

Vincular los aprendizajes adquiridos durante la escolarización con el contexto real.

Apartado 2.
Antecedentes
Contextuales

2.1.1 Colegio Vista Hermosa

El Colegio Vista Hermosa se encuentra en Lomas de Vista Hermosa en la Delegación Cuajimalpa.

En el año de 1980, en este Colegio, se buscaba la apertura de oportunidades sociales y educativas, tanto a niños como a adolescentes con Discapacidad Intelectual, derivado de las inquietudes de la Dra. Julieta Zacarías y la Lic. Gloria Burgos.

Así se crea el grupo Técnico del Colegio, en el cual se brinda apoyo a la inclusión de niños y adolescentes, con discapacidad intelectual, que trabaja mediante Programa de Educación para la Vida, con miras a su desarrollo y fortalecimiento.

El grupo técnico surgió de un convenio de colaboración entre el Colegio Vista Hermosa y el Programa de Educación para la Vida y, desde su inicio hasta la fecha actual, busca favorecer condiciones equitativas para la educación de las personas históricamente marginadas, rechazadas y segregadas. Este fue uno de los programas pioneros en este campo, ya que fue necesario el transcurso de varios años para que fuera implementado por otras escuelas y, aún antes de que se hiciera oficial la integración educativa en México.

El grupo técnico es el grupo base donde se encuentran los alumnos, el cual tiene la función de brindar apoyos requeridos para las adecuaciones y adaptaciones curriculares, así como el desarrollo y fortalecimiento de habilidades para la vida diaria. Además ha permitido llevar a cabo el derecho a la educación de calidad a todos los alumnos, incluyendo a los que presentan alguna discapacidad, promoviendo la sensibilización de alumnos, profesores y personal del colegio hacia los derechos humanos, valores y la integración.

Éste consta de tres secciones: la primera es preescolar, constituida por un espacio apropiado, el patio cumple con las condiciones favorables para el desarrollo de los preescolares, el salón del grupo técnico se llama pingüinos.

Las actividades académicas están basadas en el Programa de Educación Preescolar, se hacen adecuaciones curriculares para apoyar el desarrollo de los niños. El salón está acondicionado con los materiales adecuados y donde puedan tener acceso los niños. Hay material didáctico accesible y acorde a varias áreas de desarrollo. Los niños se integran a sus clases con los niños regulares, los cuales desarrollan actitudes favorables hacia la inclusión.

En la segunda sección, que es la de primaria, el espacio es adecuado; el salón del grupo técnico está conformado por alumnos entre 7 y 12 años que están desde primero hasta sexto de primaria y tres profesoras, cada una de ellas tiene de cinco a seis alumnos y elaboran un programa para cada uno de ellos. Las profesoras aplican diversas estrategias didácticas para que los niños desarrollen la lecto-escritura y aprendan la habilidad matemática. Al igual que con los niños de preescolar, los niños de primaria se integran a sus clases regulares que, a la mayoría de ellos, les emociona y se sienten pertenecientes al entorno escolar. En el salón de grupo técnico tienen al alcance materiales didácticos que los niños pueden tomar sin problema, todos reciben apoyo por parte de las profesoras para resolver cada una de sus tareas y además se les brindan apoyos para su inclusión a sus clases integradas.

La tercera sección del Colegio Vista Hermosa es bachillerato. En este nivel educativo se encuentran los jóvenes de secundaria y preparatoria. El espacio para bachillerato es adecuado, los jóvenes tienen clases integradas como los otros alumnos del bachillerato, se les brindan apoyos de acuerdo a las características de los alumnos para una inclusión óptima a las aulas regulares lo que los hace sentir bien, ya que se sienten incluidos y pertenecen a un grupo. Cada uno de ellos tienen una actividad de formación preparatoria para el empleo donde trabajan dentro del Colegio Vista Hermosa y tienen un salario, denominado pre-laboral.

Los alumnos integrados a tercero de preparatoria pasan una fase de transición a la vida adulta en CAPYS¹, donde se les da capacitación para la vida independiente.

¹Centro de Adiestramiento Personal y Social, que desde hace 30 años se dedica a facilitar la integración y participación activa en los ámbitos educativo, laboral y social de niños, adolescentes y

Cada uno de los chicos pasará por el mismo proceso en el cual podrán encontrar un trabajo y tener una vida independiente. A cada uno de los jóvenes se le ha dado a conocer y a defender sus derechos. Como parte complementaria a su formación, se les enseña a cocinar, a manejar el dinero, a salir de compras, como parte del proceso de formación para la vida independiente.

Cada uno de ellos trabaja a su ritmo y con los apoyos pertinentes, se hacen adecuaciones curriculares para cada uno de ellos, además de las clases académicas tienen deportes, salidas y campamentos que les sirven como un indicador para evaluar la competencia y autonomía de los alumnos.

En esta sección hay dos profesores quienes son los encargados de dar los apoyos necesarios, y elaborar actividades para que las hagan en sus clases integradas. El beneficio de que los jóvenes del grupo técnico estén incluidos en las aulas regulares es la sensibilización y familiarización con sus pares.

2.1.2. Programa Educación para la Vida

El Programa Educación para la Vida pretende que los alumnos con discapacidad intelectual puedan tener una educación inclusiva donde interactúen con personas de su edad y que desarrollen habilidades y destrezas para prepararlos para una vida independiente, que les permita ser personas autónomas.

El Programa Educación para la Vida es un sistema de servicios dirigido a la integración educativa, social y laboral de personas con discapacidad intelectual, permite el desarrollo de la autonomía y la autodeterminación. Proporciona los apoyos necesarios para las personas que tienen alguna discapacidad intelectual.

Con el Programa Educación para la Vida se ha favorecido que personas con discapacidad intelectual se conviertan en jóvenes productivos que tienen un empleo,

adultos, con discapacidad intelectual, en la comunidad, apoyándoles a ellos, así como a sus familiares, en el ejercicio de sus derechos y su autodeterminación.

que conocen y ejercen sus derechos, que tienen sus propias viviendas y que, por supuesto, tienen una mejor calidad de vida.

Como Asociación Civil el Programa Educación para la Vida ofrece servicios en diversas áreas:

- a) Proyección social donde se pretende incorporar en la conciencia pública y social a la discapacidad como una característica normal y predecible del ser humano.
- b) Educación integrada donde los niños y jóvenes están incorporados en grupos que tienen su edad cronológica, ya que todos los niños tienen derecho a una educación de calidad que los prepare para la vida rica y productiva.
- c) Transición a la vida independiente donde los jóvenes eligen opciones de desarrollo de destrezas en ambientes normalizados y en situaciones de la comunidad.
- d) Apoyo a la vida independiente, en el que se les respalda en la obtención de empleos en la comunidad, para obtener independencia de sus padres, y se les anima para formar parte de un grupo de autogestores con el fin de conocer, difundir y promover sus derechos.
- e) Entorno familiar, en el cual se les proporciona apoyo a los padres de las personas con discapacidad y ésta se puede hacer de manera individual o grupal.

Apartado 3.
Antecedentes
Teóricos

3. Antecedentes Teóricos

3.1. Antecedentes históricos de la discapacidad

Para poder centrarnos en el nuevo concepto de la discapacidad debemos conocer la historia de la discapacidad intelectual, cómo era el trato hacia las personas con discapacidad y la forma de intervenirlas, principalmente desde un modelo médico rehabilitatorio, hasta llegar a lo que conocemos hoy sobre el concepto de inclusión educativa y el modelo social.

Desde la perspectiva de Angulo (2009), el reconocimiento de la discapacidad intelectual comienza en el año 1800. Se menciona que en algunos textos clásicos romanos, griegos, así como en el Corán, Talmud y la Biblia, se hacen referencia a problemas de "los discapacitados", pero no se diferencia entre la discapacidad intelectual y otras personas con enfermedades como las epilepsias, los sordos e invidentes.

Las actitudes hacia las personas con discapacidad han pasado por la segregación, a la eliminación y/o a la protección (Ricoy y Feliz, 2002, en Angulo et al, 2009). Ejemplo de ello es la eliminación en Esparta, donde a los niños que se les consideraba como poco aptos para ser buenos guerreros eran arrojados por el Monte Taigeto, mientras que los patricios romanos arrojaban a los hijos que tenían alguna discapacidad al Tiber.

Estos pensamientos, no escapan de importantes teóricos y racionalistas, como nos menciona éste autor, algunos de ellos son Platón "cuando los vástagos hayan nacido deformes, serán rechazados" y Aristóteles "promúlguese una ley por la que ningún deforme merezca vivir" (López, 2001, p.101).

La historia de la discapacidad hace referencia a otras partes del mundo en que se pensaba que las personas con discapacidad eran cercanas de Dios y se les trataba con reverencia. Para muestra de esto el astrónomo TychoBrahe "mantenía a su lado y de compañero íntimo a un tonto, al que con frecuencia le pedía consejo y quien aparentemente era un epiléptico" (Ingalls, 1982, p.81).

En la edad media eran retenidas por la nobleza como juglares de las cortes para su diversión. Los cristianos mejoraron la situación de las personas con discapacidad creando hospitales (Arana, 2002), pero creían que eran poseídas por el demonio al igual que los protestantes, esto últimos pensaban que debían ser perseguidas y exterminadas (Angulo, 2009).

López (2001, citado en Angulo, 2009) menciona que en la primera mitad del siglo XVIII en la etapa de la industrialización, las personas con discapacidad participaban como mano de obra barata y sumisa, a quienes se les reprimía y castigaba.

En el siglo XVI se dan cambios ideológicos y algunas iniciativas en pro de enseñar a las personas con discapacidad, para ejemplo de esto Pedro Ponce de León enseñó a un pequeño grupo de niños con sordera a hablar, leer y escribir (Arana, 2002).

Retomando a Angulo (2009) el tratamiento a las personas con discapacidad desde una perspectiva terapéutica o educativa se fue desarrollando hacia la segunda mitad del siglo XVIII, con varios trabajos, como el de Condillac acerca del origen de los conocimientos intelectuales. Este fue la base de los primeros ensayos terapéuticos y educativos relativos a las personas con discapacidad del siglo XIX. En 1755, el francés Charles Michel de L'Épée creó la primera escuela para sordomudos, la cual más tarde se convirtió en el Instituto Nacional de Sordomudos de Francia. También en éste país se fundó en 1784 el Institut National des Aveugles Travailleurs por Valentin Haüy, en donde se utilizó un método de aprendizaje para niños ciegos perfeccionado por su discípulo Louis Braille, donde hasta este punto de la historia se acerca a la idea de que las personas con discapacidad pueden ser educadas.

Ingalls (1982), menciona que el estudio científico se inició en el siglo XIX gracias a varios investigadores quienes fomentaron el trato más humano hacia las personas que tuvieran alguna discapacidad. El primero de estos estudios fue realizado en 1799 por el médico francés Jean Marc Itard, quien era encargado de la dirección médica del Instituto Nacional de Sordomudos en París, fue encomendado el tratamiento de un niño denominado Víctor, encontrado en los bosques de L'Aveyron. Algunas de las aportaciones del trabajo de Itard con ese niño aún siguen vigentes como mencionan

Hardman et al (1990) y Hallahan y Kauffman (1994) citados en Angulo et al, 2009, las cuales son:

- Aproximación a la instrucción desde el desarrollo del individuo. Intervención que toma en cuenta la interacción de factores biológicos y genéticos del entorno del individuo.
- Instrucción individualizada. Intervención basada en las necesidades y características del individuo.
- Estimulación sensorial. Intervención enfocada a los sistemas sensoriales básicos.
- Instrucción sistémica o secuenciación cuidadosa de tareas educacionales. Una intervención que se inicia con tareas que el individuo pueda desarrollar y posteriormente permitiéndole un aprendizaje más complejo.
- Recompensa inmediata por una actuación correcta.
- Currículo para una vida funcional o Enseñanza de habilidades funcionales. Una intervención dirigida a desarrollar habilidades para una vida independiente.

Después del trabajo de Itard con Victor, uno de sus discípulos, Seguin, en 1835 inició la educación de un joven diagnosticado como idiota, quien al cabo de un año y medio fue una persona más funcional. Debido a este trabajo Seguin obtuvo un reconocimiento, lo que provocó que se sistematizara su método por medio de la primera escuela para discapacitados intelectualmente que existió, fundada en París en 1837. Seguin migró a Estados Unidos en 1876 y fue electo primer presidente de la Association of Medical Officers of American Institutions for Idiotic and Feeble-minded Persons (Asociación de Oficiales Médicos de Instituciones Estadounidenses para Personas Idiotas y Débiles Mentales), que dio origen a la actual American Association on Mental Retardation (AAMR), (Ingalls, 1982, en Angulo et al, 2009).

Angulo se refiere a Seguin y Samuel Howe como fundadores en 1850 de la primera escuela experimental para discapacitados en los Estados Unidos. Ellos, junto con otras personalidades, iniciaron un movimiento social durante el siglo XIX, este movimiento se basó en el establecimiento de escuelas especiales.

Hardman et al (1990, citado en Angulo) afirma que los centros educativos especializados que se pretendían a finales del siglo XIX, al finalizar la primera mitad de este siglo, se habían convertido en hospitales mentales, prisiones, asilos o colonias para personas con discapacidad intelectual. Por lo que ellos se vieron expuestos al sufrimiento y aislamiento de la sociedad, ya que la discapacidad intelectual se asoció a diversos males sociales como el alcoholismo, crimen y prostitución, entre otros.

Otros momentos importantes de la historia de la discapacidad son las que a continuación nos refiere Angulo:

- En 1950 fue creada en Minneapolis EU, la National Association for Retarded Children (NARC), que actualmente se conoce como la Association for Retarded Citizens (ARC). La NARC se construyó por la acción de padres de niños discapacitados y personas interesadas en el tema, con el fin de promover el bienestar de los discapacitados intelectualmente. Este movimiento según mencionan Hardman et al (1990), Hallahan y Kauffman (1994) y Díaz (1990), se dio en más países donde los padres y familiares se organizaron para exigir servicios más apropiados, políticas hacia las personas con discapacidad. Lo que llevó a un movimiento para la reforma de las instituciones.
- Durante las dos décadas siguientes los movimientos de los padres y las investigaciones promovieron que la concepción de escuelas especiales cambiara, dejaron de concebirlas como centros e internados, ya que no favorecían el logro y adaptación de los individuos.
- Los cambios que siguieron a estos movimientos, fueron por el danés Niels Bank Mikkelsen en 1959, quien aplicaba el término "normalización", con el cual

proponía que todas las personas con discapacidad podían desarrollar una vida tan normal como fuera posible. Posteriormente el sueco Bengt Nirje amplió el concepto de normalización como "la introducción de la vida diaria del subnormal con pautas y condiciones lo más parecida posible a las consideradas como habituales por la sociedad" (López, 2001, citado en Angulo, p. 29).

- Desde una perspectiva pedagógica, según Vasco (1999), la normalización implicó ambientes de formación y enseñanza que tomaran en cuenta las diferencias y las aceptaran, utilizando técnicas y estrategias para potencializar al individuo. El rol de la sociedad fue definido en 1978 en un documento denominado Informe Warnock, donde se presentaba la propuesta de Integración en el ámbito escolar. Esta propuesta se basó en el principio de normalización y tenía el objetivo de la integración laboral y escolar, junto con la participación social de las personas con discapacidad. Pero el derecho a la educación se empezó a concebir como un derecho de todas las personas en la Declaración Universal de los Derechos Humanos de las Naciones Unidas (1948) (Vasco, 1999 en Angulo et al, 2009).
- El informe Warnock suprimió el concepto de educación especial y abrió camino al concepto de Necesidades Educativas Especiales NEE, plantea "una educación adecuada en métodos, recursos y servicios a las características y dificultades en el aprendizaje propias de cada persona" (Carrión, p.24, 2001, citado en Angulo et al, 2009).
- Otra propuesta que presentó el informe Warnock es la integración escolar de las personas discapacitadas a la escuela ordinaria, como el medio más natural, rico y socializador, el éxito de la integración dependía de los recursos personales, materiales, la flexibilidad del currículo de la escuela ordinaria (López, 2001, en Angulo et al, 2009).

Stainback, Stainback y Jackson, (1999, citado en Angulo, p. 32) proponen que las comunidades inclusivas deben "organizarse de tal manera que todos se sientan

ligados, aceptados, apoyados, y en las que cada uno apoye a sus compañeros y a los demás miembros de la comunidad escolar, al tiempo que se satisfacen sus necesidades educativas"

La inclusión escolar presenta un reto, pero aún más lo es la inclusión social. Llama la atención que el reconocimiento de la diferencia y aceptación de la diversidad debe interpretarse como la ejecución de acciones solidarias en busca de la oportunidad de desarrollo social y personal. El papel de la escuela debería fomentar esta idea. En la historia se han evidenciado las diferentes actitudes hacia las personas con discapacidad, se les ha eliminado, castigado, aislado, segregado y marginado durante muchos siglos. Actualmente ha tomado un mayor impulso la idea de la educación para todos como un derecho y con esto la aceptación de la diversidad y el derecho a la igualdad de oportunidades. Por tanto, la escuela debe orientar sus acciones hacia el desarrollo personal y social de todas las personas, teniendo en cuenta sus capacidades y necesidades educativas (Angulo, et al. 2009).

Ya que recorrimos una parte de la historia, procederemos a describir las definiciones actuales de la discapacidad que constantemente siguen cambiando, pero que se adaptan más a una igualdad y satisfacción de necesidades para todos.

3.2 Concepto de Discapacidad

¿Qué es la discapacidad? ¿Cuál es la definición actual de la discapacidad? ¿Cómo se concebía anteriormente?

Para referirse a las personas con discapacidad intelectual se utilizaba el término retraso mental, sin embargo se cambia el término por discapacidad intelectual, esto se logró por medio de diversas organizaciones entre ellas la Asociación Americana de Discapacidad Intelectual y Discapacidades del Desarrollo (AAIDD).

La importancia que tiene el cambio de término de retraso mental a discapacidad intelectual es para que no sea considerada únicamente como un rasgo absoluto, invariablemente de la persona (Dekraai, 2002; Devlieger, Rusch y Pfeiffer, 2003; Greenspan, 1999 en Schalock, 2007).

El nuevo constructo de la discapacidad intelectual ejemplifica la interacción entre las personas y su ambiente; se centra en el apoyo individualizado para el mejor funcionamiento de la persona; tiene en cuenta la búsqueda y comprensión de la "identidad de discapacidad" (Schalock, 2007).

Hay diversos criterios y razones por las cuales utilizar el término discapacidad intelectual que retraso mental.

Los criterios

- El término se refiere a una identidad única, que permite una diferenciación de otras entidades.
- Los distintos grupos implicados que utilizan el término lo deben utilizar de forma consistente.
- El término representa de forma adecuada el conocimiento actual y la incorporación de los avances científicos.
- Refleja un componente esencial del hecho de poner nombre a un grupo de personas.

Las razones

- Refleja el cambio de constructo de discapacidad descrito por el AAIDD y la OMS
- Se alinea mejor a las prácticas profesionales actuales que se centran en las conductas funcionales y los factores contextuales,
- Proporciona una base lógica para la provisión de apoyos individualizados
- Es menos ofensivo para las personas con discapacidad y
- Es más consistente con la terminología internacional (Schalock, 2007).

Por tanto el constructo actual de discapacidad se centra en la expresión de limitaciones en el funcionamiento individual, en un contexto social, que representa una desventaja substancial para el individuo (Schalock, 2007).

La discapacidad puede definirse, por un lado, desde la perspectiva del modelo médico ó rehabilitador. En este modelo, las causas que originan la discapacidad son científicas (la discapacidad es producto de una limitación física, psíquica, mental o sensorial), por tanto se percibe a la discapacidad como un problema de la persona, directamente ocasionado por una enfermedad, accidente, o condición de su salud, que requiere de cuidados médicos prestados por profesionales en forma de tratamiento individual. El tratamiento de la discapacidad se encuentra encaminado a conseguir la cura, o una mejor adaptación de la persona, o un cambio en su conducta (Convención, 2008).

Por otro lado se tiene el concepto de discapacidad desde el modelo social donde a la discapacidad ya no se le concibe de la misma manera que la del modelo médico rehabilitador, en esta perspectiva la discapacidad es lo «que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás». La discapacidad, entonces, requiere de la presencia de tres elementos. En primer lugar, el de una deficiencia en las funciones corporales (fisiológicas o psicológicas) o la estructura corporal (órganos, extremidades y componentes). En segundo lugar, que dichas deficiencias interactúen con unas barreras de actitud y entorno. En tercer y último lugar, que tal interacción evite la participación social plena y efectiva de las personas con deficiencia en igualdad de condiciones que los demás (Convención, 2008).

A pesar de que se considera a la discapacidad como algo que está en constante interacción con el entorno, las personas que tienen discapacidad siguen siendo segregados con etiquetas de inhabilitados, lo que afecta de manera negativa su desarrollo. Las personas con discapacidad siguen siendo vulnerables ya que padecen la marginación y la exclusión por parte de la sociedad (Arnau, 2003).

3.3 Modelo multidimensional de la Discapacidad Intelectual

En este apartado se describen las dimensiones por las cuales está compuesta la definición de discapacidad intelectual (Verdugo y Schalock, 2010):

- a) La primera dimensión es la de habilidades intelectuales que tienen que ver con la capacidad general que incluye el razonamiento, planificación, solución de problemas, pensamiento abstracto, comprensión de ideas complejas, aprender con rapidez y aprender de la experiencia.
- b) Por otro lado tenemos a la salud entendida como un estado completo de bienestar físico, mental y social.
- c) La participación implica el desempeño de la persona en actividades reales, en ámbitos reales y de la vida social que se relacionan con su funcionamiento en la sociedad.
- d) En cuanto al contexto las condiciones interrelacionadas en las que viven las personas su vida cotidiana; que incluye factores como los son los personales y éste representa el ambiente completo de la vida de un individuo

La dimensión de los apoyos implica los recursos y estrategias que se dirigen a promover el desarrollo, educación, intereses y bienestar personal de un individuo. Un sistema de apoyos planifica e integra las estrategias de apoyo individualizadas y de los recursos que acompañan el funcionamiento de la persona (Verdugo y Schalock, 2010). El Paradigma de los apoyos, el cual puede tomarse en cuenta al proyectar programas de educación especial o desarrollo de habilidades específicas. Este paradigma propone describir cualitativamente a las personas en función de sus diferencias, para identificar el tipo de apoyos que se le debe brindar. El tipo de apoyo es un recurso y/o estrategia que cumpla las siguientes tres funciones: promover los intereses y metas de las personas con o sin discapacidad, posibilitar el acceso a recursos y relaciones propias del ambiente de vida integrados, incrementar la independencia, productividad laboral, integración comunitaria y la satisfacción subjetiva (Aguirre, 2003).

El concepto de apoyo, como nos refiere el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE, 2011), es la relación con la distancia entre los problemas que una persona resuelve de manera independiente y los que debe resolver con ayuda. Por tanto existen dos tipos de apoyo:

- Apoyos naturales. Recursos y estrategias facilitados por personas dentro de su propio ambiente y que posibilitan resultados personales y de rendimiento deseado.

- Apoyos de servicio. Son proporcionados por trabajadores de instituciones de salud, educativa, de rehabilitación o de desarrollo social, y organismos no gubernamentales de la sociedad civil.

Ahora bien las habilidades adaptativas son un elemento central de varias disciplinas, una de ellas es la Antropología que ve a las culturas humanas de la sociedad como "el medio que éstas emplean para superar con éxito las limitaciones que impone el hábitat" o enfocado al proceso de socialización donde "los individuos de una sociedad adquieren las conductas y valores propios de ella" (Montero, 2005, p. 278).

La conducta adaptativa es el conjunto de habilidades conceptuales, sociales y prácticas que se han aprendido y se practican por las personas en su vida cotidiana (Verdugo & Schalock, 2010), sin embargo este tipo de habilidades deben ser guiadas en personas con discapacidad intelectual.

La Asociación Americana de Retraso Mental (AARM) plantea que las habilidades adaptativas son definidas de la siguiente manera (AARM, 2002 en Correa, 2011):

1. Académicas- funcionales: Están relacionadas con habilidades cognitivas y habilidades de aprendizajes instrumentales, que tienen además una aplicación directa en la vida cotidiana. Por ejemplo: escribir, leer, utilizar de un modo práctico los conceptos *matemáticos básicos y el manejo del sistema monetario actual*, y todo aquello relacionado con el conocimiento del entorno físico y la propia salud y sexualidad.

2. Autodirección: se fomentan los aprendizajes orientados a realizar elecciones, aprender a seguir un horario, iniciar actividades adecuadas a sus necesidades e intereses personales
3. Comunicación: Habilidades que incluyen la capacidad de comprender y transmitir información a través de comportamientos simbólicos (por ejemplo, la palabra hablada, palabra escrita, símbolos gráficos, lenguaje de signos) o comportamientos no simbólicos (por ejemplo, la expresión facial, movimiento corporal, tocar, gestos).
4. Habilidades sociales y emocionales: Se tratan de habilidades relacionadas con intercambios sociales con otros individuos, incluyendo variables de comunicación verbal y no verbal.
5. Autocuidado: Son habilidades implicadas en el cuidado de sí mismo, en lo referente a aspectos de higiene personal, hábitos alimenticios saludables, vestido e imagen exterior ajustada a la persona.
6. Vida en el hogar: Aplicación de habilidades académicas funcionales en el hogar, y aprendizaje y mantenimiento de responsabilidades y tareas implicadas en el mismo, así como la importancia de mostrar un comportamiento idóneo en el hogar y en el vecindario.
7. Utilización de la comunidad: Se incluyen competencias y destrezas relacionadas con el uso y disfrute adecuado de los recursos de la comunidad incluyendo el transporte, las compras en tiendas, grandes almacenes y supermercados, y la utilización de otros servicios de la sociedad.
8. Salud y seguridad: Hace referencia a las habilidades relacionadas con el mantenimiento de la salud, la prevención de

los accidentes y el tratamiento de enfermedades respetando los comportamientos saludables que intervienen en la protección de la salud, como la propia valoración de la importancia de estos hábitos.

9. Ocio y tiempo libre: Tiene que ver con desarrollo de intereses variados de tiempo libre y ocio individual y grupal, considerando las preferencias y elecciones personales, fomentando la utilización y disfrute de las posibilidades de ocio tanto en el hogar como de las alternativas que ofrece la comunidad.

10. Trabajo y ocupación: Se trata de desarrollar las competencias requeridas para desenvolverse y ejecutar apropiadamente un empleo u ocupación. Las habilidades sociales en el entorno ocupacional /laboral, la autogestión eficaz de sus propias actividades, el manejo de los medios de transporte, etc. son ejemplos de algunas de las destrezas que serán fundamentales para desarrollarse profesionalmente.

En la actualidad su uso no sólo se limita a la evaluación de personas, sino que además se utilizan en el diseño de planes de intervención individualizada (Cone, 1987; Morreau, Bruininks y Montero, 2002, citados en Montero 2005).

Retomando el concepto de habilidad social como parte de las conductas adaptativas se enfatiza el planteamiento que hace Verdugo en 1997, que destaca el incremento de la competencia social y de adaptación al medio. Las habilidades sociales implican diversos tipos de destrezas, una de ellas son las denominadas como habilidades instrumentales, Verdugo se refiere a ellas como el conocimiento y uso del dinero, aportación y obtención de información de diversos medios, para favorecer el desempeño autónomo en el medio social.

Complementariamente autores como López, Carpintero, Campo, Lázaro y Soriano2006 (citados en Barrera, 2008) se refieren a ellas como favorecedoras de la

eficacia social. Si se entrena en ellas los individuos serán capaces de favorecer sus relaciones sociales.

Mientras que Peñate2004 (citado en Barrera, 2008), menciona que son aquellas que capacitan a las personas para obtener independencia y beneficios materiales (dinero, servicios, bienes).

3.4 Movimiento y proceso de Inclusión educativa en México

La historia de la educación en México, para las personas con Discapacidad ha pasado por diversos momentos y características en específico, a las que le daremos mayor énfasis es a la transición de la integración al nuevo modelo de inclusión educativa, que en nuestro país aún se está dando. Para lo cual primero conoceremos cada uno de los modelos, sus fundamentos y logros.

Los años noventa fueron de gran importancia para el modelo de integración educativa hacia la atención de las personas con necesidades educativas especiales, asociadas o no a una discapacidad.

Los movimientos internacionales que influyeron en la educación integradora, fueron el Informe de Warnock el cual constituyó un impulsor de la concepción integradora de la Educación Especial, a través del concepto Necesidades Educativas Especiales (NEE), se resaltan varios aspectos aludiendo a los fundamentales:

"ya no existirán dos grupos de alumnos, los deficientes que reciban educación especial y los no deficientes, que reciben simplemente educación. Las prestaciones educativas especiales, donde quiera que se realicen, tendrán un carácter adicional o suplementario y no alternativo o paralelo" (Memorias y actualidad, 2010, p.173,).

"La Declaración de Salamanca, se enfoca en que la Integración debe centrarse en el niño, debe estar incluida en las estrategias de educación general. "Estas estrategias

no pueden ser aisladas o exclusivas de la educación regular pues de otro modo, no serían integradoras" (Memorias y actualidad, 2010, p.173).

Ya en el contexto nacional respecto a los cambios que se impulsaron en la educación, a partir de 1993 como consecuencia de la suscripción del Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, la reforma al artículo 3º constitucional y la promulgación de la Ley General de Educación, se impulsó un proceso de reorientación y reorganización de la educación especial, que básicamente consistió en cambiar la función de los servicios de educación especial, promover la integración educativa y reestructurar los servicios existentes. La reorientación en primer lugar buscaba combatir la discriminación, la segregación y la etiquetación. La reorientación tuvo como punto de partida el reconocimiento del derecho de las personas a la integración social y el derecho de todos a una educación de calidad que desarrolló potencialidades propias. Este hecho impulsó la transformación de las concepciones sobre la función de los servicios de educación especial y la adopción del concepto de necesidades educativas especiales (Programa Nacional, 2002).

La oportunidad de cambio, innovación y transformación del proceso de atención a la Educación Especial quedó referida en los artículos 39 y 41 de la Ley General de Educación; el 39 reconoció a la educación especial como parte del Sistema Educativo Nacional y el 41 se refiere a

"la educación especial está destinada a individuos con discapacidades transitorias o definitivas, así como aquéllos con aptitudes sobresalientes. Procurará atender a los educandos de manera adecuada a sus propias condiciones, con equidad social. Tratándose de menores de edad con discapacidades, esta educación propiciará su integración a los planteles de educación básica regular. Para quienes no logren esa integración, ésta procurará la satisfacción de necesidades básicas de aprendizaje para la autónoma convivencia social y productiva" (Memorias y Actualidad, 2010, p.183-184).

El modelo que de Integración educativa es el que prevalece en esta nueva etapa de la educación especial en México, para la atención de las personas con o sin discapacidad, implicó:

- Terminar con el sistema de educación en paralelo.
- Considerar la educación especial como una modalidad de educación básica, a través de programas que posibilitaran su equivalencia con los niveles educativos de preescolar, primaria y secundaria.
- Asumir los criterios de calidad educativa, relevancia, cobertura, eficacia y equidad.
- Establecer una gama de posibilidades graduales, lo que no significó cancelar los servicios de educación especial, ni incorporar de manera automática a la población con NEE a las escuelas de educación regular; por el contrario, la escuela de calidad para todos incluía el derecho de éstos alumnos al acceso irrestricto a los ambientes más normalizados posibles, bajo programas de apoyo y seguimiento tanto para alumnos, como para los maestros y familia.

El concepto de Integración educativa, se refiere al acceso que tienen todos los niños en la formación educativa, con base al currículo básico, independientemente de su discapacidad, para satisfacer sus necesidades de aprendizaje. Los principios de este modelo son:

- La normalización, se atiende a los niños con NEE, para alcanzar una formación pedagógica lo más normal posible.
- Integración, a las condiciones habituales de desarrollo en la sociedad.
- Sectorialización de la enseñanza, ésta se dará siempre y cuando se atiendan las necesidades educativas especiales en un contexto educativo grupal, lo cual se logrará con las adecuaciones curriculares que permitan tener acceso a lo establecido en el currículo para todos los niños, atendiendo las posibilidades del sujeto más que a su discapacidad.

Para este punto debemos enfatizar que las adecuaciones curriculares en ésta época, se refieren a "la respuesta específica y adaptada a las necesidades educativas

especiales de un alumno que no quedan cubiertas por un currículo común" (Memorias y actualidad, 2010, p.214-215).

Éstas adecuaciones se dividen en dos, una es el acceso al currículo que se refiere a los recursos que van a facilitar a los alumnos con necesidades educativas especiales, puedan desarrollar el currículo ordinario o adaptado; el segundo adecuaciones a los elementos del currículo, que se realizan a los objetivos, contenidos, criterios, procedimientos de evaluación, actividades y metodologías para atender las diferencias individuales.

Por tanto la educación especial, ya no se definió con referencia al lugar en que se impartía, sino a las necesidades que debía satisfacer, dejó de entenderse como una educación distinta para alumnos diferentes, para transformarse y conceptualizarse como:

"el conjunto de medios personales y materiales puestos a disposición del sistema educativo, para que pueda responder satisfactoriamente a las necesidades particulares de los alumnos" (Memorias y actualidad, 2010, p.200).

Esta nueva concepción hacía referencia a que el apoyo debía recibirse dentro de las escuelas o en diversos centros, por tanto se promovió la creación y reorientación de algunos centros para dar el apoyo necesario en 1994, dando lugar a (Programa nacional, 2002, p. 19):

Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER)

La Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) se propuso como la instancia técnico operativo de apoyo a la atención de los alumnos con necesidades educativas especiales, su labor comprende la atención individualizada a los alumnos

con necesidades educativas especiales con y sin discapacidad, la asesoría general al personal docente y directivo de la escuela.

Centros de Atención Múltiple.

Los Centros de Atención Múltiple empezaron como Centros de Intervención Temprana después pasaron a ser Escuelas de Educación Especial, y de escuelas a centros de Capacitación de Educación Especial hasta llegar a ser Centros de Atención Múltiple.

El Centro proporciona el servicio de educación especial, tiene la responsabilidad de escolarizar a los alumnos y alumnas con alguna discapacidad o con discapacidad múltiple que requieren de adecuaciones curriculares altamente significativas y de apoyos generalizados o permanentes.

Centros de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar (CAPEP).

El propósito de estos centros es proporcionar servicios de evaluación y diagnóstico interdisciplinario a los alumnos de los jardines oficiales que presenten problemas en su adaptación al proceso educativo, así como dar atención psicopedagógica a quienes muestren dificultades en el aprendizaje, lenguaje o en su desarrollo psicomotriz.

Unidades de Orientación al Público.

Se plantean como el servicio de educación especial encargado de orientar a los padres de familia, a los maestros y a la comunidad en general en torno al proceso de integración educativa.

Para atender esta nueva demanda escolar, la Secretaría de Educación Pública ha impulsado el proceso de integración educativa mediante las siguientes acciones (Programa Nacional, 2002):

- Incorporación de la asignatura de Necesidades Educativas Especiales en los Planes de estudio de las Licenciaturas en Educación Primaria (1997), Educación Preescolar (1999) y Educación Física (2002).
- Incorporación de algunos aspectos relacionados con la evaluación de los alumnos con necesidades educativas especiales en el documento Normas de Inscripción, Reinscripción, Acreditación y Certificación para Escuelas Primarias y Secundarias Oficiales incorporadas al Sistema Educativo Nacional.

Hasta este punto la integración es entendida como un acceso al currículo básico y a la satisfacción de necesidades básicas de aprendizaje, la atención a las diferencias, con un currículo adaptado que se basa en el establecido para toda población escolar, tratar de lograr la normalización de ésta población, recibiendo atención individualizada en la escuela regular por medio de especialistas o en diversos centros para atender sus necesidades educativas.

A continuación pasaremos a describir que se ha hecho, desde el 2000 y hasta el 2010, para pasar de un modelo de integración a un modelo de educación inclusiva.

❖ Modelos de educación en México, integración e inclusión.

La iniciativa de la Educación para todos como política educativa internacional de la última década del siglo XX, contribuye a movimientos importantes de expansión y reforma en torno a la educación básica. Con estos movimientos hay una búsqueda de la equidad e igualdad de oportunidades, de calidad educativa y corresponsabilidad social, pero también se aboga por una educación inclusiva.

"La educación inclusiva plantea el logro de una cultura sin discriminación, ya sea por acción u omisión, encontrándose en la diversidad de la población, la posibilidad de avanzar hacia una sociedad más tolerante, equitativa, sustentable y democrática" (Memorias y actualidad, 2010p.260).

Los movimientos internacionales en educación influyeron en la política educativa de México.

Con el cambio de gobierno en el 2000 y con la llegada del presidente Vicente Fox, la preocupación central de la administración, fue la atención entre continuidad y cambio de las instituciones, para mejorar las oportunidades educativas y que los estudiantes encontraran situaciones para aprender más y mejor. Las políticas educativas contenidas en el Programa Nacional de Educación 2001-2006, en especial las de educación básica, establecieron tres objetivos estratégicos: el primero de ellos hace referencia a la justicia educativa y equidad, el segundo es la calidad del proceso y el logro educativo y por último, la reforma de la gestión institucional. Las líneas de acción en el marco de la "Justicia educativa y equidad" implicaron para la Educación Especial, establecer el marco regulatorio que habría de normar los procesos de integración educativa en todas las escuelas básicas del país, pero también se garantizó la disponibilidad de maestros, de recursos de actualización y apoyos necesarios para asegurar la mejor atención de los niños y jóvenes con necesidades educativas especiales con o sin discapacidad (Memorias y actualidad, 2010).

Los servicios y los cambios en la educación especial, advierten un tránsito del Modelo de Integración Educativa hacia el Modelo Social de la Discapacidad, con Educación Inclusiva, donde se asume en los diversos contextos la existencia de condiciones, que presentan barreras para el aprendizaje y la participación de sus alumnos (Memorias y actualidad, 2010).

Una de las primeras acciones de suma importancia tomadas por la presidencia de la República en materia de atención a grupos tradicionalmente excluidos de las políticas públicas fueron: la emisión del acuerdo para la creación de la Oficina de Representación para la Promoción e Integración Social de las Personas con Discapacidad (ORPISPCD)(Memorias y actualidad, 2010).La cual se encarga de promover la integración de las personas con discapacidad al bienestar social, en igualdad de oportunidades, establecer las políticas de coordinación con las dependencias de la administración pública.

Por otra parte el Gobierno Federal estableció el Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa, que indicó la ruta para consolidar una cultura de integración y de oportunidades para acceder a una vida digna.

En el 2003 y como una acción del Estado Mexicano se constituyó la promulgación de la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación.

Por su parte, la Ley General de las Personas con Discapacidad, publicado en el 2005, constituye el reconocimiento de los derechos de las personas con discapacidad en nuestro país. Con esta promulgación, nace el Consejo Nacional para las Personas con Discapacidad (CONADIS) cuya finalidad consiste en establecer las bases que promuevan su inclusión, en un marco de igualdad (Memorias y Actualidad, 2010). Además tiene como misión asegurar el cumplimiento de los derechos de las personas con discapacidad.

En este mismo contexto, El Programa de la Subsecretaría de Servicios Educativos para el D.F. 2006 (SSEDF), consideró que sus objetivos tendrían que orientarse a fortalecer la educación inicial, aumentar el porcentaje de absorción en secundaria, así como reforzar la atención diferenciada a grupos vulnerables. La SSEDF estableció cuatro ejes de acción, el primero de ellos va encaminado a crear escuelas de calidad, el segundo de ellos es la cobertura con equidad, el tercero la participación y vinculación con la comunidad y, por último, la Administración al servicio de la escuela. Siguiendo estos ejes, la Dirección General de Operación de Servicios Educativos (DGOSE) en el DF, buscó consolidar el proceso de transformación en la gestión escolar, a fin de cumplir las metas institucionales plasmadas en el programa de la SSEDF. Además la DGOSE introdujo nuevas formas de trabajo colaborativo y asumiendo las tareas de Integración en la Educación Básica, como sustantiva para la transformación de la gestión de las escuelas y, al mismo tiempo, Proyectar a la Educación Inclusiva como responsabilidad de todos los niveles educativos (Memorias y actualidad, 2010).

A través de la Política Educativa Nacional, la Dirección de Educación Especial (DEE) en el Distrito Federal, y bajo la batuta de Norma Patricia Sánchez Regalado, asumió compromisos ineludibles de asegurar el derecho a una educación de calidad, de oportunidades de formación para la vida, la inclusión y la formación integral. Además la DEE impulsó una política educativa centrada en la diversidad como un elemento permanente de los educandos, y es por esta razón que se focalizó en mejorar la calidad de los procesos en las Unidades de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER), los Centros de Atención Múltiple-Básico (CAM-B) y Centros de Atención Múltiple- Laboral (CAM-L) (Memorias y Actualidad, 2010).

Una última consideración en el tema de política educativa por las autoridades de la SEP, fue la publicación del Reglamento Interior de la Secretaría de Educación Pública en el 2005, en el cual se estableció que a través de la Subsecretaría de Educación Básica se realizarían las acciones específicas para apoyar la atención educativa de la población con necesidades educativas especiales. Estas instancias serían la Dirección General de Materiales Educativos la cual diseña y actualiza, junto con la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio, materiales y auxiliares didácticos, para la educación inicial, especial y básica (Memorias y actualidad, 2010).

Correspondió a la Dirección General de Desarrollo Curricular la responsabilidad de proponer innovaciones a los contenidos y métodos educativos, por otro lado la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR), tuvo como cometido situar las normas de inscripción, reinscripción, acreditación y certificación para las escuelas oficiales y particulares al sistema educativo los criterios de atención de los alumnos que presentan necesidades educativas especiales. Por su parte la Dirección General de Planeación y Programación (DGPP) incorporó el cuestionario de Integración Educativa con la finalidad de obtener información acerca de la atención hacia las personas con discapacidad (Memorias y actualidad, 2010).

La primera década del nuevo milenio, ha puesto de manifiesto el reconocimiento de que la Dirección de Educación Especial forma parte sustantiva de la educación básica en el Distrito Federal (Memorias y actualidad, 2010). Hacia el cierre de la década la

Dirección de Educación Especial, ha tenido avances significativos en torno a la integración educativa. Sin embargo, el reto sigue siendo fortalecer y lograr el cambio de una integración a una educación inclusiva y contribuir positivamente, al deseo universal de tomar conciencia de que la diversidad la formamos todos y es compromiso de todos lograrla, reconocerla y aprender de ella.

3.5. Inclusión

En este punto haremos hincapié en el modelo inclusivo como meta para un reconocimiento de la diversidad y el derecho de todos a recibir una educación de calidad, tomando como herramienta los apoyos requeridos.

Los procesos de exclusión social cada vez son más fuertes y, por esa razón, empujan a un número cada vez mayor de ciudadanos a vivir su vida por debajo de los niveles de dignidad e igualdad a lo que tenemos derecho y degradándose con ello su propio rol de ciudadanos (Echeita, 2007).

Pero el fenómeno de exclusión social, como nos menciona éste autor es más amplio y no sólo implica pobreza económica, sino también la falta de participación y problemas de acceso a vivienda, salud, a la educación, al empleo, al acceso a establecimientos.

La semilla de la aspiración de la inclusión, es hoy una aspiración de todos los sistemas educativos de Iberoamérica y no podría ser de otra manera, si se aspira a que la educación, realmente, contribuya al desarrollo de sociedades más justas, democráticas y solidarias (Echeita y Duk, 2008), entonces es a través del sistema y la educación escolar donde se puede empezar a plantear de una manera tal que la educación cambie la mentalidad de los niños y jóvenes a ser seres inclusivos.

La inclusión debe significar para todos, y no para unos cuantos, la oportunidad de acudir a un centro escolar donde empezar a aprender las competencias básicas que aseguren una vida adulta con dignidad.

Las personas con discapacidad son una población vulnerabilizada a la exclusión social ya que desde años anteriores se les apartaba de la sociedad al ser

considerados indignos de estar ahí, pero además se tiene que considerar que en años anteriores el enfoque que tenía mayor auge era el médico rehabilitatorio, con el cambio de perspectiva a un enfoque social, se busca también la inclusión de la personas con discapacidad.

Kelly menciona que "El derecho a la educación es el derecho más importante para los niños con discapacidad y al mismo tiempo, el que con más frecuencia se les deniega" (Kelly, 2002 en Dávila, 2010, p. 99).

Dubrovsky menciona que pese a ser un elemento esencial, la educación no siempre ha favorecido la inclusión y el ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad, así se han construido sistemas paralelos de educación. De un lado "la escuela común, normal, diseñada y organizada según un marco cronológico, curricular, didáctico para la normalidad, en consecuencia, las bases de una supuesta anormalidad"; y por otro lado, "la escuela especial se hizo cargo de esa anormalidad, construyendo **identidades especiales** que a sabiendas de que no existen, se empeñan en hacerlas existir" (Dubrovsky, en Dávila, 2010, p. 99).

La inclusión, retomando a Echeita (2007), es entendida como el respeto a la diversidad del alumnado en los centros escolares, además la participación es definida por la Real Academia Española como "tomar parte de una cosa" y la de "recibir una parte de algo". Se trata, por tanto, de un sinónimo de estar, dar y recibir, tres dimensiones a la que aspira una educación más inclusiva. La inclusión educativa es también hablar de un mecanismo de garantía social, ya que facilita la formación de los jóvenes en aquellas competencias de orden intelectual, social y moral que son determinantes para la transformación hacia un mecanismo igualador e inclusivo a largo plazo.

Pero hacer efectivo el derecho a la educación exige se garantice que todos los niños, niñas y jóvenes tengan acceso a la educación, pero no a cualquier educación sino a una de calidad e igualdad de oportunidades, y son justamente estos tres elementos que definen a la inclusión educativa (Echeita y Duk, 2008).

La inclusión por tanto lleva a un cambio en la educación necesario, un cambio de pensamiento, un cambio cultural, una visión sistemática de los cambios, la preocupación por el alumnado y los grupos en desventaja y que son ellos "quienes tienen mayor riesgo a vivir exclusión", la participación de todos en la sociedad donde haya colaboración y ayuda para quienes lo requieran, pero además la inclusión promueve un sentimiento de pertenencia, la inclusión es un valor y una actitud personal (Echeita, 2007).

3.6. Vida Independiente

En el paradigma de vida independiente no considera a la discapacidad problema de la persona como el modelo médico rehabilitatorio, este modelo plantea que si se dan los apoyos necesarios y si se potencian sus habilidades las personas con discapacidad se desarrollarán de una mejor manera y tendrán las mismas condiciones y oportunidades que los demás. Este modelo considera a la persona como un ciudadano el cual debe recibir los servicios en su contexto, con sus pares y que requiere ciertos apoyos específicos. La vida independiente es donde todo ser humano debe disponer de su propia vida, es decir, que pueda tomar sus propias decisiones y las consecuencias que estas conlleven, del desarrollo de la autodeterminación. Este modelo tiene su base en los derechos humanos, que tiene todo ser humano por el simple hecho de ser humano.

Centeno, Lobato y Romañach, (2008, citados en Saad 2011), considera los siguientes principios y demandas a perseguir para tener vida independiente:

Principios de vida independiente:

1. Dignidad inherente, mismo valor de la vida
2. Libertad y derecho a tomar decisiones
3. No discriminación, trato como ciudadano
4. Inclusión plena y efectiva en la comunidad
5. Derecho a vivir de manera independiente
6. Reconocimiento y respeto a la discapacidad

7. Igualdad de oportunidades
8. Accesos al entorno, a una vivienda y a la tecnología o recursos necesarios.

Demandas

1. Voz pública: participación en debates públicos.
2. Gestión propia es decir el poder exponer ideas por cada uno de ellos.
3. Asistencia personas: el cual implica la elección de contratar y/o despedir a los asistentes.

3.7 Importancia de las matemáticas en jóvenes con Discapacidad Intelectual

En este apartado se menciona la importancia de las matemáticas principalmente en la discapacidad intelectual, ya que nuestro programa de intervención se basa en esto para entender la importancia de un aprendizaje sobre el manejo del dinero y el porqué no centrarse en conceptos puramente teórico matemáticos.

El campo del pensamiento matemático implica el trabajo de diversos ejes como el número, forma, espacio y medida. Estimular adecuadamente los conocimientos matemáticos permiten analizar y valorar los hechos y fenómenos sociales, culturales, económicos, tecnológicos, científicos, artísticos y deportivos. Lo cual exige que las situaciones de enseñanza-aprendizaje en las que se estimule, la identificación del valor de conceptos y procedimientos matemáticos (Arriaga et al., 2010).

Una competencia matemática se vincula con el ser "capaz de hacer" relacionado con el cuándo, cómo y por qué utilizar determinado conocimiento como una herramienta. Las dimensiones que abarca el ser matemáticamente competente son: 1) comprensión conceptual de las nociones, propiedades y relaciones matemáticas; 2) desarrollo de destrezas procedimentales; 3) pensamiento estratégico: formular, representar y resolver problemas; 4) habilidades de comunicación y argumentación matemática, y 5) actitudes positivas hacia las situaciones y a sus propias capacidades matemáticas (Arriaga et al., 2010).

Como menciona Angulo, et al. (2009) el enseñar matemáticas en la escuela reside en la necesidad individual y social.

"Cada uno de nosotros debe saber un poco de matemáticas para poder resolver, o cuando menos reconocer, los problemas con los que se encuentra mientras convive con los demás... combustible matemático que hace funcionar a nuestra sociedad y debemos ser capaces de recurrir a los matemáticos cuando se presenta la ocasión" (Chevallard, Boch y Gascón, 1996 citado en Angulo et al., 2009, p.80).

Enseñar matemáticas da a los estudiantes una formación que les permite aprender a utilizar estrategias para resolver una necesidad o situación de manera independiente y eficaz (Angulo, et al. 2009).

Hasta este punto la literatura nos refiere que las nociones de matemáticas son básicas para toda persona, ya que éstas permiten que podamos resolver ciertos problemas en nuestra vida, desde los más simples como contar las cosas hasta algo más complejo como pagar servicios entre otros.

Para las personas con discapacidad intelectual, las matemáticas se constituyen en una herramienta útil para la vida diaria y para ciertas actividades laborales, por tanto la enseñanza de matemáticas busca que estas personas actúen funcional e independientemente y se integren al contexto social en el que viven. Otro aspecto importante abre caminos hacia su reconocimiento como seres funcionales y capaces de vivir en comunidad (Angulo, et al., 2009).

Las matemáticas deben tener objetivos y contenidos con mayor repercusión social, como el uso de medidas, el reloj y el manejo del dinero (Aranda, 2002).

El empleo del dinero implica el funcionamiento de diversas aptitudes aritméticas (sumar, restar, igualar, clasificar etc.), que forman parte de la vida cotidiana como nos menciona Pilares et al. (2010), y se emplea fundamentalmente para satisfacer necesidades, comprar, pagar servicios. Usar el dinero es imprescindible para las personas con discapacidad intelectual, ya que les facilita el realizar compras, ahorrar, tomar decisiones, fijar prioridades, compartir e interaccionar.

Para un uso adecuado e independiente del dinero se necesita de varias habilidades que se interrelacionan:

Académico funcionales, autodirección, comunicación, sociales, autocuidado, vida en el hogar, utilización de la comunidad, salud y seguridad, ocio y tiempo libre y trabajo y ocupación.

Por tanto si queremos que las personas con discapacidad desarrollen esta habilidad, es necesario brindarles los apoyos necesarios y diseñar un programa de intervención adecuado (Pilares et al., 2010).

Todos estos antecedentes justifican la importancia de enseñar matemáticas a los jóvenes con discapacidad, es en lo que se va a centrar nuestra intervención, en dotarlos de habilidades o herramientas para que puedan resolver los problemas a los que se enfrentan en su vida diaria, en este caso todo lo que implique la utilización del dinero.

No podemos enfocarnos tanto al aprendizaje de los conceptos matemáticos, sino algo más funcional y que les sirva para poderse desarrollar y adaptarse a su entorno social.

3.7.1. Principales dificultades en matemáticas

Todos podemos aprender matemáticas, pero hay cosas que no logramos dominar totalmente, por tanto también las personas con discapacidad presentan algunas dificultades respecto a estos aprendizajes.

Algunos de los principales problemas que encuentran las personas con discapacidad son, como menciona Aranda (2002):

- La comprensión de los conceptos, orientación, percepción y selección de la información.
- Elaboración, organización y estructuración de la información.
- Comunicación explícita de las respuestas.

Varios de estos aspectos son encontrados en diversas investigaciones en las que hace énfasis Chung et al. (2005):

- Recuperación de la información.
- Uso efectivo de estrategias para resolver los problemas.
- Procesamiento más lento de la información.
- Muchas veces no son capaces de aplicar el conocimiento a nuevas situaciones.
- Identificación de información importante.
- Transformación del lenguaje a la simbolización a números.

Otro aspecto importante que menciona éste autor, es también el método de enseñanza, donde muchas veces se emplea el método tradicional que se centra en la memorización y computarización de hechos.

Las personas con Discapacidad Intelectual, pueden presentar una o varias dificultades anteriormente mencionadas, por lo tanto el presente programa de intervención debe tenerlas en cuenta para las adecuaciones que se requieran para cada participante, en cuanto a las actividades y tareas.

3.7.2. Proceso de enseñanza aprendizaje en la Discapacidad Intelectual

Durante mucho tiempo se ha pensado que los niños con discapacidad intelectual o con dificultades de aprendizaje no son capaces de aprender de manera significativa, por lo que tienden a aprender de memoria (Bruno y Noda, 2010).

Para que exista una significatividad en el aprendizaje, es necesario que se relacione con la realidad y experiencia del alumno, además de su contexto sociocultural. Por tanto es necesario partir de lo que ya sabe y de lo que le interesa (Aranda, 2002).

El proceso de enseñanza aprendizaje ha de ser significativo y eso exige que el alumno observe, experimente, se haga preguntas, conjeture (proceso inductivo y

construcción del conocimiento) y vea a los errores como una fuente de información excepcional y como instrumento de aprendizaje (Gregorio, 2002).

La intervención del profesor ofrece al alumno progresar en la exploración de nuevos ámbitos de experiencia, en la construcción del conocimiento, en el aprendizaje y en el desarrollo, además de crear un clima favorable fomentando la seguridad en el alumno (Aranda, 2002).

Para que el alumno aprenda de manera significativa es necesario partir de lo que ya sabe y de aquello que le interesa, para poder establecer relación entre experiencias previas y el nuevo conocimiento.

Por tanto se deben programar actividades a modo de situaciones en las que el alumno va a ser capaz de experimentar y descubrir para comprender la realidad. Esto aunado que se le puedan facilitar ayudas físicas, verbales, auditivas y visuales para llegar al objetivo previsto (Aranda, 2002).

"Estas situaciones y actividades de aula (ejercicios, juegos, investigaciones, experiencias, esquemas, mapas, carteles, problemas,...), deben potenciar la autonomía y el aprender a aprender, y deben permitir realizar un adecuado tratamiento educativo de la diversidad, teniendo en cuenta los diferentes procesos, ritmos y estilos de aprendizaje, y posibilitando diferentes niveles de logro. Así mismo, deben favorecer y crear un clima de respeto, de aprendizaje entre iguales y de cooperación, claves en la construcción del conocimiento de cada alumno/a." (Gregorio, 2002, p. 126).

Los alumnos con dificultades de aprendizaje matemáticos pueden desarrollar capacidades matemáticas, con ayudas y metodologías específicas, adaptadas a su proceso de aprendizaje (Bruno y Noda, 2010).

3.8 Antecedentes de experiencias similares

En esta parte del trabajo haremos referencia a dos apartados, uno sobre algunas investigaciones sobre enseñanza y aprendizaje de las matemáticas para las personas con discapacidad intelectual, las cuales son fundamentales para el desarrollo de la metodología del programa de intervención.

Y el otro apartado, el cual profundiza en los trabajos a cerca de la enseñanza del manejo del dinero en personas con discapacidad intelectual.

- ✦ Investigaciones sobre enseñanza-aprendizaje de las matemáticas para las personas con discapacidad intelectual

Muchas investigaciones e intervenciones hacen uso de ciertas estrategias algunas de las cuales mencionaremos a continuación (Bruno y Noda, 2010):

- Romero (2004) describe una experiencia con alumnos con necesidades especiales, para desarrollar capacidades matemáticas de forma lúdica, por medio de un taller de matemáticas aprender "jugando y tocando matemáticas", con la intervención de padres y docentes. Donde a los padres se les dio formación para resolver problemas a través de la vida cotidiana, que contribuyeran a una mejor aceptación hacia las matemáticas. Los resultados demuestran la necesidad de establecer la diversificación del currículo, así como la implicación de los padres como parte importante del proceso enseñanza-aprendizaje que es parte fundamental de los alumnos con NEE.
- Barrón (1999) describe el diseño, desarrollo y evaluación de un proyecto en el que durante dos años trabajó con un alumno de 7 años con síndrome de Down, escolarizado en un centro ordinario de primaria, que pasaba una hora al día en el aula de apoyo. No se elaboró un programa específico, sino que se partió del currículo ordinario y a partir de él, se buscaron soluciones a las dificultades que surgían durante el aprendizaje. La evaluación del proyecto muestra que el alumno progresó de manera paralela al proceso, se encontró más seguro,

siendo capaz de resolver problemas, su autoestima aumentó y se encontró más seguro, reflexivo y autónomo.

- Actualmente el uso de las nuevas tecnologías está siendo más extendido en la enseñanza de personas con discapacidad, para muestra de eso Ortega (2004), planteó en una investigación con el objetivo de conocer hasta qué punto los alumnos con síndrome de Down pueden aprender conceptos básicos de número, mediante la utilización de una metodología adecuada a sus necesidades utilizando la computadora. En sus conclusiones indica que el uso de programas multimedia de enseñanza optimiza el aprendizaje de los conceptos de conteo y cantidad, en mayor medida que la enseñanza tradicional, facilitando su transferencia y generalización a más situaciones.
- Por otra parte Linares y Martínez (1994) utilizaron un programa de ordenador para mejorar la manipulación y selección, reconocimiento de figuras geométricas y colores en una persona con síndrome de Down. Su investigación evidenció diferencias significativas tras la intervención, mediante el programa informático, y demostró que dicha persona era capaz de transferir los conceptos aprendidos fuera del ámbito del ordenador.

La investigación de Chung y Tam (2005), sobre estrategias de enseñanza en la resolución de problemas matemáticos, con diferentes técnicas, la tradicional, ejemplos visuales y estrategias cognitivas. Obteniendo como resultados que no hay tanta diferencia de trabajar con ejemplos y estrategias cognitivas, pero éstas se encuentran muy por encima del método tradicional de enseñanza, aún así se muestra una mayor eficiencia a largo plazo de las estrategias cognitivas.

Otro artículo importante es sobre la *Contextualización y enseñanza de las matemáticas en la educación primaria*, encontrado en "Investigaciones sobre la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas: un reporte Iberoamericano", que es referido a la discapacidad es parte fundamental para el taller. Esta investigación fue realizada por Martínez en 2003 (citado en Cantoral et. al. 2006) habla sobre las concepciones de un grupo de profesores de educación primaria en relación a la resta

y la importancia de la contextualización de su enseñanza. Los resultados obtenidos en tal estudio, muestran la limitada variedad de contextos y situaciones que emplean los profesores para la enseñanza de las matemáticas, ya que muchas de las dificultades en su enseñanza están causadas por el uso de contextos irrelevantes y poco significativos para el aprendiz.

Martínez (2003) menciona que "la importancia del contexto y contextualización en el aprendizaje y enseñanza de las matemáticas... es indiscutible. Ambos aspectos juegan un papel fundamental en la construcción de los conceptos y procedimientos matemáticos de los niños" (citado en Cantoral et. al. 2006, p.672)

✚ Manejo del dinero

Un artículo revisado fue el de "*Aplicación de un programa de habilidades sociales de autonomía personal y social para mejorar la calidad de vida y autodeterminación de personas con enfermedad mental grave*", (Verdugo y colaboradores, 2004), donde el objetivo iba dirigido a la recuperación, desarrollo y/o mantenimiento de las habilidades de autonomía personal y sociales necesarias para mejorar la independencia de las personas que participaban el programa y su integración en la vida comunitaria.

Se manejan ocho contenidos en las habilidades sociales:

1. Higiene y salud personal
2. Cuidado personal
3. Habilidades domésticas
4. Prevención de riesgos en el hogar
5. Utilización de monedas y billetes y planificación de gastos e ingresos
6. Autonomía en la alimentación
7. Actividades comunitarias

8. Conocimiento y utilización del tiempo libre y de ocio.

En cuanto a la Utilización de monedas y billetes y planificación de gastos e ingresos se manejó el uso correcto del dinero y el saber administrar los gastos e ingresos para mejorar la calidad de vida de los jóvenes que presentan alguna discapacidad intelectual. Las actividades para el manejo del dinero fueron utilizar la moneda que está en circulación actualmente, se elaboró una cartilla de ahorros, se identificaron los establecimientos donde se pueden obtener objetos de primera necesidad como lo es vestido, comida, medicamentos, entre otros objetos. A la conclusión que se llegó fue que la autoderminación es entendida como la capacidad del individuo para tener autonomía, control sobre sus actos y el medio en que se desenvuelve, como la definición de las metas y valores personales de la vida. Esto manifiesta decidir sobre distintos aspectos de su vida cotidiana (Verdugo, 2004).

Además de este artículo revisado, se encuentra un Informe de Prácticas "Diseño y Desarrollo de material didáctico para el fortalecimiento de Habilidades Sociales en adolescentes con discapacidad" de Barrera (2008), en el cual su objetivo fue el diseño y el desarrollo del material con el fin de favorecer las habilidades sociales, a la conclusión que llegó es que un uso adecuado del material favorece las habilidades sociales e instrumentales, y deben considerar todos sus factores para llegar al resultado esperado.

Pilares et. al. (2010) en su Tesis titulada Programa para el manejo del dinero dirigido a adultos y jóvenes con discapacidad intelectual del programa psicopedagógico del servicio social, trabajó cuatro bloques, donde se manejaron ciertas habilidades fundamentales para el manejo del dinero:

- Identificación de monedas y billetes (evaluación mediante lotería)
- Equivalencias de monedas y billetes (evaluación mediante la simulación de un banco)
- Aplicación de operaciones básicas en el manejo de dinero (evaluación mediante simulación de una tienda de arte)

- Aplicación de conceptos lógicos matemáticos en el manejo de dinero (los participantes del programa realizan simulaciones de un cine y salen a un contexto real (mercado), para aplicar lo aprendido durante la intervención).

Mostrando en sus resultados una comparación de la evaluación inicial y final notando una mejoría en las habilidades de los participantes en este programa de intervención.

El Programa de habilidades sociales de Verdugo es un trabajo que es muy importante ya que es uno de los pioneros en el impulso de las habilidades sociales. La aplicación de procedimientos y principios conductuales a la educación de las personas con discapacidad y su contribución al desarrollo de varios programas, ha sido ampliamente documentada. El Programa de Habilidades Sociales (PHS) de Verdugo forma parte de los llamados Programas Conductuales Alternativos. El PHS entrena conductas de adaptación e integración a la comunidad, algunas de las habilidades sociales para las relaciones interpersonales, comunicación verbal para las conversaciones, independencia de desenvolvimiento en la comunidad, tiempo libre, manejo del dinero en diversas situaciones sociales, participación en actividades sociales, etc. (Barrera, 2008).

En este programa Verdugo (1997) menciona los componentes instruccionales y técnicas de entrenamiento que aplica en su programa que se derivan de los principios y leyes del modelo conductual. En el caso de las leyes encontramos reforzamiento, moldeamiento, modelado y generalización. En cuanto a los principios se encuentran los procedimientos de instrucción utilizados en análisis de tareas y reforzamiento positivo.

Verdugo y su equipo realizaron la evaluación experimental de los Programas Conductuales Alternativos además del PHS, donde se reportaron resultados positivos, como afirma Barrera (2008), ya que se obtuvieron diferencias significativas frente a otros programas tradicionales de Educación Especial. Se menciona que se lograron incrementar:

-Habilidades sociales, profesionales y de autoayuda para la vida adulta de la persona con discapacidad.

- Habilidades de tipo práctico y mecánico fundamentales para desempeñar un trabajo.
- Habilidades adaptativas de autonomía personal y competencia social que no se encontraban incluidas en el programa.
- habilidades intelectuales generales.

En el manual del docente "Matemática Funcional para Estudiantes que Presentan Necesidades Educativas Especiales" dirigido a niños presenta una serie de ejercicios que permite resolver problemas cotidianos. Las dimensiones en las cuales incide el manual son en la resolución de problemas, argumentar y comunicar, modelar y representar. El manual se divide en cinco etapas: conceptos básicos, números, problemas aditivos, problemas multiplicativos y manejo de dinero. Este último se enfatiza en la funcionalidad de los conceptos matemáticos y está dividido en cuatro unidades: reconocimiento de monedas y billetes, compra, ¿qué puede comprar con monedas y billetes? y más monedas y billetes; en los cuales se ejercitan la identificación de monedas y billetes, así como el valor y el orden, se modela la realización de una compra y la formación de cantidades y equivalencias. La evaluación del Manual se realiza por medio de tablas en los cuales se considera si los niños necesitan apoyos y de qué tipo.

Una propuesta de trabajo es de Murte (2011) titulado Diseño de un Programa de Formación para la Transición a la Vida Adulta en Personas con Discapacidad Intelectual: Uso del Dinero a través de la Autorregulación, como bien lo dice el título se centra en la autorregulación este concepto es definido por Zimmerman (1998) que define la autorregulación como un "proceso autodirigido que se aprende, el cual implica el conocimiento de sí mismo, de las tareas y de las estrategias el cual incluye aspectos personales (cognitivos y emocionales) comportamentales y contextuales" (en Murte, 2011, p.11).

La metodología que emplea es la inducción verbal, diálogo y discusión; Modelamiento; prácticas o role-playing; retroalimentación, reforzamiento y tareas para casa. Los contenidos trabajados en su propuesta son: autorregulación, concepto de

cantidad, descomposición (unidades, decenas y centenas), habilidades instrumentales básicas y estimulación de operaciones matemáticas, aprendizaje del Euro.

La experiencia de una facilitadora de Construyendo Puentes en la Universidad Iberoamericana hace referencia a la enseñanza del manejo del dinero como "manejo de presupuesto" durante este taller la facilitadora emplea diversos materiales como lo son hojas de trabajo con adaptaciones para los jóvenes, presentaciones y materiales visuales en cartulinas, dinero didáctico y real, y practicando en las salidas a la comunidad cuando se tiene que realizar el pago de un servicio, así mismo se utiliza problemas, y se realiza una retroalimentación, se trabaja durante el taller la identificación, la compra, comparación de precios cuál cuesta menos y cuál cuesta más, también problemas de sumas y restas, así como la realización del presupuesto y el ahorro.

A partir de estas investigaciones nos damos cuenta de la gran diversidad de tratar los principales problemas con los que se enfrentan las personas con discapacidad y buscar que logren mejorar sus habilidades para potencializar su desarrollo.

Asimismo los trabajos también mencionan que la enseñanza del uso del dinero permite que los jóvenes adquieran habilidades de autocuidado, de comunicación y sociales, lo cual les permite ser más autónomos y ayuda al desarrollo de otros procesos como la autodeterminación, la inclusión y, por supuesto, para que los jóvenes alcancen su independencia.

Por último nos percatamos que no existe un amplio trabajo sobre el área del manejo del dinero por lo que este trabajo busca ser una importante aportación para este campo.

Apartado 4.

Programa de intervención

En este capítulo se detallan los aspectos del cómo se hizo el programa, se mencionan los objetivos del programa de intervención, así como las etapas, el diseño del mismo y los materiales que se utilizaron, así mismo se describen los participantes y el espacio de trabajo.

4.1 Objetivos

El objetivo general es promover el desarrollo de habilidades para la vida en adolescentes con discapacidad intelectual, proporcionándoles herramientas para un uso y manejo adecuado del dinero en diversas situaciones que favorezcan su autonomía.

Por lo tanto se plantean los siguientes objetivos específicos

- ❖ Los jóvenes con discapacidad intelectual desarrollaran y fortalecerán habilidades académico-funcionales implicadas en el uso del dinero de una manera contextualizada.
- ❖ Los alumnos trabajarán de una manera global el manejo del dinero fortaleciendo las habilidades sociales, el desarrollo personal y solución de problemas.
- ❖ Favorecer la autonomía e independencia de los jóvenes para su desempeño en el contexto social.

4.2 Espacio de trabajo

La aplicación del taller fue mediante 27 sesiones de 50 minutos en las que se trabajaron las unidades con el apoyo de presentaciones en power point y se realizaron ejercicios de acuerdo a la unidad que se estaba trabajando.

El lugar donde se impartió el taller fue en un espacio de la biblioteca del colegio (véase la figura 1), el cual contaba con una pantalla conectada a equipo de cómputo, lo que ayudo a la proyección de las presentaciones, mientras que el mobiliario era una mesa amplia y sillas cómodas, esto favoreció un trabajo e interacción entre los cuatro participantes y las dos facilitadoras.

Por otra parte se utilizó el salón de clases para realizar las situaciones simuladas, para llevar a cabo éstas se acondicionó el salón de acuerdo a la unidad que se estaba manejado con los jóvenes.

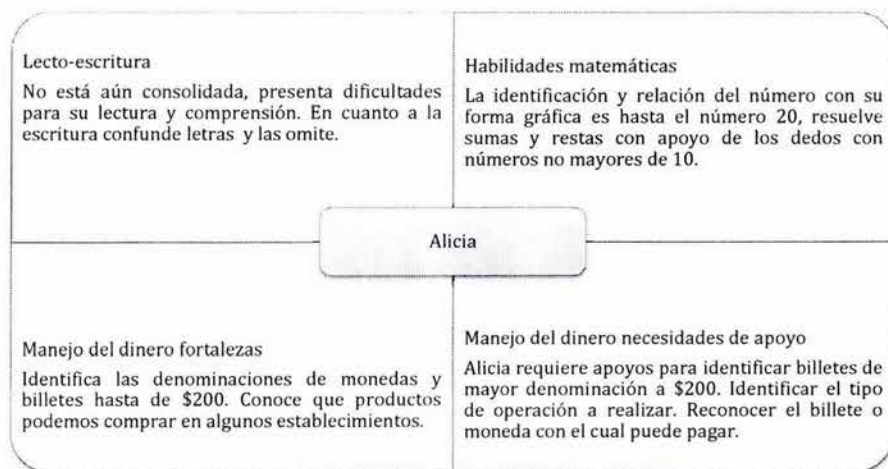


Figura 1. Espacio de trabajo en la biblioteca

4.3 Descripción de los participantes

- Alicia

Mujer de 19 años, cursa el 6to año de preparatoria, y tiene clases integradas. Algunas de sus habilidades en cuanto a la lecto-escritura y matemáticas, sus fortalezas y necesidades de apoyo en el manejo del dinero son (ver figura 2), lo cual se profundizará en los resultados de la evaluación inicial:



Apoyos requeridos

☐

☐ Monitoreo verbal, calculadora, descomposición de la tarea en pasos,

☐ Acompañamiento, anticipación de la salida,

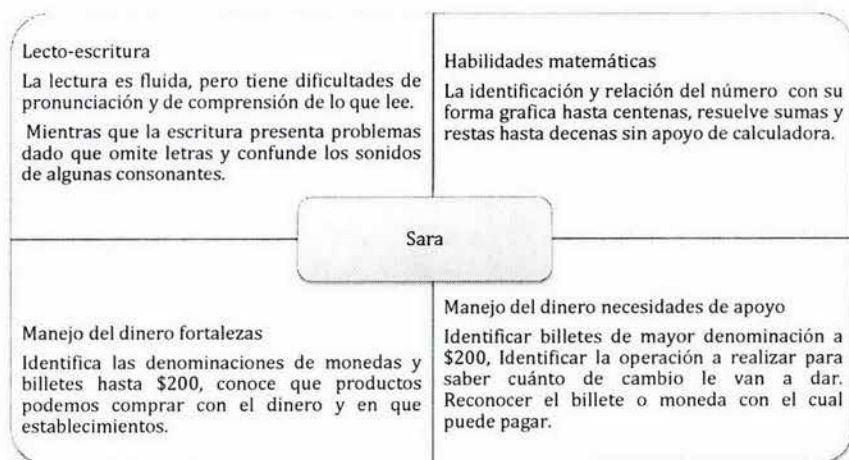
☐ Preguntas para llegar a la respuesta, planteamiento de la situación en imágenes, dar opciones de posibles soluciones

☐ Apoyos visuales para comprender los textos.

Figura 2. Descripción de Alicia. Se refieren algunas de sus habilidades y sus necesidades así como los tipos de apoyo.

- Sara

Mujer de 19 años, que cursa actualmente el 6to de preparatoria, tiene clases integradas donde establece relaciones interpersonales con los demás alumnos del colegio. Algunas de sus habilidades en cuanto a la lecto-escritura y matemáticas, fortalezas y necesidades de apoyo en el manejo del dinero son (ver figura 3) lo cual se profundizarán en los resultados de la evaluación inicial:



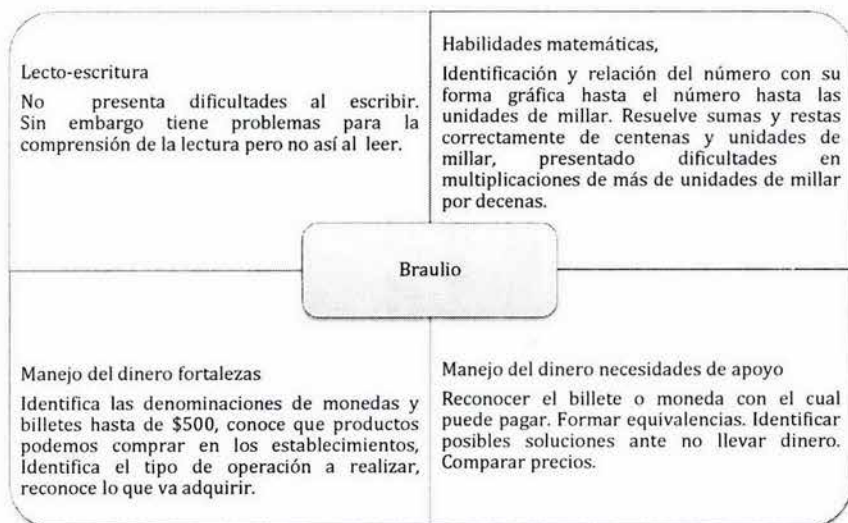
Apoyos requeridos

- ☐ Recordar el valor del billete de \$500, realizar cuestionamientos sobre qué operación puede utilizar para que ella llegue a la solución, empleo de calculadora
- ☐ Guiar para que identifique si la cantidad a pagar es menor o mayor que ciertos billetes o monedas,
- ☐ Identifique cuánto dinero trae y si lo que quiere comprar es mayor o menor que la cantidad que tiene. Cuando lo amerite, incitación verbal o gestual

Figura 3. Descripción de Sara. Son descritas algunas de sus habilidades y necesidades así como tipos de apoyo

- Braulio

Hombre de 15 Años, cursa el 4to de preparatoria, tiene clases integradas. Algunas de sus habilidades en cuanto a la lecto-escritura y matemáticas, fortalezas y necesidades de apoyo en el manejo del dinero son (ver figura 4), lo cual se profundizará en los resultados de la evaluación inicial:



Apoyos requeridos

☐

☐ Monitoreo verbal, Preguntas para llegar a la respuesta

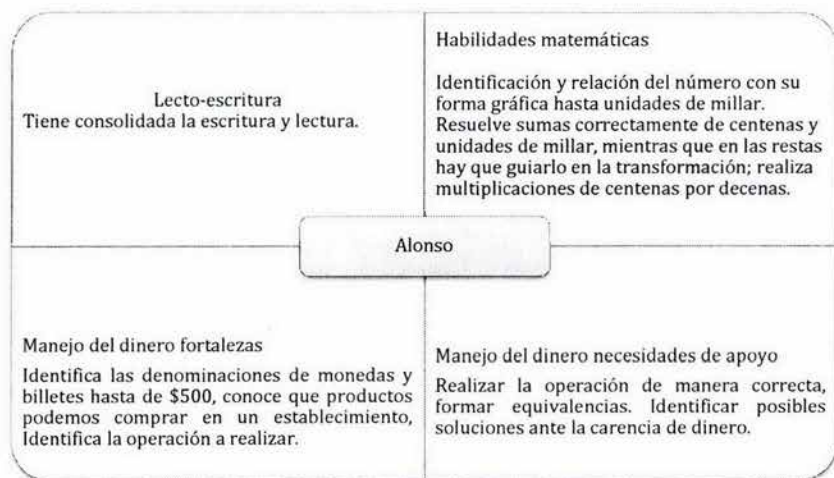
☐ Planteamiento de la situación en imágenes

☐ Opciones a posibles soluciones

Figura 4. Descripción de Braulio. Es referida la información para conocer algunas de sus habilidades y necesidades así como tipos de apoyo.

- Alonso

Hombre de 18 años, cursa el 6to de preparatoria, tiene clases integradas. Algunas de sus habilidades en cuanto a la lecto-escritura y matemáticas, fortalezas y necesidades de apoyo en el manejo del dinero son (ver la figura 5), lo cual se profundizará en los resultados de la evaluación inicial:



Apoyos requeridos

☐

- ☐ Guía para realizar correctamente algunas operaciones
- ☐ Preguntas para llegar a la respuesta
- ☐ Cuando lo amerite, incitación verbal o gestual

Figura 5. Descripción de Alonso. Permite conocer algunas de sus habilidades y necesidades así como tipos de apoyo.

4.4 Fases del Programa de Intervención

El esquema de la figura 7 ilustra las etapas del programa de intervención que posteriormente se describirán.

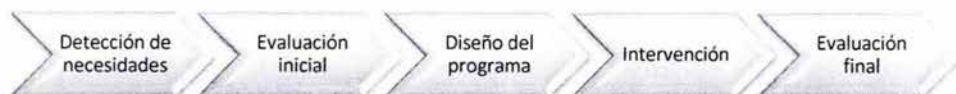


Figura 7. Etapas del programa de intervención.

4.4.1 Detección de necesidades

Para el diseño del programa de intervención se reconoció el contexto y el escenario. Para ello se acudió al Colegio Vista Hermosa los días martes y jueves. Allí colaboramos y nos se familiarizamos con el grupo técnico de Bachillerato donde la edad de los alumnos con discapacidad es desde los 15 años hasta los 19 años.

Se revisaron los materiales con los que cuentan los salones, además de los cuadernos y las hojas de trabajo de cada uno de ellos, en base a esto nos percatamos de la poca contextualización de los aprendizajes matemáticos y de la necesidad de un uso adecuado del dinero.

Los docentes nos explicaron cuáles son los principales apoyos para cada uno de los alumnos, cuál es el nivel que tiene cada uno de ellos, las materias en las que están integrados, las adecuaciones que les hacen a los exámenes y a las actividades que hacen en sus grupos regulares.

Se les observó en situaciones de compra lo cual permitió reconocer que los alumnos tienen un uso inadecuado del dinero en situaciones reales, debido a que a los jóvenes se les dificulta la adecuada aplicación de ciertos conocimientos matemáticos, ante un contexto específico.

Las sustentantes y los jóvenes al compartir el entorno escolar y la comunidad, experiencias y vida cotidiana, permitieron dar cuenta de las formas de interactuar, los conocimientos y las habilidades en específico del manejo del dinero, por parte de los jóvenes.

4.4.1.1 Abordajes del programa

A continuación se describen los planteamientos en los cuales nos basaremos para el Programa de Intervención.

Se toma de la perspectiva de la Enseñanza Situada a que hace referencia Díaz Barriga (2006), ya que consideramos que es importante la Contextualización de las matemáticas y no sólo de estas sino de todos los conocimientos que se quieran transmitir. Así como algunas características de las Tecnologías de la Información y de la comunicación, ya que son parte importante del diseño del programa.

-Enseñanza Situada

Soler (2006) menciona que la enseñanza situada, evita que la enseñanza sea descontextualizada y simplista. La manera en que la gente construye significados y resuelve problemas es en un contexto informal natural. El aprendizaje debería promoverse fuera del aula escolar para que los estudiantes tengan una vinculación temprana con su comunidad.

El paradigma de la cognición situada, como refiere Díaz Barriga (2006), también denominada así, representa una de las tendencias actuales y más representativas de la teoría sociocultural, que toma de referencia a Vygotsky, Leontiev y Luria. El aprendizaje y enseñanza situada se fundamentan en los principios de Dewey y Schön, de los cuales nos habla Díaz Barriga (2006).

Dewey propone que el aprendizaje experiencial es un aprendizaje activo, utiliza y transforma a los ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuya a experiencias valiosas y pretende establecer un fuerte vínculo entre el aula y la

comunidad, entre la escuela y la vida. Donde los contenidos de la enseñanza se derivan de las experiencias de la vida diaria.

"se parte de la idea de que una educación de calidad será la que provea apoyos al alumno o lo faculte para convertirse en una persona cada vez más inteligente y autónoma respecto de la dirección de su vida y de su compromiso de actuación en la sociedad en la que vive"(Díaz Barriga,2006, p. 6).

Por otro lado Schön establece que los estudiantes aprenden mediante la práctica de hacer o ejecutar aquello en lo que buscan convertirse en expertos "para convertirse en expertos requieren enfrentar problemas auténticos en escenarios reales" (Schön, p.29, 1992, citado en Díaz Barriga, 2006).

De acuerdo con Baquero (2002, citado en Díaz Barriga, 2006) la perspectiva situada, toma al aprendizaje como un proceso multidimensional de apropiación cultural, ya que trata una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción. Por tanto toma mucha importancia la actividad y el contexto para el aprendizaje. Lo que en conclusión plantea este enfoque es que los alumnos deben aprender en el contexto pertinente.

Díaz Barriga (2006, p. 20) nos habla de esta postura que toman varios autores en cuanto a la cognición situada:

Se afirma que todo conocimiento, producto del aprendizaje o de los actos de pensamiento o cognición puede definirse como situado en el sentido de que ocurre en un contexto y situación determinada, y es resultado de la actividad de la persona que aprende en interacción con otras personas en el marco de las prácticas sociales que promueven una comunidad determinada.

En un modelo de enseñanza situada resaltará la importancia de la influencia de agentes educativos, en mecanismos de mediación y ayuda ajustada a las necesidades del alumno y del contexto, así como de las estrategias que fomenten un aprendizaje colaborativo o recíproco. Debido a esto las decisiones pedagógicas y didácticas (selección y tratamiento de contenidos, estrategias docentes y para el

aprendizaje, mecanismos de evaluación) toman gran importancia para considerar las situaciones reales en las que el sujeto recrea o deberá recrear el conocimiento que habrá de adquirirse en el escenario escolar (Díaz Barriga, 2006).

Díaz Barriga (2006) afirma que la "adopción de un enfoque de enseñanza situada recupera y amplía algunos de los principios educativos del constructivismo y del aprendizaje significativo". La enseñanza seguirá siendo lo que el estudiante sabe, puede hacer y desea saber, así como la intención de que las experiencias aborden mejor sus necesidades personales. Pero al mismo tiempo, se establece la importancia que tiene el uso funcional y pertinente del conocimiento adquirido en contextos de práctica apropiados, pero dicho conocimiento enfocado a afrontar problemas y situaciones relevantes en su entorno social o profesional.

La enseñanza situada plantea que los aprendizajes deben ser contextualizados y en el contexto. Pero ¿cómo definimos concretamente el contexto y contextualización?

Martínez (2006, p.674) responde a esta pregunta definiendo el contexto como:

El contexto nos hace referencia al conjunto de componentes de carácter físico, cultural, social, psicológico, histórico, que participan y conforman la actividad. Por tanto es el conjunto de situaciones o problemas en los cuales un concepto o procedimiento, adquiere significado; el conjunto de situaciones que hacen al concepto o procedimiento, útil, significativo.

Determinando la existencia de tres tipos de contexto:

- a. El contexto real: refiriendo a la situación de práctica real, al entorno sociocultural donde se práctica tiene lugar.
- b. El contexto simulado que es originado por una situación real, las situaciones o problemas de distintas naturaleza que son retomados de la realidad y transformados en entornos didácticos para que los alumnos aprendan.
- c. Contexto evocado: son planteamientos de problemas con enunciados que evocan de manera parcial situaciones de uso social.

Por último habla de la contextualización:

Establece las relaciones entre el conocimiento a enseñar y las situaciones de su uso social de los conocimientos.

Según Keitel (1997 en Martínez, 2006) los contextos pueden activar la creatividad de los alumnos, impulsándolos a emplear estrategias informales y de sentido común. Un buen contexto también puede actuar como mediador entre el problema concreto y las matemáticas abstractas.

Por tanto las actividades y sus contextos deben ser elegidos de manera que sean significativos y relevantes para los alumnos. Teniendo en cuenta (Bishop, 1998 en Martínez, 2006):

- a. Relevancia para los alumnos
- b. Ser significativos
- c. Situados en un contexto familiar
- d. Estar conectadas con los conceptos matemáticos

Analizando la información anterior podemos decir que el aprendizaje situado es una adecuada opción para contextualizar los conocimientos a enseñar y aprender, ya que realmente se cumple la función de vincular el conocimiento a la vida del estudiante y adquirir cierta significancia.

Para los jóvenes con discapacidad les será más significativo y relevante adquirir ciertos conocimientos experimentando en escenarios reales, ya que podrán aplicar conocimientos teóricos, enfrentarse a resolver problemas reales y poder generar posibles soluciones.

El diseño del material didáctico está elaborado en un recurso digital y es por esta razón que se considera mencionar algunas características de las Tecnologías de la Información y la comunicación.

-Tecnologías de la información y la comunicación

Las tecnologías de la información y la comunicación (tic) aluden, en un concepto amplio, dinámico y convergente, al dominio de herramientas digitales, medios audiovisuales, Internet, multimedia, interactividad, hipertextualidad, comunicación, redes sociales, al mismo tiempo que imponen la apropiación de nuevas competencias de multitarea, participación, resolución de problemas, producción y aprendizaje colaborativo (Zappalá et al., 2011).

La inclusión de las tic como refiere Zappalá et al. (2011) en la escuela propone nuevos escenarios educativos, habilita variadas estrategias de enseñanza y pone en juego diversos modos de aprender, al tiempo que permite desarrollar competencias para desenvolverse en el nuevo contexto social.

El aprovechamiento de estas tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito del aula no genera cambios por sí solo en las prácticas educativas, sino que supone un proceso previo de apropiación de herramientas y de conocimientos, así como también de la construcción de concepciones tendientes a incorporar tanto los recursos y materiales digitales como contenidos flexibles, adaptables y transversales (Poy et al, 2009).

Zappalá et al. (2011) mencionan que las ayudas o adaptaciones pensadas para las personas con discapacidad intelectual están vinculadas con el diseño de materiales más simples y accesibles en sus contenidos y que tengan en cuenta características como:

- la utilización de un lenguaje claro;
- que la pantalla no esté sobrecargada de información;
- el empleo de íconos gráficos lo suficientemente descriptivos para ayudar en la navegación, apoyos alternativos de comprensión a través de recursos auditivos, gráficos y/o de texto, etcétera.

Debemos tener en cuenta que el diseño de los materiales educativos se realiza de acuerdo con los niveles de los contenidos curriculares. Dentro de la modalidad de Necesidades Educativas, las edades de los alumnos pueden no estar relacionadas

con estos niveles, por lo cual el diseño (en cuanto a imágenes y/o lenguaje) de algunas aplicaciones o software no estaría acorde a sus edades cronológicas.

Zappalá, Köppel y Suchodolski, (2011) plantean que las tics también ofrecen oportunidades para adquirir habilidades que pueden luego transferirse a distintas situaciones, anticipar los resultados de una acción en un determinado entorno, generalizar los aprendizajes sobre el manejo de un programa a otro y recordar una secuencia de procedimientos necesaria para lograr un objetivo

En suma, aprender con las tics y aprender de ellas abre nuevas oportunidades para estimular habilidades del pensamiento y áreas del desarrollo, y promover la construcción del conocimiento.

4.4.2 Evaluación Inicial

La evaluación inicial está conformada por varias partes, las cuales brindan un mayor conocimiento de las habilidades, necesidades y tipos de apoyo de cada participante.

Debido al trabajo y observación participante con los jóvenes, se pudieron conocer sus habilidades y tipos de adecuaciones empleadas por sus docentes.

Esto permitió realizar tres formatos diferentes de evaluación, cada uno contiene diferentes niveles de habilidades matemáticas, del manejo del dinero y adecuaciones necesarias.

Como se describe anteriormente cada nivel de evaluación contiene diversas habilidades matemáticas y adecuaciones necesarias para los participantes, en la figura 19 se describen los componentes generales de los niveles.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
☐	☐	☐
☐ Reconocimiento del número hasta el 50	☐ Reconocimiento del número menor a las unidades de millar	☐ Reconocimiento del número hasta unidades de millar
☐ Sumas y restas donde los números con los que se realiza la operación no pasen de 9	☐ Sumas y restas de decenas, resta con transformación, multiplicaciones de unidades	☐ Sumas y restas hasta unidades de millar con transformación
☐ Apoyos visuales que facilitan la lectura	☐ Ciertos apoyos visuales, recortables para pegar nombres	☐ Multiplicaciones de centenas por decenas, divisiones donde el dividendo no exceda las decenas

Figura 19. Niveles de la evaluación inicial.

La figura 20 nos muestra el nivel en que se ubicó a cada participante.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
☐ Alicia	☐ Sara	☐ Braulio
		☐ Alonso

Figura 20. Ubicación de los participantes en los niveles.

Descripción de la Evaluación inicial

La evaluación inicial está constituida por ejercicios en hojas y prácticos diseñados para cada nivel, los cuales serán resueltos por los alumnos, posteriormente sus respuestas y desempeño servirán para llenar las rúbricas por parte de las sustentantes del trabajo.

Procedimiento

Se facilitaron los materiales necesarios como las hojas con los ejercicios, dinero didáctico, se trabajó en uno de los salones de grupo técnico de bachillerato, con un horario específico, la evaluación inicial se realizó de manera individual y se les proporcionó los apoyos necesarios para su óptimo desempeño, a cada uno de ellos se les explicó el objetivo del programa de intervención y se le pidió su participación dentro de éste, los cuatro mostraron disposición y accedieron a ser partícipes del programa.

La forma de evaluar fue de acuerdo a los siguientes niveles para las rúbricas:

1. No lo realiza correctamente ni con apoyo
2. Lo realiza adecuadamente con apoyo
3. Realiza la mayor parte solo hasta que requiere apoyo
4. Lo efectúa de manera autónoma

Componentes de la evaluación inicial (ver anexo 1 formato de evaluación inicial)

Como bien se describe anteriormente esta evaluación consta de dos partes principalmente, la primera evalúa las habilidades matemáticas y la otra el manejo del dinero. A continuación describiremos cada una de ellas.

1) Evaluación habilidades básicas matemáticas

Objetivo: exploración de los conocimientos matemáticos básicos y generales matemáticos con los que cuenta el alumno.

Características: se conocerá por medio de los ejercicios escritos, la numeración que domina, la relación entre la palabra escrita y el número y viceversa, el dictado y escritura de los números; las operaciones aritméticas y con cuántas cifras (unidades, decenas, centenas, unidades de millar), antecesor y sucesor, notación desarrollada, mayor y menor que, por último identificación de fracciones.

Materiales: hojas con los ejercicios, calculadora dependiendo el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores, tijeras y Pritt.

Forma de evaluación: rúbricas.

2) Manejo del dinero

Esta parte de la evaluación se compone de otras más las cuales permiten tener un amplio panorama del manejo del dinero, ya que este no solo es saber usar e identificar el dinero sino también conocer dónde y cómo emplearlo, las habilidades sociales implicadas en situaciones de compra, llegar a solucionar problemas basados en el dinero.

• Reconocimiento del dinero

Objetivo: conocer si los alumnos logran identificar las diversas denominaciones del dinero. Representación de cantidades de diversas maneras.

Características: ejercicios por escrito y prácticos, permiten conocer la identificación del dinero así como la asociación a su valor, reconocimiento de sus características, la formación de cantidades.

Materiales: dinero real y didáctico, hojas con los ejercicios, calculadora dependiendo el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores, tijeras y Pritt.

Forma de evaluar: Rúbricas

- *Habilidades funcionales (Empleo del dinero)*

Objetivo: identificar si los alumnos saben dónde emplear el dinero, donde adquirir ciertos productos y solución de problemas de compras.

Características: ejercicios por escrito, los alumnos escribirán los lugares donde ellos usan el dinero, relacionaran algunos locales comerciales con los productos que se pueden adquirir allí y problemas de suma, resta.

Materiales: hojas con los ejercicios, calculadora dependiendo el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores.

Forma de evaluación: rúbricas

- *Solución de problemas*

Objetivo: conocer cuál es la forma de actuar y resolver ciertos problemas que impliquen el empleo del dinero, para este caso comprar en base a cierta cantidad de dinero y no tener dinero para pagar lo ya consumido.

Características: ejercicios por escrito con dos problemas, en el primero de ellos tienen que identificar la cantidad de dinero con la que cuentan y en base a eso elegir alguna de las opciones de compra. Posteriormente explicaran el porqué de su elección. El último problema dos personajes van a un restaurant y uno de ellos no tiene dinero para pagar, se le pregunta a los alumnos que se puede hacer en ese caso.

Materiales: hojas con los ejercicios, según el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores.

Forma de evaluación: Rúbricas

- *Manejo en Situación real*

Objetivo: identificación de cómo se desempeñan los alumnos en un escenario real, cómo manejan su dinero y que habilidades sociales emplean.

Características: ejercicio práctico llevado a cabo en la cafetería del colegio. Se les pide a los alumnos cierta cantidad de dinero a todos para ir a comprar en la cafetería. Proceden a realizar sus compras, eligen el producto y pagan etc.

Materiales: dinero

Forma de evaluación: rúbricas

- *Conductas en situación de compras*

Objetivo: obtener más información acerca de las habilidades de los jóvenes en cuanto al manejo de su dinero y sociales asociadas a la compra, referidas por su docente.

Características: se emplea una lista de cotejo de experiencias previas en el manejo del dinero que es contestada por el docente. Tiene reactivos de identificación del dinero, habilidades sociales, sigue normas y reglas, solicita apoyo, pide aclaraciones entre otros criterios.

Materiales: lista de cotejo y pluma

Forma de evaluación: lista de cotejo

- *Habilidades sociales*

Objetivo: conocer las conductas y/o destrezas requeridas para el manejo del dinero.

Características: recopila la información de la situación real y de la lista de cotejo. Si saluda, pide por favor, tono de voz, dar gracias etc.

Materiales:

Forma de evaluación: rúbricas

4.4.3 Diseño del programa

En este apartado se explica cómo se diseñaron las unidades didácticas trabajadas durante el taller, así como el contenido de las hojas de trabajo y de las presentaciones.

Descripción del material didáctico

Todos los antecedentes presentados justifican la importancia de enseñar matemáticas de manera contextualizada a los jóvenes con discapacidad intelectual. Es en lo que se centran los materiales didácticos de los que se hablará a continuación, en dotar a los jóvenes de habilidades o herramientas para que puedan resolver los problemas a los que se enfrentan en su vida diaria, en este caso todo lo que implique la utilización del dinero.

Diseño de materiales didácticos por alumno

Los materiales se elaboraron en función del nivel de competencia específico de cada uno de ellos.

Para lo cual se realizó una evaluación inicial, que abarcaron los conocimientos y habilidades con los que cuentan los alumnos, se les brindaron los apoyos necesarios para su óptimo desempeño, y las adecuaciones necesarias para que se presente un reto al alumno de tal manera que los motive, pero que no sobrepase sus habilidades y que le permitan su mejor desempeño.

Habilidades a desarrollar

El manejo del dinero es un intercambio monetario para realizar el pago de bienes, servicios o adeudos dentro de una sociedad con normas y reglas establecidas. Para lo cual es indispensable contar con ciertas habilidades y destrezas para poder llevarlo a cabo, las cuales se describen a continuación:

- *Habilidades funcionales*

Están relacionadas con habilidades cognitivas y habilidades de aprendizajes instrumentales, que tienen además una aplicación directa en la vida cotidiana. Por ejemplo: escribir, leer, utilizar de un modo práctico los conceptos *matemáticos básicos y el manejo del sistema monetario actual*, y todo aquello relacionado con el conocimiento del entorno físico y la propia salud y sexualidad (AARM, 2002).

- *Reconocimiento del dinero*

Identificación del sistema monetario actual, tomando también las equivalencias y la descomposición de cantidades.

- *Habilidades de solución de problemas*

El problema es una situación para el destinatario que no tiene una solución construida de antemano, en la construcción de la solución se debe dar oportunidad a la manipulación de materiales disponibles para resolver el problema (PEP, 2011). La solución de los problemas es una fuente de elaboración de conocimientos y que tienen sentido si se centra en situaciones contextualizadas. Además generan sentimientos de confianza y seguridad, pues se dan cuenta de sus capacidades para enfrentar y superar los retos, (PEP, 2011).

- *Habilidades sociales*

Monjas (1997), las define como conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar una tarea interpersonal. Comportamientos adquiridos y aprendidos, no un rasgo de personalidad. Conductas y sus repertorios adquiridos por medio del aprendizaje, siendo importante el entorno donde

interacciona. Las habilidades sociales contienen componentes motores y manifiestos, emocionales y afectivos y cognitivos. Son respuestas específicas a situaciones específicas.

- *Desarrollo personal*

Van encaminadas hacia el empoderamiento, la autonomía y la autodeterminación de los alumnos, por lo que el desarrollo personal tiene una estrecha relación con la autodirección en las cuales se fomentan los aprendizajes orientados a realizar elecciones y poder tomar su propias decisiones (AARM, 2002).

- *Manejo en situación real*

Referente a la funcionalidad de los algoritmos matemáticos, de la utilización de habilidades sociales, y del empleo del dinero de una manera adecuada.

Estas habilidades serán ejes centrales para desarrollar las unidades didácticas del programa de intervención.

Diseño de las situaciones didácticas

Las fases implicadas en el proceso de diseño, implementación, seguimiento y evaluación de una macrosituación didáctica como refieren Cabrera y Bonyuan, (2010) serán de gran importancia para el desarrollo de las situaciones contextualizadas elegidas, a continuación veremos cada una de las fases:

1. Reconocimiento del contexto: elegir un contexto significativo, para lo que se debe estar atento a la realidad de la escuela y la comunidad. Las situaciones didácticas deben de estar situadas en contextos significativos que involucren al alumno. "El abordar la enseñanza de la matemática situada en contexto promueve y potencia el tratamiento de los contenidos matemáticos como herramientas para resolver problemas de otras áreas de conocimiento" (Cabrera y Bonyuan, 2010, p.43).
2. Incubación de escenarios: se puntualizan las decisiones y acciones sobre los posibles contenidos a abordar y problemas a resolver.

3. Diseño de situaciones problema: "el profesor debe imaginar y proponer a los alumnos situaciones matemáticas que ellos puedan vivir, que provoquen la emergencia de genuinos problemas matemáticos y en los cuales el conocimiento en cuestión aparezca como una solución óptima a dichos problemas, con la condición adicional de que dicho conocimiento sea construible por los alumnos" (Centeno, 1998 citado en Cabrera y Bonyuan, 2010, p.52).
4. Gestión de la dialéctica herramienta-objeto: se gestiona el tratamiento de los conocimientos a abordar a partir de la secuencia de situaciones problema de los escenarios elegidos en un contexto dado.
5. Retroalimentación: de mucha importancia, ya que es donde se toman los datos de los aprendizajes de los alumnos, procesos y reconocen los logros y dificultades, los errores y los replanteamientos.

Ahora bien tomando esto como referencia se eligieron situaciones de la vida, en este caso recreativas, la inclusión a este tipo de actividades se asociada a la mejora del bienestar emocional, de las relaciones y al desarrollo de competencias (Badia y Longo, 2009). A su vez se promueve sentimientos de placer, amistad, felicidad, espontaneidad, fantasía o imaginación, gozo, creatividad, expresividad y desarrollo personal.

Las experiencias de salidas a la comunidad proporcionan oportunidades para experimentar la participación y el disfrute en entornos similares a sus iguales sin discapacidad, por lo cual permite desarrollar habilidades y confianza, favorece la elección y la participación en las actividades de la comunidad, fomenta el desarrollo de la autoconfianza y la dignidad.

Schleien, Olson, Rogers y McLafferty, 1985 (en Badia y Longo, 2009) mencionan que las personas con discapacidad desarrollan habilidades de acuerdo a su edad cronológica, que estén basados en sus comunidad y que puedan facilitar la integración con éxito en la comunidad.

Elegimos los contextos significativos para la población con la que se trabaja en el escenario dando como resultado cinco situaciones:

- Cine
- Fiesta
- Restaurante
- Campamento
- Antro

Posteriormente elegimos los objetivos y contenidos de las situaciones ahora denominadas unidades, sin olvidar que además de estos se trabajaron las habilidades a desarrollar anteriormente mencionadas, en cada una de las unidades referidas en la tabla 1.

Tabla 1. Unidades didácticas del taller “conozco, cuido y manejo mi dinero”

Situación o unidad	Objetivos	Contenidos
Cine	• Conocer y reflexionar sobre la importancia de utilizar el dinero. • Buscar alternativas ante una situación de no llevar dinero. • Elección de productos en base a un presupuesto.	-Cuáles son mis habilidades para el uso del dinero. -Sé que hacer en caso de no llevar dinero. -Identifico el valor de las monedas y billetes. -Reconozco los productos que puedo comprar en un cine. -Resuelvo problemas de suma y resta.
Fiesta	• Identificar los establecimientos donde se usa el dinero y que se compra allí. • Comparación de mayor y menor • Manejo responsable del dinero.	Conoceré mediante “La fiesta”: - Qué necesito para hacer una fiesta -Los establecimientos donde se utiliza el dinero -Planearé una fiesta -Haré el presupuesto para comprar las cosas para organizar una fiesta -Identificaré y usaré monedas y billetes para realizar compras -Realizaré problemas para saber

		El total que tengo que pagar y El cambio que me regresarán
Restaurant	• Conocer, reflexionar y toma de decisiones sobre qué hacer en situaciones donde nos cobran mal • Hacer aclaraciones de una manera asertiva.	Conoceré mediante una historia el "restaurant": -Tomar decisiones acerca de los productos que quiero comer en un restaurant. -Además reflexionaré sobre qué hacer en caso de que no me estén cobrando correctamente. -Y ejercitaré actividades de suma y resta, e identificaré monedas y billetes.
Campamento	• Planificación de gastos de una salida recreativa	Conoceré mediante una historia el "campamento" a. -Distribuir mi dinero para una salida recreativa -Planear una salida recreativa -operaciones de suma y resta para mis gastos - El tipo de boleto que debo elegir ¿niño o adulto?
Antro	• Reflexionar en que se puede gastar el dinero ahorrado obtenido mediante nuestro trabajo • La implicación de ser un joven adulto	Conoceré mediante una situación el "antro" a: -Planear una salida recreativa -Distribuir mi dinero ahorrado para una salida recreativa -Saber en qué puedo utilizar mi dinero de pre-laboral -Importancia de mi Credencial de Elector -Medidas que se tienen que tomar en cuenta en un antro.

En base a los objetivos y contenidos elegidos para cada unidad se desarrollaron las presentaciones en Power Point y los cuadernillos de trabajo.

□ Presentaciones en Power Point

A continuación se muestra un ejemplo de ciertos fragmentos de una unidad en este caso el restaurant mostrado en las figuras 8, 9, 10, 11, 12 y 13.



Figura 8. Diapositiva de presentación. En la primera diapositiva de cada unidad se presentan imágenes alusivas a la situación y el nombre de la misma.



Figura 9. Presentación de los personajes. La segunda diapositiva contiene los personajes y su descripción para hacerla más significativa a los participantes



Figura 10. Introducción a la historia. La siguiente diapositiva nos introduce a la situación y la interacción que se da entre los personajes, esto es presentado por medio de una historieta.



Figura 11. Elementos de la historia. Todas las diapositivas contienen efectos para no saturarla. Ejemplo: aparece el dialogo de saludo de los personajes principales, desaparece y aparece el de la mesera y por último el menú.



Figura 12. Estructura de las diapositivas. Algunas diapositivas contienen señalizaciones para trabajar los ejercicios en los cuadernillos. Además contienen preguntas y ejercicios que facilitan la reflexión y trabajo.



Figura 13. Diapositivas adicionales. Así mismo algunas unidades requieren más ejercicios y más tiempo para una mejor comprensión de las situaciones trabajadas. Ejemplo: unidad 3, que checar en el ticket para ver si me cobran bien.

A continuación se muestra un ejemplo de los contenidos de los cuadernillos, los cuales tienen las mismas temáticas que las presentaciones (ver anexo 3. Ejemplo de Cuadernillo de trabajo).

Las actividades elaboradas en hojas contienen:

- Presentación: en la cual se da a conocer los personajes y el nombre de la unidad, como se muestra en la figura 14.

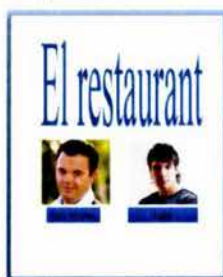


Figura 14. Presentación de la unidad en los cuadernillos de trabajo.

- Metas: que son los enunciados que establecen las condiciones, tipo de actividad para así generar expectativas observadas en la figura 15.



Figura 15. Metas establecidas en los cuadernillos de trabajo.

- Ilustraciones: las hojas de trabajo contienen representaciones visuales de objetos o situaciones en las cuales se está trabajando, dependiendo del nivel de competencia de los jóvenes (ver figura 16).



Figura 16. Adecuaciones de los ejercicios para cada alumno.

- Preguntas intercaladas: que nos permite cuestionar qué harían en situaciones específicas y para saber su sentir. Y las cuales permiten también conocer posibles soluciones hacia un problema específico y las posibles consecuencias.

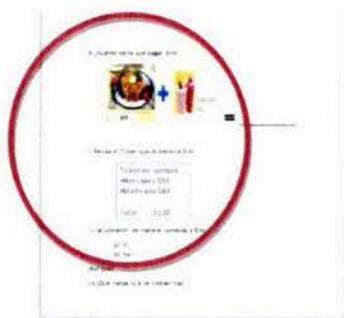


Figura 17. Ejercicios para apoyar el trabajo de la unidad

- Actividades de uso de dinero: los ejercicios que se emplean tienen un contenido en el cual se emplea el dinero y se aplican algoritmos matemáticos en problemas de compra, equivalencias, descomposición de cantidades (véase la figura 18).

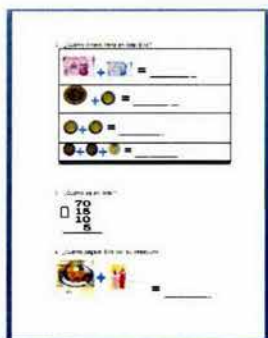


Figura 18. Ejercicios que implican el manejo del dinero.

Forma de evaluación de las unidades

La manera en la cual se evalúan las unidades es por medio de la evaluación alternativa Anijovich, Malbeigier y Sigel (2004) los cuales proponen atender a las experiencias, procedimientos trayectos que hay que recorrer durante el aprendizaje. Tomando en cuenta no sólo el producto sino también el proceso para llegar al aprendizaje. Así también permite tomar decisiones relacionadas con el futuro, lo que

es importante considerar para hacer mejoras en las unidades y a lo largo de la intervención. Este tipo de evaluación exige de los alumnos un tiempo más prolongado para la elaboración de las respuestas. En contraste con la evaluación tradicional que utiliza fundamentalmente las pruebas escritas, la evaluación alternativa enfatiza el uso de las denominadas tareas de evaluación de desempeño que responden a las características de tareas auténticas en las cuales no sólo se evalúa lo que el alumno sabe o verbaliza sino lo que es capaz de hacer, resolver o producir. Se utilizan fundamentalmente las rúbricas y la observación.

- Rúbrica: es una herramienta de evaluación que selecciona criterios a tener en cuenta para la elaboración de un trabajo y muestra los niveles de calidad posibles para cada uno de estos criterios.
- Observación: a través de la observación directa del desempeño del alumno en los diferentes escenarios dentro de la escuela: el aula, los patios, el comedor, la biblioteca, en interacción con los compañeros y los materiales de estudio podemos obtener información del proceso de aprendizaje que llevan los participantes, tomando las actitudes, las elecciones, la interacción con los materiales y unidades, la motivación, los roles y la expresión de sus ideas.

4.4.4 Intervención

El trabajo de las unidades contiene tres etapas descritas en la figura 21.



Figura 21. Etapas del trabajo de las unidades didácticas.

No todas las unidades fueron posibles realizarse en situación real y/o simulada como es mostrado en la figura 22, debido a que se considero que no era necesario, ya que con la situación real les fue más significativo o porque las situaciones se realizarían después de cierto tiempo fuera del programa de intervención como fue el caso del campamento. Por otro lado no se pudo asistir al antro debido a que a algunos de los jóvenes no contaban con credencial de elector.

Trabajo en biblioteca	Situación simulada	Situación real
☐	☐	☐
☐ Cine	☐ Cine	☐ Cine
☐ Fiesta	☐	☐ Fiesta
☐ Restaurant	☐ Restaurant	☐ Restaurant
☐ Campamento	☐	☐
☐ Antro	☐ Antro	☐

Figura 22. Unidades trabajadas en situación real y/o simulada.

Cada una de las unidades didácticas necesitó un número diferente de sesiones las cuales eran destinadas a diferentes formas y/o lugares de trabajo, consultemos la figura 23 para conocerlas.

Cine	Fiesta	Restaurant	Campamento	Antro
• 3 sesiones trabajo en biblioteca • 1 simulación • 2 sesiones de planeación • 1 situación real	• 5 sesiones trabajo en biblioteca • 2 sesiones de planeación • 1 situación real	• 2 sesiones trabajo en biblioteca • 1 simulación • 1 sesión de planeación • 1 situación real	• 3 sesiones de trabajo en biblioteca • 1 sesión de planeación	• 2 sesiones trabajo en biblioteca • 1 situación simulada

Figura 23. Sesiones empleadas por unidad.

Como se refiere anteriormente las sesiones eran diferentes de acuerdo al lugar de trabajo y/o forma de trabajo, para conocerlas véanse las figuras 24, 25 y 26, describen el trabajo en biblioteca, situación simulada y real respectivamente.

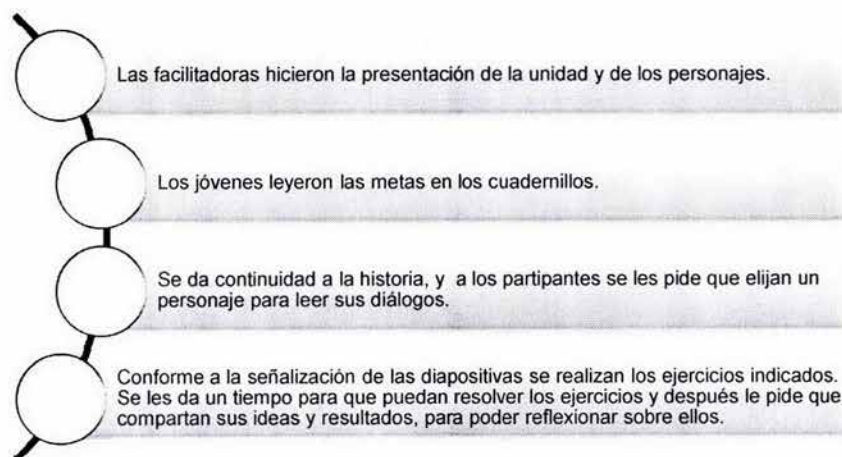


Figura 24. Forma de trabajo en la biblioteca.

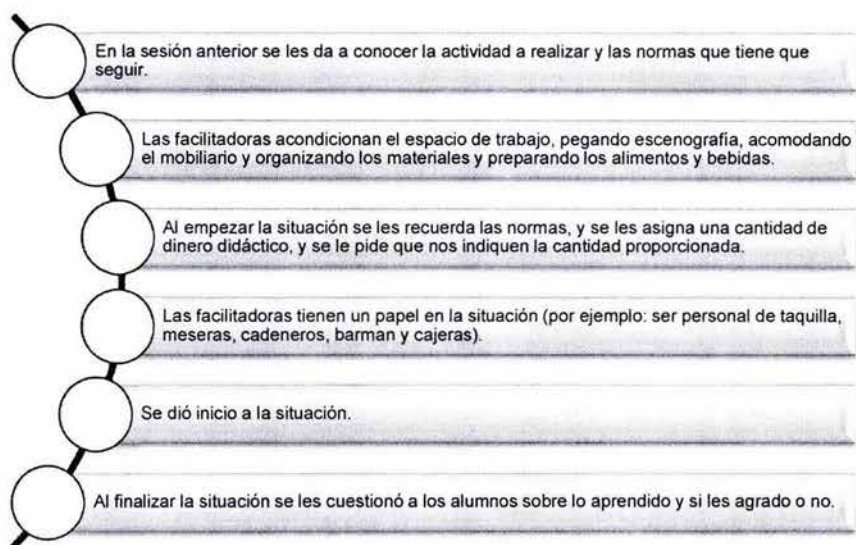


Figura 25. Forma de trabajo en una situación simulada.

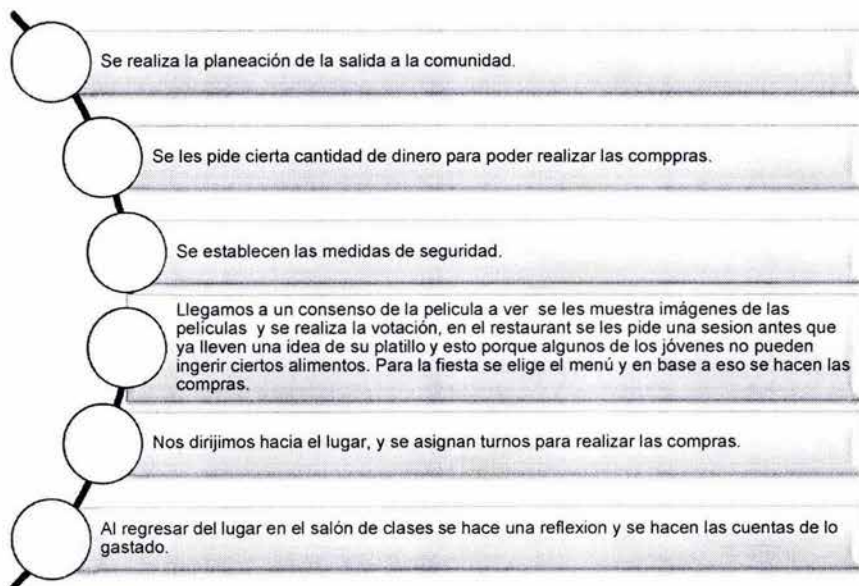


Figura 26. Forma de trabajo en la situación real.

(Para una mayor referencia sobre la forma de trabajo en cada unidad vea el anexo 2 Cartas Descriptivas y Rúbricas del Programa de Intervención)

Para evaluar la intervención se realizaron rúbricas para todas las unidades, que comprenden trabajo en el salón, las situaciones simuladas y reales, las cuales son llenadas con información de las respuestas de los jóvenes y la observación de su desempeño determinado por las sustentantes del informe.

Las rúbricas evalúan las habilidades desarrolladas por el taller y se ajustan a los criterios de la evaluación inicial:

1. No lo realiza correctamente ni con apoyo
2. Lo realiza adecuadamente con apoyo
3. Realiza la mayor parte solo hasta que requiere apoyo
4. Lo efectúa de manera autónoma

4.4.5 Materiales

- ⇒ Pantalla
- ⇒ Computadora
- ⇒ Presentaciones en power point
- ⇒ Cuadernillos de trabajo
- ⇒ Escenografía y utilería para las simulaciones
- ⇒ Dinero didáctico y real
- ⇒ Tijeras, Pritt, lápices, colores
- ⇒ Juego "Conozco, cuido y manejo mi dinero"
- ⇒ Rúbricas de evaluación

4.4.6 Evaluación final

La evaluación final se realizó en dos partes, la primera parte consistió en un juego de mesa que recapitula las habilidades que se favorecieron y desarrollaron a lo largo del taller y una segunda parte que se conformó por una situación real en la cual se evaluó el desempeño de los jóvenes ante una situación de compra en otro contexto.

- "Conozco, cuido y manejo mi dinero el juego"

El tablero tiene casillas de colores diferentes que representan cada una de las habilidades trabajadas durante las unidades didácticas véase la figura 27; así que se realizaron tarjetas con ejercicios para cada una de ellas.



Figura 27. Habilidades empleadas en el juego.

Instrucciones del juego

- Para cuatro jugadores
- Piezas: tablero, cuatro fichas, un dado, tarjetas de ejercicios, dinero didáctico, tarjetas de pre-laboral.

Nota: Hay tarjetas que contienen opciones de respuesta, el docente a cargo del juego decide si dar el apoyo con las opciones o no. También hay tarjetas para diferentes habilidades y adecuaciones requeridas (véase figura 29).

1. El tablero tiene casillas de día de pago, donde se le da el dinero de acuerdo a su tarjeta de pre-laboral (consulte figura 28).
2. También hay casillas de fuiste a algún lugar recreativo, así que el participante debe pagar el monto indicado (consulte la figura 28).
3. Se reparte \$250 a cada jugador.
4. Los jugadores eligen la ficha del personaje que quieran.
5. Se asigna la tarjeta de pre-laboral al azar.
6. Se tira el dado para ver quien comienza primero, el que saque más puntos comienza.
7. El ejercicio a resolver dependerá del color de la casilla donde le toca a cada participante.
8. Se comienza el juego, si el jugador responde bien al ejercicio se le dan \$10, si no la responde adecuadamente se le pide que pague \$5.
9. Gana el jugador que llegue a la casilla del departamento de vida independiente.



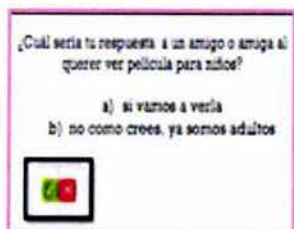
Figura 28 Tablero del juego



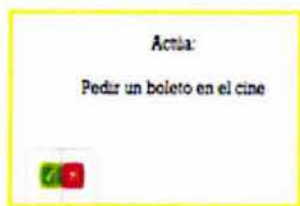
Tarjeta de pre-laboral



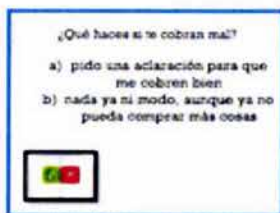
Ficha



Ejemplo de tarjeta de desarrollo personal



Ejemplo de tarjeta de habilidades sociales



Ejemplo de tarjeta de solución de problemas



Ejemplo de tarjeta de habilidades funcionales

Figura 29. Componentes del juego, fichas y tarjetas

El desempeño de los alumnos fue evaluado mediante rúbricas para lo que se registraba la tarjeta que sacaban al azar según la habilidad, para el reconocimiento del dinero se realizó mediante la identificación de monedas y billetes de las tarjetas relacionados con la formación de cantidades para pagar en las casillas que así lo requerían, de suma de monedas y de billetes, del saber el total de dinero que reunieron durante el juego y de preguntarles las denominaciones de los billetes y monedas(Ver anexo 4. Rúbricas de la Evaluación Final).

- Situación real

Para la situación real se consideró un contexto nuevo para ellos, en este caso la cafetería de la Facultad de Psicología debido a que asistieron a una visita.

En ésta se pudo observar la aplicación de las herramientas adquiridas y habilidades favorecidas durante el taller "Cuido, conozco y manejo mi dinero", y se evaluaron mediante rúbricas las habilidades funcionales, de reconocimiento del dinero, así como las habilidades sociales y por supuesto las de desarrollo personal.

Cada uno de los jóvenes realizó una compra, ellos tenían \$50 pesos para poderla realizar, se brindaron los apoyos adecuados si lo requerían y las compras se hicieron de manera individual.

La evaluación se realizó mediante rubricas (Ver anexo 4. Rúbricas de la Evaluación Final).

Apartado 5.

Resultados

5. Resultados

Los resultados de las evaluaciones abarcan los conocimientos y habilidades con los que cuentan los cuatro alumnos, los apoyos que se le deben de brindar para su óptimo desempeño, las adecuaciones necesarias para que se presente un reto al alumno que lo motive, pero que no sobrepase sus habilidades y que le permitan su mejor desempeño.

Recordemos las habilidades trabajadas y evaluadas durante el taller "Cuido y conozco mi dinero" señaladas en la figura 30.



Figura 30. Habilidades implicadas en el uso del dinero.

La calificación de todas las evaluaciones requiere las puntuaciones de cada habilidad obtenidas mediante las respuestas de los participantes en sus cuadernillos y/o expresadas durante el taller, además de la observación de su desempeño determinado por las sustentantes.

Posteriormente la suma de las puntuaciones de las rúbricas por habilidad. Las sumas se dividen entre el número de indicadores por habilidad obteniendo un promedio.

Promedio por habilidad = suma de puntuaciones por habilidad

Número de indicadores por habilidad

La forma de evaluar fue de acuerdo a los siguientes niveles en las rúbricas:

1. No lo realiza correctamente ni con apoyo
2. Lo realiza adecuadamente con apoyo
3. Realiza la mayor parte solo hasta que requiere apoyo
4. Lo efectúa de manera autónoma

5.1 Resultados por Participante

A continuación se describen los resultados por caso en la cual se presenta en el siguiente orden evaluación inicial, una evaluación formativa durante la fase de intervención y una evaluación final.

➤ Alicia

a) Evaluación inicial

Habilidades básicas matemáticas

El ejercicio fue una serie de uno en uno hasta el 50, Alicia realizó la serie del 1 hasta el 30 mostrando dificultades después de este número.

En el primer dictado de números la participante presentó problemas en números después del 30 ya que escribía un número que no correspondía con el número dictado. En la segunda sesión se realizó un nuevo dictado hasta el número 25 mostrando un desempeño muy favorable ya que no presentó errores.

En la escritura de los números los identifica y escribe el nombre correctamente hasta el número 20, muestra dificultades de la escritura después del 20. Se hizo una adaptación al ejercicio, y se cambió la escritura por recorta y pega el nombre del

número, mejorando su desempeño; sin embargo confundió los nombres de los tres últimos números.

El ejercicio de antecesor y sucesor fue adaptado colocando en una recta vertical los números del 1 al 25, Alicia no realiza de manera autónoma el ejercicio, se le brindó apoyo por parte de una de las facilitadoras.

Alicia no realizó el ejercicio de manera independiente, aún con apoyo.

El ejercicio de suma y resta Alicia lo hace de manera correcta con el apoyo de las fichas.

Reconocimiento del dinero

Identifica de manera correcta el dinero real y didáctico. Se le indica que nos muestre la moneda o el billete y los reconoce de manera correcta, pero tiene dificultades con el billete de \$500. Durante la aplicación de formación de cantidades se brindó apoyo de una facilitadora monitoreando verbalmente para que Alicia pudiera realizar la actividad.

Habilidades funcionales (Empleo del dinero)

En esta parte Alicia pide ayuda para poder realizar los ejercicios, se brindó el apoyo haciendo una serie de preguntas para llegar a las respuestas de cada tarea.

En la siguiente parte se le ayuda a identificar los lugares donde puede comprar los productos, lo realiza adecuadamente.

Muestra dificultades para poder identificar las partes del problema, menciona de manera correcta la operación de suma pero presenta problemas al reconocer la operación de resta.

Manejo en Situación real

Alicia no saludó, ubicó sin problemas el producto que quería y preguntó su precio. En cuanto al pago se le dificultó formar la cantidad y saber qué operación iba a utilizar pero lo logró con el apoyo de las facilitadoras.

Nota: Además de este contexto se tuvo la oportunidad de observar a Alicia en otra situación que fue la de compras en el mercado, junto con otros de sus compañeros, se observó que no saluda y pide apoyo para pedir los productos y para pagar, Alicia paga con el billete o moneda identificándola pero no logra hacer equivalencias entre el dinero y el precio a pagar, por otro lado puede retirarse sin pedir su cambio, su compañero le mencionó que les van a dar cambio, el tono de voz es apenas perceptible, pide de favor y da las gracias.

Solución de problemas

Al preguntar la cantidad que formaban en total las monedas, las contó pero sin tomar en cuenta el valor de cada moneda, al percatarse la facilitadora de ello, mencionó dos posibles soluciones que podría hacer para saber el total del dinero, una de ellas fue la de contar con dedos o bien con la calculadora, Alicia lo hizo con calculadora y empezó a sumar las monedas y llegó al resultado correcto.

Muestra complicaciones para elegir el producto para el cual le alcanza. Para conocer si le iban a devolver cambio elimina monedas. En cuanto a si se da cuenta de si le alcanza el dinero no da una respuesta hasta que se le empieza a cuestionar.

Conductas y habilidades en el manejo del dinero de Alicia reportadas por su profesor:

A veces identifica y utiliza monedas hasta el \$500.

No identifica lugares comerciales pero sabe que se vende en ellos.

En algunas ocasiones realiza compras de manera independiente. A veces emplea habilidades sociales al realizar sus compras.

Solicita apoyo para poder manejar su dinero y realizar compras. Respeta turnos y normas establecidas en los establecimientos. Puede retirarse sin su cambio.

Habilidades sociales

En las habilidades sociales en la situación real no las empleó, es referido por su docente que en ocasiones las usa y que necesita un recordatorio para su uso.



La gráfica 1 Evaluación inicial de Alicia.

La gráfica 1 nos Muestra el desempeño que tuvo Alicia durante la evaluación así como cuáles con las habilidades a favorecer durante el programa de intervención, en este caso en las habilidades relacionadas con solución de problemas, habilidades funcionales, habilidades sociales, manejo en situación real/simulada ya que lo realiza adecuadamente con apoyo (puntuación 2) el reconocimiento tiene una puntuación mayor (3) lo que es referente a que realiza la mayor parte de la tarea hasta que requiere apoyo.

Con los resultados de esta evaluación se realizó un perfil de desempeño con la finalidad de conocer las habilidades matemáticas básicas, las necesidades y los tipos de apoyos requeridos. Lo que va a permitir la construcción de los objetivos y contenidos del taller, así como el material adecuado para Alicia.

Perfil de desempeño

Habilidades:

Identificación y relación del número con su forma grafica hasta el número 20, seriación de 1 en 1 hasta el número 20, identificación de antecesor y sucesor de número sin problemas hasta el 25, problemas con el mayor y menor que, resuelve sumas y restas son los dedos con número no mayores de 10.

Manejo del dinero

Tabla 2. Perfil de desempeño y apoyo de Alicia antes de la intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Apoyo
Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes hasta de \$200.	❖ Identificar billetes de mayor denominación a \$200.	❖ Monitoreo verbal ❖ Mostrar billetes didácticos
Habilidades funcionales (Empleo del dinero)	❖ Conoce algunos productos podemos comprar en un establecimiento	❖ Conocer los establecimientos para realizar compras. ❖ Identificar la operación a realizar para saber cuánto de cambio le van a dar. ❖ Identificar el tipo de operación	❖ Calculadora ❖ Monitoreo verbal constante ❖ Descomposición de la tarea en pasos ❖ Imágenes
Manejo en situación real	❖ Identifica lo que va adquirir, teniendo poca iniciativa para la compra y pide apoyo de alguien Más para realizar su compra, y respeta turnos.	❖ Reconocer el billete o moneda con el cual puede pagar. ❖ Seguridad para realizar la compra ❖ Formar equivalencias. ❖ Reafirmar habilidades sociales	❖ Acompañamiento ❖ Anticipación de la salida ❖ Monitoreo verbal constante
Solución de problemas	❖ Identifica productos	❖ Identificar posibles soluciones ante no llevar dinero. ❖ Comparar precios.	❖ Monitoreo verbal constante ❖ Preguntas para llegar a la respuesta ❖ Planteamiento de la situación en imágenes ❖ Posibles soluciones
Habilidades	❖ Conoce las	❖ Reconocer el que	❖ Incitación verbal o gestual

sociales	habilidades sociales requeridas para realizar una compra	momento usar esas habilidades	❖ Recordatorios constantes
----------	--	-------------------------------	----------------------------

b) Evaluación formativa durante la fase de intervención

Es esta parte se describen aspectos que Alicia mostró durante la fase de intervención ella mostró interés por el taller, motivándola a participar, se sintió identificada pues son situaciones cercanas a ella, sin embargo al principio de la intervención se mostró tímida, pero a lo largo del taller se mostró con mayor seguridad. Los resultados se describen por unidad y en cada una de ellas algunas habilidades que fueron representativas para el alumno.

Unidad 1. Cine

-Desarrollo personal: Alicia sabe que ya es mayor de edad sin embargo muestra dificultades para tener una respuesta adecuada cuando se le pregunta si vería una película de niños, por lo cual evade la pregunta, se le brinda apoyo situándola y se le hacen preguntas hasta llegar a la respuesta, le cuesta trabajo expresar sus ideas por lo que se le anima para que las pueda mencionar. Sabe dirigirse en el cine y respeta las normas y reglas establecidas una sesión anterior.

- H. Funcionales: Sabe que productos se pueden comprar en el cine. Para resolver problemas en los cuales implica el dinero se monitorea para que pueda realizar la operación correctamente utilizando su calculadora. Se trabajan los cambios en la situación simulada y real y se le recuerda que tiene que verificarlos.

-Reconocimiento del dinero: identifica las monedas y billetes, se le brinda apoyo guiándola para saber el total.

-Solución de problemas: tiene dificultades para encontrar las posibles soluciones ante la situación de no llevar dinero y en caso de que rebase su presupuesto, con las opciones que se le proporcionan tiene mayor seguridad de la respuesta.

-Habilidades sociales: Alicia conoce las habilidades sociales sin embargo no las utiliza, se le recuerda que hay que utilizarlas, para pedir un boleto en el cine sólo menciona algunos elementos.

-Situación Real/Simulada: en cuanto a la situación simulada y real se desenvuelve de manera adecuada, realiza sus compras sólo si es acompañada de un compañero, verifica el cambio y tiene cuidado en guardar sus pertenencias, en el cine se dirige de manera independiente.

Unidad 2. Fiesta

-Desarrollo personal: Se promueve que exprese sus ideas para poder reflexionar sobre ellas con sus compañeros.

-H. Funcionales: Tiene presente algunos de los objetos que necesita para organizar una fiesta, al realizar los problemas de dinero se le guía para la identificación de los elementos y además se le brinda apoyo para que sume de manera adecuada las monedas y billetes, sin embargo muestra dificultades ya que son cantidades mayores de \$200 pesos. Reconoce algunos de los lugares en los que puede adquirir ciertos productos.

-Reconocimiento del dinero: en la unidad se manejaron cantidades mayores de \$200 por lo que se le repitió constantemente la denominación del billete de \$200 y de \$500.

-Solución de problemas: muestra una mayor seguridad si se le presentan opciones y se reflexiona sobre algunas consecuencias de las decisiones.

-Situación Real/Simulada: Alicia se dirige sola con seguridad en el supermercado pues es un lugar familiar para ella, en la sesión de verificar y comparar precios encontró los productos que se le asignaron, realiza de manera adecuada las comparaciones si las cantidades no rebasan los \$25 pesos con poco apoyo. Muestra mayor iniciativa para realizar el pago de los productos, pidió apoyo para la verificación del cambio.

Unidad 3. Restaurant

-Desarrollo personal: reconoce y pide lo que quiere comer, sin necesidad de apoyo.

-H. Funcionales: hay un mejor manejo de la calculadora por lo que necesita menor apoyo para poder realizar las operaciones.

-Solución de problemas: las posibles soluciones ante el cobro de más son limitadas por lo que realiza ejercicios para reafirmar qué puede hacer si se le está cobrando demás, así como que elementos a tomar en cuenta para verificar su ticket.

-Habilidades Sociales: hay un mayor empleo de habilidades sociales y con menores recordatorios y Alicia tiene presente éstas al pedir sus elementos y la cuenta.

-Situación Real/Simulada: en estas situaciones pide de manera adecuada lo que va a consumir, empleó habilidades y se le siguen recordando, tanto en la situación real como la simulada se desenvolvió correctamente, en la situación simulada se le dio un ticket en el cual se le estaba cobrando demás, realizó la operación y pidió que se le realizara una aclaración.

Unidad 4. Campamento

Desarrollo Personal: identifica el tipo que tiene que comprar para poder entrar al centro recreativo, llena su formato supervisando que no omitiera letras.

H. Funcionales: identifica los productos que necesita para poder ir de campamento, realiza las operaciones con menor apoyo, pero muestra dificultades para saber en qué utilizar el dinero cuando se planea un campamento.

Solución de problemas: distribuye de manera adecuada el dinero si se le proporciona como apoyo las cantidades.

Unidad 5. Antro

-Desarrollo personal: conoce limitadamente en que puede gastar su dinero de pre-laboral así que se le hace preguntas y se le dan opciones, no menciona más usos de la credencial de elector más que sirve para votar. Al finalizar la unidad menciona más usos.

-H. Funcionales: realiza las operaciones con menor apoyo y elige los billetes adecuados para pagar las bebidas de los personajes.

-Reconocimiento del dinero: Identifica los billetes y monedas.

-Situación Real/Simulada: emplea correctamente su credencial de elector y se muestra motivada durante la simulación, además menciona más usos de la credencial de elector, además se integra, plática y baila con sus compañeros.



La gráfica 2. Resultados de la Evaluación formativa durante la fase de intervención de Alicia.

Como podemos ver en la gráfica 2 se muestra las habilidades trabajadas durante la intervención y el progreso de las mismas durante cada unidad. Siendo las habilidades más favorecidas las habilidades de desarrollo personal obteniendo hasta una

puntuación de 4 que corresponde a lo efectúa de manera autónoma en la unidad de restaurant , por otra parte el reconocimiento de dinero y las habilidades sociales son las que les secundan ya que Alicia realiza la mayor parte sola hasta que requiere apoyo en las unidades de restaurant, campamento, y antro, sin embargo hay un ligero avance en cuanto a las habilidades de solución de problemas, manejo en situación real y las habilidades funcionales ya que algunas alcanza puntuaciones de 3 como lo es el antro y el restaurant.

c) Evaluación final

Recordemos que la evaluación final se realizó en dos partes la primera parte consistió en un juego de mesa que recapitula las habilidades que se favorecieron y desarrollaron a lo largo del taller y una segunda parte que se conformó por una situación real en la cual se evaluó el desempeño de los jóvenes ante una situación de compra en otro contexto.

-Desarrollo personal: menciona los cines a los cuales asiste y cual le gusta más, así como el tipo de boleto (adulto) que tiene que comprar cuando asiste a lugares recreativos, y menciona los usos de la credencial de elector.

-H. Funcionales: se le pregunta donde puede comprar ciertos productos y refiere lugares correctamente, ya sin necesidad de presentarle algunas imágenes de los lugares, suma correctamente monedas si son de \$1 sin necesidad de su calculadora, así como nos dijo que productos podemos comprar en un cine.

-Reconocimiento del dinero: se evaluó con las tarjetas que tenían monedas y/o billetes (suma de dinero, formación de cantidades), con el pago de casillas que lo solicitaban (por ejemplo fui al cine paga \$70).

-Solución de Problemas: se le preguntó qué haría si no lleva dinero Alicia y mencionó posibles soluciones acertadas, así como qué haría si se le cobran demás y qué hace si se le olvida el cambio, mostrando mayor seguridad en sus respuestas.

-Habilidades Sociales: utiliza una mayor cantidad de habilidades que le permiten la interacción con sus compañeros y con la sociedad, reconoce y manifiesta sentimientos relacionados con una situación específica.

-Situación Real/Simulada: hay un mejor desempeño al realizar las compras y al utilizar las habilidades, presenta mayor iniciativa y motivación para realizar las compras de manera independiente, hay una disminución en los apoyos que necesita.

A continuación presentamos la grafica 3 que muestra el avance de Alicia, en esta gráfica muestra una comparación entre la evaluación inicial, formativa (intervención) y final, denotando que en la evaluación inicial requirió de más apoyo obteniendo puntuaciones de 2 referente a que lo realiza de manera adecuada con apoyo, por otra parte en la evaluación formativa (intervención) hay un avance ya que obtiene puntuaciones de 3 que los realiza la mayor parte hasta que requiere apoyo, y en la evaluación final se mantienen puntuaciones de 3 (realiza la mayor parte sola hasta que requiere apoyo).



Gráfica 3. Comparación de resultados de Alicia.

En la tabla 3 se muestra el nuevo perfil de apoyo de Alicia en base a los resultados del programa de intervención, los avances de cada área, las necesidades de apoyo aún presente y los tipos de apoyo requeridos.

Tabla 3. Perfil de desempeño y apoyo de Alicia después de la intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Apoyo
Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes hasta el \$500	❖ Identificar billetes de mayor denominación a \$500.	❖ Monitoreo verbal esporádico ❖ Mostrar billetes didácticos
Habilidades funcionales (Empleo del dinero)	❖ Conoce productos que podemos comprar en un establecimiento ❖ Reconoce lugares en los que puede adquirir algunos productos	❖ Reafirmar qué productos se pueden comprar en los establecimientos. ❖ Identificar la operación a realizar para saber cuánto de cambio le van a dar. ❖ Identificar el tipo de operación	❖ Calculadora ❖ Monitoreo verbal ocasional ❖ Descomposición de la tarea en pasos
Manejo en situación real	❖ Identifica lo que va a adquirir, teniendo iniciativa para la compra y respeta turnos.	❖ Formar equivalencias. ❖ Recordatorio de habilidades sociales	❖ Anticipación de la salida ❖ Monitoreo verbal esporádico ❖ Acompañamiento al momento de pagar
Solución de problemas	❖ Identifica productos ❖ Identifica la situación	❖ Mencionar posibles soluciones ❖ Comparar precios	❖ Monitoreo verbal ocasional ❖ Preguntas para llegar a la respuesta y reflexión sobre las mismas
Habilidades sociales	❖ Conoce las habilidades sociales requeridas para realizar una compra y utiliza algunas	❖ Recordatorio para utilizar las habilidades	❖ Incitación verbal o gestual ocasional ❖ Recordatorios esporádicos

➤ Sara

a) Evaluación inicial

Habilidades básicas matemáticas

En el primer ejercicio que es completar las series lo hace de manera correcta si es de uno en uno y de dos en dos. Para la tercera serie que es de cinco en cinco, Sara muestra dificultades, por lo que se le apoya con los dedos.

En cuanto a la actividad de oye y busca el número, Sara confunde los sonidos de los algunos de los numerales, por lo que se cambia la actividad por un dictado en el cual se desempeña de una manera adecuada ya que encerró el número que se le indicó y lo relacionó con su forma simbólica.

La actividad de pegar los nombres a los números, lo realizó sin dificultades, esta actividad se realizó de esta manera debido a que confunde letras o las omite.

En los ejercicios de antecesor y sucesor la joven logra realizar los ejercicios de dos cifras, sin embargo requiere apoyos para poder identificar el antecesor y sucesor de números de tres cifras y sólo escribe de manera autónoma los números que siguen.

Sara no identifica los signos de mayor y menor, pero al cambiar la instrucción para que encierre el número mayor lo hace de manera adecuada. Realiza correctamente sumas de dos cifras, y las restas con transformación de dos cifras. No realiza las multiplicaciones, se le cuestiona por qué, responde "ya no quiero", y se suspendió esta actividad.

No realiza la notación desarrollada, pero en cambio realiza una numeración. Y por último efectúa correctamente la identificación de fracciones.

Reconocimiento del dinero

Identifica el dinero, ya sea real o didáctico. Si se le pide que nos indique tal moneda o billete de cierta denominación lo realiza correctamente, tiene complicaciones para el billete de \$500. Se le dificulta la formación de cantidades mayores de \$200 y se comienza a poner indispuesta a realizar el ejercicio, por tanto se detiene la actividad.

Habilidades funcionales (Empleo del dinero)

No sigue la indicación de escribir en que lugares usamos el dinero, lo entiende como ¿qué puedo comprar con el dinero?, lo cual hace correctamente pero aún así se considera como no realizada la instrucción.

La siguiente parte comienza escribiendo que es la imagen y no dónde puede comprar esos productos, se le ayuda a identificarlos, lo realiza adecuadamente.

Comprende e identifica las partes importantes de los problemas, realiza correctamente los de suma, pero para los de resta no sabe qué operación realizar.

Manejo en Situación real

Lo único que le faltó fue saludar, lo demás lo hizo muy bien. No solicitó apoyo, no realizó ninguna operación. Sólo identificó con qué dinero podía pagar el producto que iba a comprar, se le cuestionó cuanto le iban a regresar de cambio y reconoció cuanto.

El aspecto de reclamar o pedir aclaración no se presentó en la situación.

Solución de problemas

En el primer problema identifica cuánto dinero hay en las monedas. Al momento de cuestionarle ¿qué puedes comprar?, ella refiere que quiere el producto que más le gusta de las opciones que es el sándwich, se le pregunta qué ¿cuánto cuesta ese producto? y nos dice que \$25, a la que se le vuelve a cuestionar si le alcanza y nos dice que no, que le falta. Con apoyo logra reconocer que productos puede comprar y cuanto cambio le van a dar.

Para el segundo problema también identifica cuánto dinero debe pagar, sabe qué puede hacer el personaje para resolver el dilema de no llevar dinero (con los apoyos y cuestionamientos necesarios para llegar a esa respuesta).

Conductas y habilidades en el manejo del dinero de Sara reportadas por su profesor:

- Identifica monedas y billetes menores a \$500.
- Identifica lugares comerciales y sabe qué se vende en ellos, al igual que establecimientos para el pago de servicios.
- Realiza compras de manera independiente en ocasiones.
- A veces emplea habilidades sociales al realizar sus compras.
- En ocasiones solicita ayuda para manejar su dinero y realizar compras.
- Respeta turnos y normas establecidas en los establecimientos.
- Reclama algunas veces cuando le cobran mal.

Habilidades sociales

En las habilidades sociales en la situación real empleó algunas de éstas, es referido por su docente que en ocasiones las usa y que necesita un recordatorio para su utilización.



Gráfica 4. Evaluación inicial de Sara.

La gráfica muestra el desempeño que tuvo Sara durante la evaluación así como cuáles con las habilidades a favorecer en este caso en las habilidades relacionadas con el manejo en situación real/simulada y solución de problemas ya que lo realiza de manera adecuada con apoyo (2). Por otro lado las habilidades que realiza la mayor

parte sola hasta que requiere apoyo (3) fueron las relacionadas con las habilidades funcionales, el reconocimiento del dinero y las habilidades sociales.

Con los resultados de esta evaluación se realizó un perfil de desempeño con la finalidad de conocer las habilidades matemáticas básicas, las necesidades y los tipos de apoyos requeridos. Lo que va a permitir la construcción de los objetivos y contenidos del taller, así como el material adecuado para Sara.

Perfil de desempeño

Habilidades básicas

Identificación y relación del número con su forma grafica hasta tres cifras

Seriación de 1 en 1 hasta el 50, de 2 en 2 hasta el 20, 5 en 5 al 50

Identificación de antecesor y sucesor de números menores a 200

Resuelve sumas y restas de dos cifras sin apoyo de calculadora

Identifica fracciones y las representa coloreándolas

- Manejo del dinero

Tabla 4. Perfil de desempeño y apoyo de Sara antes de la intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Tipo de apoyo
❖ Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes	❖ Identificar billetes de mayor denominación a \$200 ❖ Formación de cantidades mayores de \$200	❖ Recordar el valor del billete de \$500 ❖ Monitoreo verbal y ejemplos
❖ Habilidades funcionales (Empleo del dinero)	❖ Conoce que productos podemos comprar con el dinero y en que establecimientos	❖ Identificar la operación a realizar para saber cuánto de cambio le van a dar.	❖ Realizar cuestionamientos sobre qué operación puede utilizar para que ella llegue a la solución. ❖ Empleo de calculadora

❖ Manejo en situación real	❖ Toma la iniciativa para realizar sola las compras y emplea habilidades sociales	❖ Reconocer el billete o moneda con el cual puede pagar	❖ Guiar para que identifique si la cantidad a pagar es menor o mayor que ciertos billetes o monedas.
❖ Solución de problemas	❖ Identifica los elementos de la situación	❖ Elegir productos que se ajusten a su presupuesto ❖ Posibles soluciones a la problemática	❖ Identifique cuánto dinero trae y si lo que quiere comprar es mayor o menor que la cantidad que tiene. ❖ Monitoreo verbal y opciones a la solución
❖ Habilidades sociales	❖ Emplea las habilidades sociales adecuadas en una situación de compras	❖ Recordatorio de no olvidar saludar, pedir por favor y dar las gracias	❖ Cuando lo amerite, incitación verbal o gestual

b) Evaluación formativa durante la fase de intervención

En esta sección se describen algunos aspectos relevantes de Sara durante la intervención, ella mostró interés y motivación por el taller, además de que se sintió identificada con los personajes ya que compartían gustos e intereses.

Las situaciones le fueron significativas, debido a que son los lugares con lo que más interactúa y son entornos adecuados a su edad.

Se explican a continuación algunas de las habilidades que fueron relevantes para Sara durante el Taller.

Unidad 1. Cine

-Desarrollo personal: Sara tiene muy presente que ya es una joven y por tanto sus gustos y decisiones parten de eso. Le cuesta expresar el porqué de algunas de sus elecciones y sentimientos relacionados a ciertas situaciones en este caso el no llevar dinero. Se desenvuelve de una manera adecuada en el contexto ya que sabe dirigirse a la taquilla y dulcería. Conoce las medidas de seguridad ante una salida a comunidad. Por otra parte Sara puede olvidar sus objetos personales ya que no guarda de inmediato sus cosas.

- H. Funcionales: conoce la operación aritmética para poder resolver problemas representados gráficamente que necesiten de suma o resta, sin embargo presenta dificultades para identificar las operaciones necesarias en situaciones reales o simuladas. Para realizar las sumas de un ejercicio escrito sin el uso de su calculadora, tiende a ordenar las cantidades de manera incorrecta, para lo cual se le apoya dando ejemplos de cómo acomodar las cifras para la adición.

-Reconocimiento del dinero: identifica las monedas y billetes, sabe cuánto dinero tiene. Requiere apoyo para sumar por partes el dinero para no perder la cuenta, esto sin calculadora.

-Solución de problemas: tiene dificultades sobre que podría hacer en caso de no llevar dinero o sobre pasar el presupuesto, al presentarle ciertas soluciones tiene una mayor claridad pero aun así le cuesta elegir la mejor opción.

-Habilidades sociales: Sara conoce las habilidades sociales que requiere para realizar sus compras, sin embargo omite utilizarlas en las situaciones reales. Presenta dificultad para pedir su boleto de cine, ya que no sabe que decir.

-Situación Real/Simulada: durante la situación simulada realiza sus compras y emplea las operaciones adecuadas para saber cuánto debe pagar no obstante no verifica su cambio. Sara usa los billetes de una mayor denominación para pagar y no formar las cantidades. En la salida al cine se desenvolvió de una manera adecuada, motivada y contenta porque se iba a ver la película que ella quería, en el cine da dinero de más por la presión del personal del lugar.

Unidad 2. Fiesta

-Desarrollo personal: Se siguió trabajando sobre la expresión de sus ideas, respuestas y porque de sus decisiones.

-H. Funcionales: presenta complicaciones para poder comprar precios y por tanto detectar mayor o menor, para lo que requiere las cantidades de manera gráfica. Se apoyó el acomodo de cantidades para la realización de las operaciones aritméticas.

-Reconocimiento del dinero: en esta unidad se manejaron cantidades mayores por lo que se le recordó el valor del billete de \$500.

-Solución de problemas: siente una mayor seguridad al tener opciones de solución pero se le apoya con preguntas de reflexión para que elija.

-Situación Real/Simulada: en el supermercado sabe a qué pasillos dirigirse para encontrar los productos necesarios para la fiesta. Al encontrar sus productos emplea mucho mejor la diferencia entre caro y barato. Para realizar sus comprar usa más habilidades sociales. Ya en la fiesta establece interacciones entre sus compañeros.

Unidad 3. Restaurant

-Desarrollo personal: sabe perfectamente lo que quiere comer y lo pide de manera autónoma.

-H. Funcionales: para realizar sus operaciones aritméticas acomoda mejor las cantidades y reconoce los lugares a los cuales se puede ir a desayunar.

-Solución de problemas: ante la problemática de se está cobrando mal, Sara no reconoce los elementos necesarios para saber si le están cobrando mal ni cómo hacer la aclaración. Esto se ejercitó más con otra presentación complementaria lo que le ayudo a entender esos elementos y el cómo hacer esa aclaración.

-Habilidades Sociales: emplea más habilidades, pero no las usa para pedir la cuenta.

-Situación Real/Simulada: en estas situaciones se maneja bien, pide lo que desea comer, emplea algunas habilidades sociales como pedir por favor, dar las gracias. Se

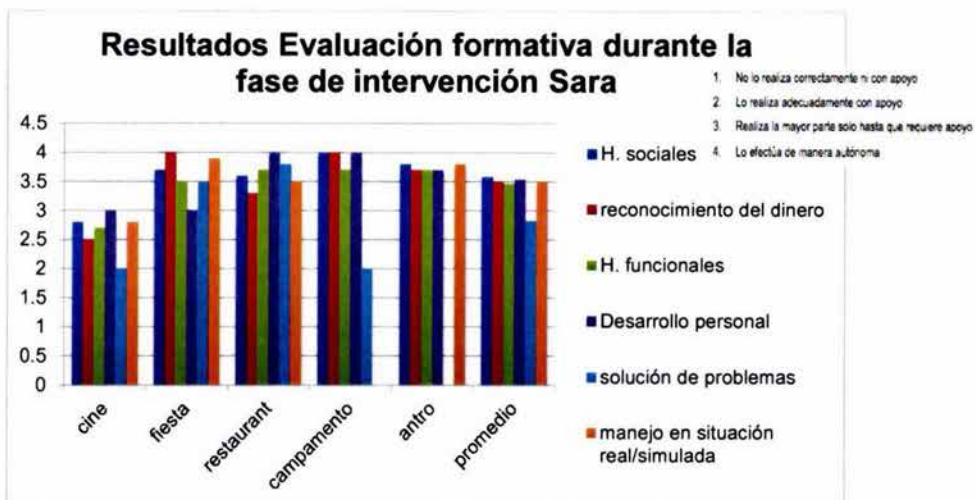
le brindo apoyo en la situación real para verificar si le estaban cobrando bien ya que fue la primera sesión de la unidad. Mientras que en la situación simulada verifica de manera correcta y sin apoyo si le sobran adecuadamente pero requiere apoyo para hacer la aclaración.

Unidad 4. Campamento

- Desarrollo Personal: identifica el tipo de boleto que debe comprar para el centro recreativo en este caso de adulto. Llena el formato del campamento con sus datos.
- H. Funcionales: Identifica los productos sin problema que necesita para el campamento. Realiza las operaciones aritméticas con un menor apoyo e identifica para que va usar el dinero en el campamento.
- Solución de problemas: se le dificulta distribuir el dinero para los gastos del personaje aun brindándole apoyo.

Unidad 5. Antro

- Desarrollo personal: aun no conoce los usos que tiene la credencial de elector, ni en que puede gastar su dinero ahorrado. Desconoce las recomendaciones para poder ingerir bebidas alcohólicas en un antro.
- H. Funcionales: emplea las operaciones de manera adecuada y en algunas ocasiones requiere supervisión.
- Reconocimiento del dinero: para pagar las bebidas elige billetes de una mayor denominación.
- Situación Real/Simulada: emplea de manera correcta su credencial de elector didáctica, pide sus bebidas y modera su consumo. Se motiva por la situación, baila y se divierte. Paga su cuenta correctamente.



Gráfica 5. Resultados de la Evaluación formativa durante la fase de intervención de Sara.

En la gráfica 5 se muestra las habilidades trabajadas durante la intervención y el progreso de las mismas durante cada unidad. Siendo las habilidades más favorecidas las habilidades de reconocimiento de dinero obteniendo en algunas unidades hasta una puntuación de 4 que corresponde a lo efectúa de manera autónoma, como lo fueron en las unidades de la fiesta y del campamento, también las habilidades de desarrollo personal obtuvieron la máxima puntuación en este caso en las unidades de restaurant y del campamento. Mientras que las habilidades sociales obtuvieron una puntuación de 3, en las unidades de la fiesta, restaurant y antro. Las habilidades que se tienen que seguir trabajando son las habilidades de manejo en situación real/simulada ya que en algunas obtuvieron puntuaciones de 2 (lo realiza adecuadamente con apoyo). Teniendo en general un promedio de 3 excepto solución de problemas.

c) Evaluación final

Recordemos que la evaluación final se realizó en dos partes la primera parte consistió en un juego de mesa que recapitula las habilidades que se favorecieron y desarrollaron a lo largo del taller y una segunda parte que se conformó por una

situación real en la cual se evaluó el desempeño de los jóvenes ante una situación de compra en otro contexto.

Durante el juego de mesa le tocan tarjetas de cada habilidad con ciertas situaciones vistas durante el taller y algunas nuevas, siendo estas un poco más difícil de generalizar:

-Desarrollo personal: como anteriormente se mencionó tiene muy claro su rol de joven y defiende su punto de vista al no querer ver una película de niños. Conoce los más usos de la credencial de elector y su importancia. Además de actuar de una forma asertiva al plantear una situación de perder a su grupo en una salida.

-H. Funcionales: realiza las sumas de dinero adecuadamente y realiza las operaciones de manera correcta ante problemas de compras. Identifica los lugares para adquirir ciertos productos o servicios.

-Reconocimiento del dinero: se evaluó con las tarjetas que empleaban el dinero (suma de dinero, formación de cantidades), con el pago de casillas que lo solicitaban (por ejemplo fui al cine paga \$70).

-Solución de Problemas: se le cuestionó ¿qué hacer si no te alcanza el dinero para comprar algo?, teniendo respuestas más acertadas sin la necesidad de tanto apoyo. Al presentarle un ticket identifica si le están cobrando bien o mal de forma autónoma y que hacer en caso de esta situación hace la aclaración de forma adecuada.

-Habilidades Sociales: utiliza habilidades sociales que le permiten interactuar de manera correcta con su grupo y las emplea en situaciones reales o simuladas. Asocia sentimientos a ciertas situaciones (ejemplo ¿cómo te sientes si se te olvida el dinero? "triste").

-Situación Real/Simulada: el conjunto de sus habilidades favorecidas durante el taller le permitieron tener un mejor desempeño en la situación real requiriendo menos apoyos en ciertas áreas (Sociales, funcionales, desarrollo personal, solución de problemas).

En la gráfica 6 se muestra en la gráfica hay un avance en el desarrollo de habilidades, en la evaluación inicial obtuvo puntuaciones de 2 en las habilidades de manejo en situación simulada y solución de problemas, pero en la intervención hay un progreso en estas habilidades ya que alcanza puntuaciones de tres en la intervención y en la evaluación final. En cuanto a las habilidades funcionales, reconocimiento del dinero y habilidades hay un ligero progreso durante la intervención y que se refleja en la evaluación final.



Gráfica 6. Comparación de Resultados Sara.

En la tabla 5 se muestra el nuevo perfil de apoyo de Sara.

Tabla 5. Perfil de desempeño y apoyo de Sara después de la Intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Tipo de apoyo
❖ Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes hasta el \$500	❖ Formación de cantidades mayores de \$500	❖ Supervisión o monitoreo verbal esporádicamente
❖ Habilidades funcionales (Empleo del dinero)	❖ Amplia su conocimiento de que productos podemos comprar con el dinero y en que establecimientos. ❖ Identifica que operación debe emplear.	❖ Realización de la operación de manera correcta.	❖ Supervisión ❖ Empleo de calculadora para cantidades grandes
❖ Manejo en situación real	❖ Toma la iniciativa para realizar sola las compras y emplea habilidades sociales	❖ Reconocer el billete o moneda con el cual puede pagar	❖ Supervisión ❖ Monitoreo verbal ocasionalmente
❖ Solución de problemas	❖ Identifica los elementos de la situación	❖ Elegir productos que se ajusten a su presupuesto ❖ Posibles soluciones a la problemática	❖ Monitoreo verbal ❖ Ocasionalmente proporcionar opciones de solución
❖ Habilidades sociales	❖ Emplea las habilidades sociales adecuadas en una situación de compras	❖ Recordatorio de no olvidar saludar, pedir por favor y dar las gracias	❖ Supervisión y recordatorios

➤ Braulio

a) Evaluación inicial

Habilidades básicas matemáticas

Braulio realiza los ejercicios de manera autónoma y pide apoyo al encontrarse en dificultades.

Realiza multiplicaciones de dos cifras por una, sin embargo se le dificulta resolver de dos cifras por dos.

Reconocimiento del dinero

Identifica de manera correcta el dinero real y didáctico. Se le indica que nos muestre la moneda o el billete los reconoce de manera correcta. Durante la aplicación del ejercicio de formación de cantidades se brindó apoyo de una facilitadora para formarlas, ya que tuvo dificultades para formar algunas cantidades.

Habilidades funcionales (Empleo del dinero)

Muestra dificultades para poder identificar las partes del problema, menciona de manera correcta la operación de suma y resuelve de manera correcta, presentó dificultades para resolver el problema de resta. Reconoce los lugares para usar el dinero y donde adquirir ciertos productos.

Manejo en Situación real

Braulio no saludó, ubicó sin problemas el producto que quería y preguntó su precio. En cuanto al pago da el dinero, sin realizar la operación para saber el total de la compra.

Nota: Además de este contexto se tuvo la oportunidad de observar a Braulio en otra situación que fue la de compras en el mercado, junto con otros de sus compañeros, no saluda, pide los productos, pregunta el total y sólo da el billete sin saber si es mayor o menor a la cantidad a pagar, muestra dificultades para identificar si le devolverán cambio. Muestra habilidades como el pedir de favor y dar las gracias.

Solución de problemas

Identifica y sabe cuánto dinero hay en el problema, sin embargo al cuestionarle el por qué menciona que ese le gusta, se le brindó apoyo para reconocer que ese es el que le conviene, además presentó dificultades para reconocer el cambio menciona de manera correcta la operación para saber este, en cuanto a las consecuencias menciona ideas como sacar dinero y ahorrar, por lo cual se le hizo una serie de preguntas llegando a una respuesta adecuada.

Conductas y habilidades en el manejo del dinero de Braulio reportadas por su profesor.

- Identifica y utiliza monedas hasta el \$500.
- Identifica lugares comerciales y pero sabe que se vende en ellos, al igual que establecimientos para el pago de servicios.
- Realiza compras de manera independiente.
- A veces emplea habilidades sociales al realizar sus compras.
- Solicita apoyo para poder manejar su dinero y realizar compras.
- Respeta turnos y normas establecidas en los establecimientos.
- Puede retirarse sin su cambio.

Habilidades sociales

En las habilidades sociales en la situación real empleó algunas, es referido por su docente que en ocasiones las usa y que necesita un recordatorio para su utilización.

Con los resultados de esta evaluación se realizó un perfil de desempeño con la finalidad de conocer las habilidades matemáticas básicas, los tipos de apoyos requeridos y así poder diseñar el material adecuado para Braulio.



Gráfica 7. Evaluación inicial Braulio.

En la gráfica 7 se muestra las puntuaciones obtenidas en la evaluación inicial y que partimos de estas para favorecerlas durante la intervención, en este caso lo que realiza adecuadamente con apoyo (2) es solución de problemas y manejo en situación real/simulada. Por otro lado realiza la mayor parte solo hasta requiere apoyo son las habilidades sociales, de reconocimiento del dinero y las habilidades funcionales.

Perfil de desempeño Braulio

Habilidades:

Identificación y relación del número con su forma gráfica hasta el número hasta el 1000. Seriación correcta hasta 1000, escribe correctamente los números de tres o cuatro cifras, identifica el antecesor y sucesor de números de más de tres o cuatro cifras. Resuelve sumas y restas correctamente de tres y cuatro cifras, presentado dificultades en multiplicaciones de más de tres cifras por dos, en cuanto a las divisiones las realizó de manera adecuada

- Manejo del dinero

Tabla 6. Perfil de desempeño y apoyo de Braulio antes de la intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Apoyo
Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes hasta de \$500	❖ Realizar las sumas de billetes con cantidades mayores de \$500 ❖ Realizar las equivalencias	❖ Monitoreo verbal constante ❖ Ejemplos ❖ Billetes didácticos para formar las cantidades.
Habilidades funcionales (Empleo del dinero)	❖ Conoce que productos podemos comprar en un establecimiento ❖ Identificar la operación a realizar para saber cuánto de cambio le van a dar. ❖ Identificar el tipo de operación para saber el total de sus comprar	❖ Realizar la operación de manera correcta ❖ Identifica datos en el problema para poder resolverlo.	❖ Monitoreo verbal constante ❖ Trabajo uno a uno. ❖ Imágenes
Manejo en situación real	❖ Identifica lo que va adquirir, teniendo iniciativa para la compra, y respeta turnos. ❖ Empleo de algunas Habilidades sociales	❖ Reconocer el billete o moneda con el cual puede pagar. ❖ Formar equivalencias ❖ Verificar su cambio. ❖ utilizar la mayoría de las habilidades sociales.	❖ Anticipación de la salida ❖ Monitoreo verbal constante ❖ Recordatorios para utilizar las habilidades.
Solución de problemas	❖ Identifica productos	❖ Identificar posibles soluciones ante no llevar dinero o situaciones similares. ❖ Comparar precios	❖ Monitoreo verbal constante ❖ Preguntas para llegar a la respuesta ❖ Planteamiento de la situación en imágenes ❖ Posibles soluciones ❖ Reflexión sobre las consecuencias de sus decisiones.
Habilidades sociales	❖ Emplea algunas habilidades sociales adecuadas en una situación de compras	❖ Recordatorio de no olvidar saludar, pedir por favor y dar las gracias ❖ Seguir las normas de seguridad.	❖ Cuando lo amerite, incitación verbal o gestual.

b) Evaluación formativa durante la fase de intervención

En esta parte se describen aspectos de Braulio que mostró durante la intervención el mostró interés por el taller, motivándolo a participar, se sintió identificado con los personajes por la edad y gustos, así como el interés por los lugares.

Unidad 1. Cine

-Desarrollo personal: en la introducción de la unidad se planteó la situación de ver una película de niños, Braulio mencionó que el si vería una película para niños "porque son divertidas", se le explicó él porque ya no podría ver una película dirigida a niños con ayuda de sus compañeras, pero siguió mencionando la respuesta anterior. Conoce cines y menciona cuales son los de su preferencia así como las películas que vería.

- H. Funcionales: identifica monedas y billetes, pero al realizar un problema se le guía para que identifique los datos y pueda resolver la operación de manera correcta. En cuanto a la situación real se le recuerda que tiene que verificar su cambio.

-Reconocimiento del dinero: Identifica monedas y billetes, pero al pedirle que forme una cantidad de más de \$300 presenta dificultades

-Solución de problemas: Braulio no menciona posibles soluciones ante la situación de no llevar dinero, se le hace una serie de preguntas para que nos mencione una posible solución, en cuanto a si sobrepasa su presupuesto tuvo respuestas como me enoja y aviento las cosas, cuando le explican sus compañeros sus soluciones cambia de respuestas,

-Habilidades sociales: tiene conocimiento de las habilidades sociales, pero se le tiene que hacer recordatorios para que las utilice, le faltan elementos para poder pedir un boleto del cine.

-Situación Real/Simulada: emplea algunas habilidades para el pago de su boleto y de sus alimentos, sin embargo excede su presupuesto tanto en la situación simulada como en la real, en la primera se le recuerda la solución de los personajes de la

unidad y es la que elige, dejar un producto, en la segunda situación ya con mayor seguridad da dos opciones de respuesta pedir prestado pero se le recuerda que los demás traen justo para sus alimentos, por lo que nuevamente deja un producto.

Unidad 2. Fiesta

-Desarrollo personal: menciona algunos de los consejos para cuando se va de compras, además da explicaciones acertadas del por qué eligió un producto y no otro. En la fiesta se muestra contento y disfruta del convivio.

-H. Funcionales: muestra dificultades para resolver problemas con cantidades mayores de \$300 por lo cual se supervisó para que lo resolviera de manera adecuada, identificó algunos de los lugares donde puede adquirir ciertos productos. Por otra parte hay problemas para hacer la comparación de los productos pero sólo al inicio de la unidad.

-Reconocimiento del dinero: identifica los billetes de cantidades como \$500 pero al hacer sumas de \$100, \$200 y \$500 presentó dificultades.

-Solución de problemas: menciona posibles opciones de solución y sobre ellas se trabaja para que elija la que le conviene.

-Habilidades sociales: utiliza algunas durante las compras y se le hace un recordatorio para que las utilice.

-Situación Real/Simulada: se desenvuelve muy bien en el supermercado, ubica los productos y compara los productos con apoyo de los precios de manera gráfica.

Unidad 3. Restaurant

-Desarrollo personal: pide lo que quiere consumir sin necesidad de apoyo.

-H. Funcionales: Realiza las operaciones con menor apoyo tanto en la situación simulada, como en la real y en el trabajo en la biblioteca.

-Solución de problemas: ante la situación de cobro de más no sabe qué hacer, se le brindan algunas opciones pero es necesario reafirmar con ejercicios y de qué manera pedir la aclaración.

-Habilidades Sociales: en la situación real utiliza algunas habilidades sin necesidad de recordatorios, pero en la situación simulada si se tiene que hacer el recordatorio.

-Situación Real/Simulada: se desenvuelve de manera adecuada, ubica la caja y paga sin necesidad de apoyo, sólo se le brinda para la verificación de su cambio.

Unidad 4. Campamento

Desarrollo Personal: indica el tipo de boleto que tiene que adquirir mencionando que es de adulto porque ya no es un niño.

H. Funcionales: identifica los productos para poder ir de campamento, realiza las operaciones con menor apoyo y sumas los billetes y monedas con mayor facilidad.

Solución de problemas: distribuye el dinero de manera correcta si se le supervisa.

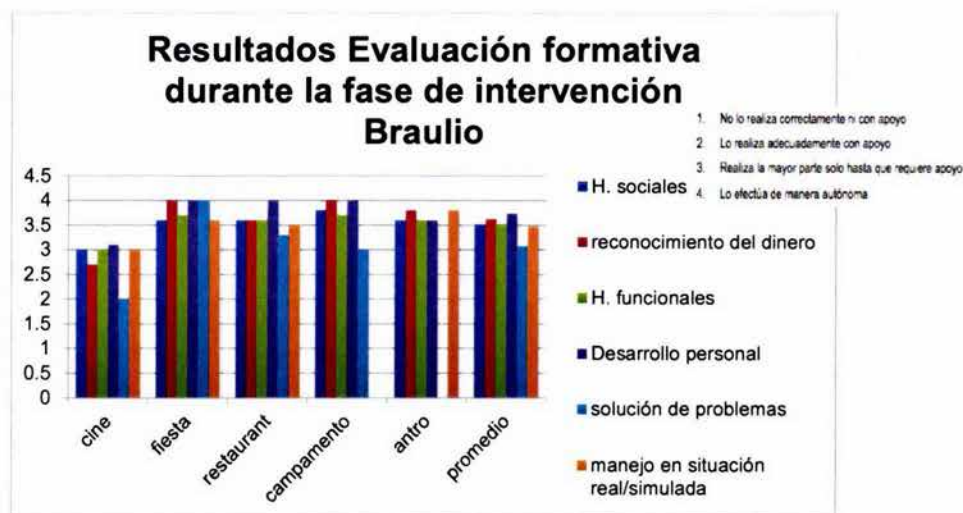
Unidad 5. Antro

-Desarrollo personal: menciona sólo un uso de la credencial de elector, y en donde realiza su pre-laboral, así como en qué puede gastar su dinero.

-H. Funcionales: sumas las monedas y billetes de manera adecuada ya con menor apoyo, y tacha las combinaciones adecuadas para pagar las bebidas de los personajes.

-Reconocimiento del dinero: identifica las monedas y billetes sin necesidad de apoyo.

-Situación Real/Simulada: Utiliza de manera adecuada su credencial de elector didáctica, menciona varios usos de la misma, se muestra motivado por la actividad así que se integra, baila y plática.



Gráfica 8. Resultados de Braulio de la Evaluación formativa durante la fase de intervención.

En la gráfica 8 se muestra las habilidades trabajadas durante la intervención y el progreso de las mismas durante cada unidad. Siendo las habilidades más favorecidas las habilidades de desarrollo personal obteniendo en algunas unidades hasta una puntuación de 4 que corresponde a lo efectúa de manera autónoma, como lo fueron en las unidades de la fiesta, restaurant y campamento, también las habilidades de reconocimiento de dinero obtuvieron la máxima puntuación en este caso en las unidades de la fiesta y el campamento. En las unidades de la fiesta, restaurant y el campamento hubo una mejor respuesta ya que como se muestra en la gráfica obtiene Braulio puntuaciones hasta de 4. Mientras que el cine es la unidad en la cual obtiene las puntuaciones de 2 y 3, referido a lo realiza adecuadamente con apoyo y lo realiza la mayor parte hasta que requiere apoyo.

c) Evaluación final

Durante el juego de mesa le tocan tarjetas de cada habilidad con ciertas situaciones vistas durante el taller y algunas nuevas.

-Desarrollo personal: las tarjetas que le talaron a Braulio fueron las referentes a los usos de la credencial del elector y menciona varios usos, así como en qué utiliza su dinero ahorrado dando muchas más respuestas que la primera vez que se le preguntó, y se le preguntó que tipo de boleto tiene que comprar para entrar a un centro recreativo y a lo cual respondió con mayor seguridad que es de adulto.

-H. Funcionales: Realiza las comparaciones adecuadas y los problemas en los implica el cambio haciéndolos con menor apoyo e identifica los lugares en lo que puede adquirir ciertos productos.

-Reconocimiento del dinero: se evaluó con las tarjetas que tenían monedas y/o billetes (suma de dinero, formación de cantidades) y con el pago de casillas que así lo solicitaban.

-Solución de Problemas: en cuanto a esta habilidad hay mejores opciones de respuesta en cuanto si se le olvida su cambio y si se le está cobrando mal, por otra parte tiene algunas dificultades en cuanto a si no le alcanza, pero encuentra soluciones adecuadas.

-Habilidades Sociales: utiliza más habilidades sociales y reconoce sentimientos de acuerdo a la situación problemática que se le presente, respeta turnos y escucha a sus compañeros lo que le permite interactuar mejor con ellos.

-Situación Real/Simulada: se desenvuelve de manera adecuada en otros entornos, respetando las reglas y normas de seguridad, por otra parte hay un mejor manejo de su dinero, y puede realizar equivalencias por iniciativa y con menor apoyo, utiliza habilidades sociales para realizar sus compras.

En la gráfica 9 se muestra el avance de Braulio comparando los resultados de la evaluación inicial, la intervención y la evaluación final. En la cual se nota la disminución de los apoyos para manejar su dinero. Es decir en la evaluación inicial encontramos puntuaciones 2 en habilidades como manejo en situación real/simulada

y 3 en solución de problemas, habilidades funcionales, reconocimiento del dinero y las habilidades sociales. Durante la intervención hay progreso de las habilidades de solución de problemas y manejo en situación real/simulada ya que Braulio obtiene 3 correspondiendo a un lo realiza la mayor parte hasta que requiere apoyo. En cuanto a las habilidades funcionales, reconocimiento y sociales también un ligero progreso sin embargo no se alcanzan las puntuaciones máximas.



Gráfica 9. Comparación de resultados Braulio.

En la tabla 7 se muestra el nuevo perfil de apoyo de Braulio:

Tabla 7. Perfil de desempeño y apoyo de Braulio después de la intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Apoyo
Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes hasta de \$500 ❖ Realiza equivalencias de cantidades menores de \$300	❖ Realizar las sumas de billetes con cantidades mayores de \$500 ❖ Realizar las equivalencias de cantidades mayores de \$300	❖ Monitoreo verbal esporádico ❖ Billetes didácticos para formar las cantidades.
Habilidades funcionales (Empleo del dinero)	❖ Conoce que productos podemos comprar en un establecimiento ❖ Identificar la operación a realizar para saber cuánto de cambio le van a dar. ❖ Identificar el tipo de operación para saber el total de sus comprar ❖ Identifica datos en el problema para poder resolverlo.	❖ Realizar la operación de manera correcta	❖ Monitoreo verbal ocasional ❖ supervisión.
Manejo en situación real	❖ Identifica lo que va adquirir, teniendo iniciativa para la compra, y respeta turnos. ❖ Empleo Habilidades sociales ❖ Reconoce el billete con el cual puede pagar	❖ Formar equivalencias mayores de \$300 ❖ Verificar su cambio.	❖ Anticipación de la salida ❖ Monitoreo verbal ocasional
Solución de problemas	❖ Identifica productos ❖ Menciona posibles soluciones ante no llevar dinero o situaciones similares.	❖ Reflexión sobre las posibles soluciones ante no llevar dinero o situaciones similares. ❖ Comparar precios	❖ Monitoreo verbal esporádico ❖ Preguntas para llegar a la respuesta cuando lo amerite ❖ Preguntas de reflexión.
Habilidades sociales	❖ Emplea habilidades sociales adecuadas en una situación de compras	❖ Seguir las normas de seguridad.	❖ Supervisión

➤ Alonso

a) Evaluación inicial

Habilidades básicas matemáticas

Los primeros ejercicios de completar series las hace adecuadamente. Reconoce cantidades de hasta cuatro cifras ya que al dictarle de cinco no las escribe correctamente, esto también se ve reflejado en la escritura de los números.

Cuando se le pide identificar el sucesor de números ej. 489 a 490, Alonso escribe el 500; si el número es 999 él escribe 100. Mientras que para los ejercicios de identificación de mayor o menor lo efectúa correctamente.

Para que realice adecuadamente las restas de transformación hay que guiarlo en el proceso, al igual que en las multiplicaciones hay que guiarlo.

Alonso nos menciona que no sabe hacer divisiones pero que quiere intentarlo, así que se brinda el apoyo y las realiza adecuadamente, se muestra contento al haber realizado el ejercicio.

Por último en la notación desarrollada en el ejercicio de 806 lo representa de la siguiente manera: $806 = 800 + 10 + 6$.

Reconocimiento del dinero

Identifica de manera correcta el dinero real y didáctico. Se le indica que nos muestre la moneda o el billete los reconoce de manera correcta. Durante la aplicación, Alonso requirió apoyo general para recordar que ciertas cantidades se pueden formar de otra manera, se le cuestionaba ¿si ya no hay ese billete o moneda, cuales otras puedes usar?, logró formar adecuadamente las cantidades.

Habilidades funcionales (Empleo del dinero)

Conoce el lugar donde puede adquirir ciertos productos y donde se usa el dinero. Los problemas los entiende bien y emplea la operación adecuada, en la resta no la

resuelve de manera correcta, se le recuerda que exprese el resultado en la unidad necesaria en este caso en pesos.

Manejo en Situación real

Alonso no saludó, ubicó sin problemas el producto que quería y preguntó su precio. En cuanto al pago forma la cantidad necesaria para pagar.

Solución de problemas

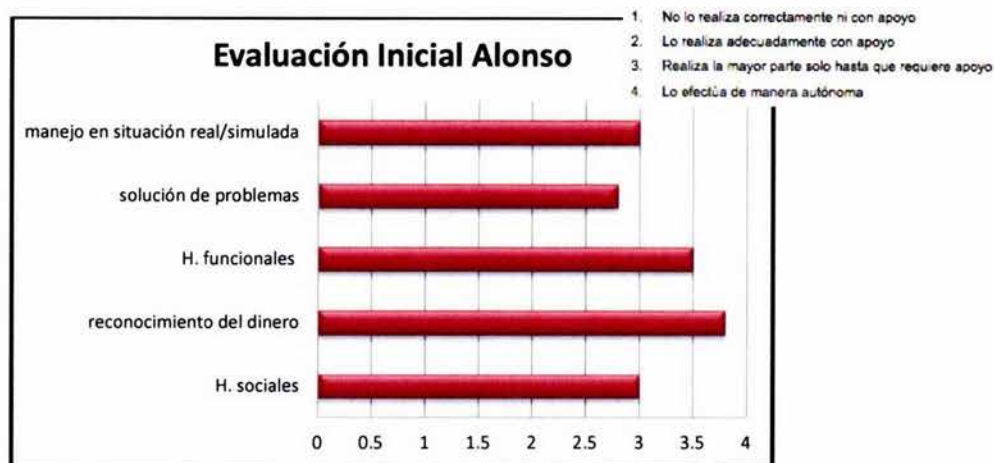
En el primer ejercicio identifica y sabe cuánto dinero es, se le guía en las opciones para identificar para que le alcance, menciona que elige esos productos porque le gusta. Se le cuestiona ¿qué haces para obtener dinero? A lo que nos contesta "trabajar para pagar lo que debes". Para el segundo ejercicio se le hace reflexionar para llegar a la respuesta ¿qué haces si no llevas dinero? "voy al banco y saco dinero de la cuenta" ¿qué otra cosa puedes hacer? "llamo a un amigo" se le sugiere ¿podrías lavar trastes? "umm si claro" ¿qué pasa si te tratas de escapar sin pagar? "me llevan a la cárcel"

Conductas y habilidades en el manejo del dinero de Alonso reportadas por su profesor:

- Identifica y utiliza monedas hasta el \$500.
- Identifica lugares comerciales y pero sabe que se vende en ellos, al igual que establecimientos para el pago de servicios.
- Realiza compras de manera independiente en algunas ocasiones
- A veces emplea habilidades sociales al realizar sus compras.
- Solicita apoyo para poder manejar su dinero y realizar compras.

Habilidades sociales

En las habilidades sociales en la situación real empleó algunas, es referido por su docente que en ocasiones las usa y que necesita un recordatorio para su utilización.



Gráfica 10. Evaluación inicial de Alonso.

En la gráfica 10 se muestra las habilidades a favorecer en la intervención, son las habilidades de solución de problemas ya que lo realiza adecuadamente con apoyo. Mientras que las habilidades de manejo en situación real/simulada, las habilidades sociales, las habilidades de reconocimiento de dinero y las funcionales las realiza la mayor parte hasta que requiere apoyo.

Se muestra el perfil de desempeño de Alonso que se basa en los resultados obtenidos y en la observación durante la aplicación de la evaluación inicial:

Perfil de desempeño

Habilidades:

Identificación y relación del número con su forma gráfica hasta unidades de millar. Seriación correcta hasta 1000, escribe correctamente los números de tres o cuatro cifras, identifica el antecesor y sucesor de números de más de tres o cuatro cifras. Resuelve sumas correctamente de tres y cuatro cifras, mientras que en las restas hay que guiarlo en la transformación; realiza multiplicaciones de más de tres cifras por dos, en cuanto a las divisiones las realizó de manera adecuada con apoyo.

Manejo del dinero

Tabla 8. Perfil de desempeño y apoyo de Alonso antes de la intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Apoyo
Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes hasta de \$500		
Empleo del dinero	❖ Conoce que productos podemos comprar en un establecimiento ❖ Identificar la operación a realizar para saber cuánto de cambio le van a dar. ❖ Identificar el tipo de operación	❖ Realizar la operación de manera correcta	Guía para realizar correctamente algunas operaciones
Manejo en situación real	❖ Identifica lo que va adquirir, teniendo iniciativa para la comprar	❖ Formar equivalencias. ❖ Empleo de habilidades sociales	❖ Monitoreo verbal
Solución de problemas	❖ Reconoce consecuencias a ciertas conductas	❖ Identificar posibles soluciones ante no llevar dinero. ❖ Comparar precios	❖ Monitoreo verbal ❖ Preguntas para llegar a la respuesta
Habilidades sociales	❖ Emplea las habilidades sociales adecuadas en una situación de compras	❖ Recordatorio de no olvidar saludar, pedir por favor y dar las gracias	❖ Cuando lo amerite, incitación verbal o gestual

b) Evaluación formativa durante la fase de intervención

En esta sección se describen algunos aspectos relevantes de Alonso durante la intervención quien mostró interés y motivación por el taller en especial por las situaciones simuladas y reales, además de que se sintió identificado con los personajes.

Las situaciones le fueron significativas, debido a que son los lugares con lo que más interactúa y son entornos adecuados a su edad.

Se explican a continuación algunas de las habilidades que fueron relevantes para Alonso durante el Taller.

Unidad 1. Cine

-Desarrollo personal: al elegir la película que él vería prefiere ver una de niños y al cuestionarle que es de niños y él es un joven, no ve algún problema con su elección respecto a su edad. Sabe que productos quiere comprar.

-H. Funcionales: identifica los lugares del cine y donde adquirir los boletos y alimentos, los precios de los productos del establecimiento, pero tiene dificultades para realizar las restas con transformación por lo que se le apoya guiando el proceso de la operación aritmética.

-Reconocimiento del dinero: reconoce las monedas y billetes los que suma en partes, esto en cantidades muy grandes. Tanto para la situación simulada como real logra formar la cantidad para pagar su boleto la mayor parte solo hasta que solicita apoyo para concluir la tarea. En la situación real logra formar solo la cantidad necesaria para pagar sus alimentos.

-Habilidades sociales: para el trabajo en la biblioteca se muestra algo impulsivo a dar sus respuestas y opciones, por lo que no respeta turnos. Aun falta que identifique las partes que conforman el proceso de pedir un boleto de cine y que le lleven dinero para sus gastos. En las situaciones real y simulada muestra la iniciativa de emplear sus habilidades sociales, tiende a olvidar dar las gracias por lo que se le incita verbalmente a realizarlo.

-Solución de Problemas: se apoya a Alonso con preguntas de reflexión para que llegue a la respuesta correcta en qué hacer si no se lleva dinero, discrimina a quien si se le puede pedir dinero prestado y a quien no (conocido o extraño). Llega a la solución de manera autónoma ante la interrogativa de que no alcanza el dinero para comprar todos los productos de la dulcería que quiere el personaje principal de la unidad, propone dejar un chocolate y así le alcanza.

-Situación Real/Simulada: como se describe anteriormente Alonso identifica cuánto dinero lleva y en ocasiones se le dificulta formar la cantidad para pagar ciertos productos. Identifica los lugares a donde debemos dirigirnos para pedir un boleto o golosinas. Mantiene la iniciativa de sus habilidades de amabilidad y cortesía al interaccionar con los demás. Sigue las normas establecidas ante una salida a comunidad y las impuestas en el cine.

Unidad 2. Fiesta

-H. Funcionales: reconoce qué necesita para una fiesta y qué no. Identifica monedas y billetes, lo suma por partes para saber cuánto dinero hay. Al momento de realizar una suma de muchas cantidades muestra dificultad para acomodar las cifras y realizar la operación adecuadamente. Distingue los lugares a los que podemos ir a adquirir ciertos productos pero no de donde comprar velas e invitaciones. Maneja muy bien caro y barato al momento de elegir los productos para la fiesta.

-Reconocimiento del dinero: monedas y billetes son bien identificados por Alonso, se le apoya a no olvidar cuanto lleva cuando suma cantidades grandes de dinero recordándole que puede sumar por partes y posteriormente hacer una suma total.

-Solución de problemas: relaciona la emoción y expresión de cómo se sentiría si se le olvida su cambio pero refiere que no hace nada y se va, al cuestionarlo de ¿por qué? No dice que ya ni modo ¿recuerda que a lo mejor quieres comprar otra cosa y ya no te va a alcanzar? Pues no así ya.

-Habilidades sociales: aun falta que logre emplear todas, pero mantiene la iniciativa.

-Situación Real/Simulada: se maneja muy bien en el supermercado, sabe donde localizar los productos, identifica su precio y reconoce cual es más barato o caro. Usa las habilidades sociales para realizar su pago, olvida saludar. En la fiesta se divierte, platica, baila y elije lo que va a comer.

Unidad 3. Restaurant

-Desarrollo personal: sabe que quiere comer y lo pide de manera autónoma.

-H. Funcionales: conoce lugares a los cuales se puede ir a desayunar, sabe la cantidad de dinero representada. Emplea las operaciones adecuadas para resolver los ejercicios pero como se ha mencionado anteriormente se le complica en ocasiones las restas con transformación, con la guía de resolución lo realiza adecuadamente.

-Habilidades Sociales: en esta unidad ha continuado con la iniciativa de emplearlas necesita menos recordatorios. En la situación simulada se le pidió que solicitara la mesa para él y sus compañeros, no encontró la forma correcta de pedirla a lo que Sara dijo que ella lo hacía. Al final de la simulación era momento de pedir la cuenta y como se observó que no la iba a pedir se le cuestiono ¿qué haces después de comer en un restaurante? Alonso—Pues..... pido la cuenta por favor—.

-Solución de Problemas: uno de los objetivos de la unidad el Restaurant fue que los alumnos identificaran si les están cobrando mal, en este caso Alonso identifica correctamente los elementos del ticket en los que se debe fijar para determinar esto. Al momento de cuestionarle ¿qué hacer en este caso? No tiene una respuesta tan clara ya que él quiere hablar con el jefe, se le explica que antes de hacer eso debe aclarar la situación con la mesera, se pasa la solución del personaje y observa esto, se le vuelve a cuestionar ¿qué haces si te cobran mal? — hablo con ella—. En esta unidad observamos que debíamos trabajar un poco más en esta parte por lo que se hicieron más ejercicios a los que Alonso respondió correctamente.

-Situación Real/Simulada: recordando que para esta unidad se realizó primero la situación real, posteriormente el trabajo en biblioteca y por último la simulación. Para la situación real pidió los alimentos que él quería, se le solicitó que checara si le estaban cobrando correctamente y lo corroboró adecuadamente, para pagar saludo porque lo saludaron. Mientras que en la simulación como se mencionó anteriormente

al requerir la mesa no encontró como hacerlo al igual que la cuenta. Realizó correctamente las operaciones aritméticas para determinar si le estaban cobrando mal, notó que estaba mal su cuenta por lo que pidió una aclaración correctamente.

Unidad 4. Campamento

-Desarrollo personal: ya tiene más presente que es un adulto, al momento de preguntarle el tipo de boleto que debe elegir para entrar al centro recreativo si de niño o adulto responde que el segundo.

-H. Funcionales: Realiza las operaciones de suma correctamente para los ejercicios y de dinero. En los cuadernillos de trabajo se les solicita elegir el tipo de transporte que le conviene al personaje tomando en cuenta el dinero que tiene, Alonso quiere que el avión se le hace reflexionar que debe fijarse cuanto gastaría y si eso es más o menos que el dinero que tiene Alex, se da cuenta que es mucho más caro y que no le alcanza elige el autobús.

-Reconocimiento del dinero: al distribuir el dinero para los gastos de Alex lo hace formando cantidades de diversas maneras.

-Solución de Problemas: Alonso distribuye correctamente el dinero en los gastos que va a hacer el personaje, formando las cantidades de diversas maneras.

Unidad 5. Antro

-Desarrollo Personal: reconoce en que puede emplear el dinero ahorrado y menciona donde trabaja. Sabe que necesita para ir a un antro dinero, credencial de elector, celular y la forma de comportarse en el antro, tomar responsablemente y con moderación, si se toma medicamentos no puedes consumir alcohol. Por último se le pide mencionar tres usos de la credencial de elector lo cual hace correctamente.

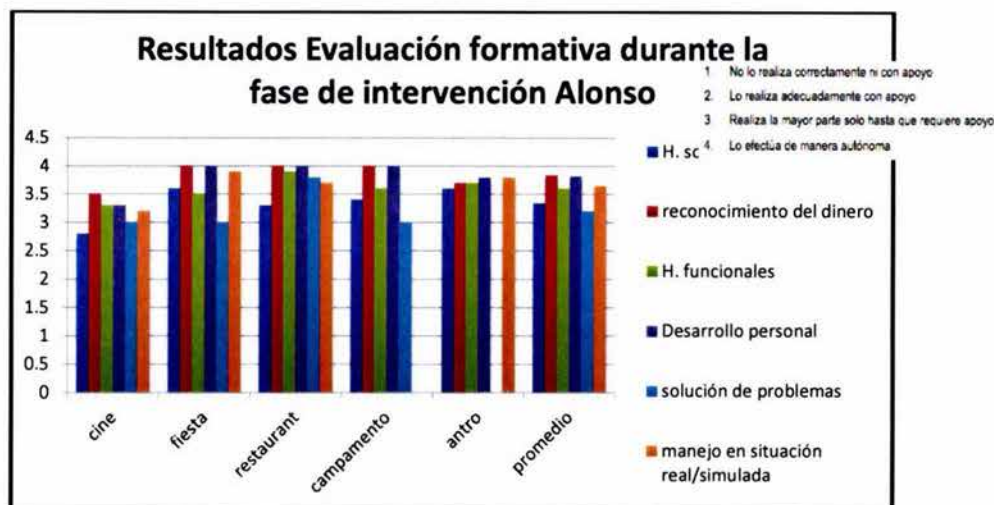
-H. Funcionales: como se ha mencionado anteriormente Alonso tiene dificultades para realizar en ocasiones restas con transformación pero con la guía de no olvidar pasos para realizarlo lo hace correctamente.

-Reconocimiento del dinero: identifica cuánto dinero tienen los personajes y como pueden pagar sus bebidas, reconoce que puede pagar de diferentes maneras.

-Habilidades sociales: respeta mejor los turnos para exponer ideas y opiniones, emplea un tono de voz adecuado. Para la simulación pide su cuenta adecuadamente.

-Situación Real/Simulada: en esta unidad solo se hizo simulación. Para entrar al antro Alonso muestra su credencial de elector, pide sus bebidas pero no modera tanto el consumo. Paga su cuenta y checa su cambio. Baila y se divierte.

En la gráfica 11 se ve el desempeño de Alonso durante la fase de intervención. Siendo las habilidades más favorecidas las habilidades de desarrollo personal y de reconocimiento de dinero alcanzando una puntuación de 4 evidenciando que lo realiza de manera autónoma y éstas se ven reflejadas en las unidades de la fiesta, restaurant y campamento, en las unidades del antro y el cine en la mayoría de las habilidades obtuvo una puntuación de 3 que realiza las actividades la mayor parte hasta que requiere apoyo.



Gráfica 11. Resultados Evaluación formativa durante la fase de la intervención Alonso. Se muestran las habilidades trabajadas durante la intervención y el progreso de las mismas durante cada unidad.

c) Evaluación final

Durante el juego de mesa le tocan a Alonso ciertos ejercicios al azar, que contienen lo visto durante el taller y algunos nuevos para favorecer la generalización de los conocimientos. A continuación se describirá cada una de las habilidades trabajadas durante el juego y la situación real.

-Desarrollo personal: una de las tarjetas le pregunta los usos de la credencial de elector los cuales identifica correctamente "tomar, entrar al antro y votar". Posteriormente se ubica en contexto "si vas al cine con tus amigos y ellos quieren ver una película de niños ¿tú que dirías?" a lo que Alonso dice que no que ya es un adulto. Esto también se ve reflejado con elegir en otra tarjeta el tipo de boleto para entrar a un parque recreativo de niño o adulto, él menciona que el de adulto.

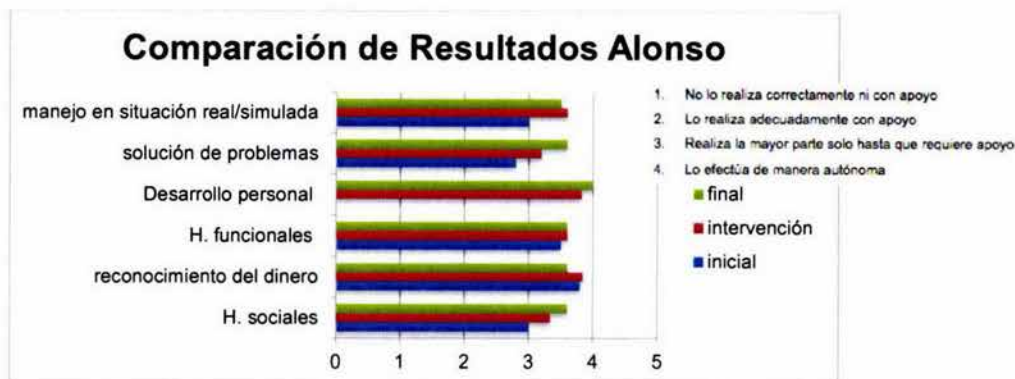
-H. Funcionales: para esta habilidad le tocan ejercicios de identificar cual es el producto más caro y barato. Posteriormente se le pide que elija como podría pagar cierto producto y por último tiene que decirnos cuánto dinero hay en la tarjeta. Todos estos ejercicios los realiza correctamente.

-Reconocimiento del dinero: lo cual se ve en el juego mediante tarjetas de formar cantidades y contar cuánto dinero hay, se le pide que pague cierta cantidad en algunas casillas que lo ameritan. Alonso maneja muy bien esta habilidad aunque en ocasiones se le dificulta formar cantidades de diversas maneras.

-Solución de problemas: se le pregunta si en determinado ticket le están cobrando bien, él identifica los elementos indispensables para comprobar esto y puede determinar si está bien o mal. Otro ejercicio es la problemática de no llevar dinero a algún lugar, responde que pide prestado o le llama a alguien conocido. En la última tarjeta se le cuestiona el que hace si se le olvida el cambio aun se le dificulta esta parte pero logra dar la respuesta adecuada.

-Situación Real/Simulada: esta última situación nos mostro el avance de Alonso en sus habilidades trabajadas durante el taller, ya que maneja de una mejor manera su dinero, sabe cuánto tiene y ya forma mucho mejor las cantidades para pagar sus gastos, emplea sus habilidades de cortesía y amabilidad más constantemente si estarle recordando, explica el porqué de sus elecciones de ciertos productos.

En la gráfica 12 se muestra el progreso de Alonso desde la evaluación inicial hasta la final, como podemos observar ligeros progresos en las habilidades sociales para las cuales ya solo necesita de vez en cuando el recordatorio de su uso, reconocimiento dinero, habilidades funcionales. En cuanto a su desarrollo personal se vio reflejada la conciencia sobre ser un adulto y tomar en cuenta esto para algunas elecciones. Los avances más notables los encontramos en solución de problemas ya que conoce más posibles soluciones ante ciertos casos y que debe cuidar su dinero, por último el manejo en situación real/simulada empleando cada vez mejor y de manera autónoma sus habilidades.



Gráfica 12. Comparación de resultados de Alonso.

Conozcamos el nuevo perfil de apoyo de Alonso por medio de la tabla 9.

Tabla 9. Perfil de desempeño y apoyo de Alonso después de la intervención.

Área	Fortaleza	Necesidad de apoyo	Apoyo
Reconocimiento del dinero	❖ Identifica las denominaciones de monedas y billetes hasta de \$500		
Empleo del dinero	❖ Conoce que productos podemos comprar en un establecimiento ❖ Identificar la operación a realizar para saber cuánto de cambio le van a dar. ❖ Identificar el tipo de operación	❖ Realizar la operación de restas con transformación manera correcta	Menor guía para realizar correctamente algunas operaciones o solo recordatorio de cómo realizar.
Manejo en situación real	❖ Identifica lo que va adquirir, teniendo iniciativa para la comprar	❖ Formar equivalencias.	❖ Supervisión
Solución de problemas	❖ Reconoce consecuencias a ciertas conductas ❖ Identificar posibles soluciones ante no llevar dinero. ❖ Comparar precios	❖ Si se te olvida el cambio regresar por él.	❖ Monitoreo verbal
Habilidades sociales	❖ Emplea las habilidades sociales adecuadas en una situación de compras	❖ Recordatorio de no olvidar saludar y dar las gracias	❖ Supervisión

5.2 Resultados por habilidades

Para finalizar el apartado de los resultados analizaremos gráficas globales de las habilidades trabajadas en el taller y su avance durante cada unidad.



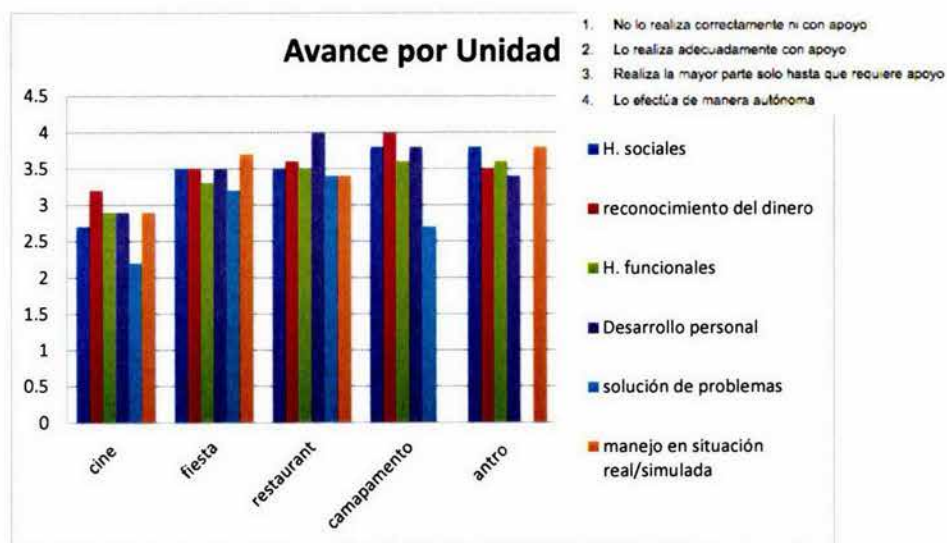
Gráfica 13. Avance de Habilidades.

En la gráfica 13 podemos observar que las habilidades donde mayor apoyo se requería es en solución de problemas y manejo en situación real/simulada, en las cuales al principio los alumnos necesitaban constantemente monitoreo verbal, supervisión, realización de preguntas de reflexión o planteamiento de opciones de solución. Durante el programa de intervención los alumnos fueron disminuyendo la cantidad de apoyos requerido y al final de éste llegando a efectuar las tareas la mayor parte del tiempo de manera autónoma requiriendo mínimos apoyos. En cuanto a las habilidades de funcionales, reconocimiento de dinero y las habilidades sociales hay un menor progreso, lo que nos da cuenta que se tienen que seguir favoreciendo estas habilidades para alcanzar el máximo.

Por último el desarrollo personal refleja una puntuación de tres durante la intervención y hay un pequeño progreso en la evaluación final.

Mientras que en la gráfica 14 observamos como fue el desempeño general de las habilidades en cada unidad. En cuanto a las habilidades sociales hay un mejor ejecución en el antro y campamento, mientras que en el cine no lo hay. En el reconocimiento del dinero, los alumnos en la unidad del campamento realizan los ejercicios respecto a esto de manera autónoma, entretanto en el cine requieren un poco más de apoyo. Respecto a las habilidades funcionales y manejo en situación real/simulada se nota un mejor desempeño en la unidad del antro ya que los estudiantes realizan las actividades la mayor parte solos y con mínimos apoyos. Por último en la unidad del campamento se notan mejor las habilidades de desarrollo personal y solución de problemas, siendo la primera realizada de manera autónoma, mientras que la otra habilidad requiere algunos apoyos.

La unidad didáctica el cine muestra un menor desempeño de ejecución por se la primera unidad del taller, con forme avanza este se observan avances en las habilidades siendo más notorio en ciertas unidades.



Gráfica 14. Avance por Unidad.

6.1 Conclusiones

El modelo social de la discapacidad favorece el cambio de concepción acerca de las personas con discapacidad, dejando de lado el modelo asistencialista y rehabilitador, por uno que toma al contexto como parte importante para potencializar o limitar el desarrollo de las personas, así mismo se parte de la idea de apoyos, que son estas herramientas que permitirán que el niño, joven o adulto pueda realizar las actividades cotidianas.

El programa de intervención adopta una perspectiva inclusiva con la oportunidad de que los jóvenes con discapacidad intelectual aprendan y desarrollen competencias básicas para una vida adulta con dignidad e independiente, es decir que tengan la posibilidad de tomar sus propias decisiones y que aprendan de las consecuencias de las mismas y por tanto desarrollar su autodeterminación para una inclusión satisfactoria en la comunidad.

Uno de los objetivos del programa fue brindar a los y las jóvenes oportunidades de participación, desarrollo de destrezas personales y sociales, así como apoyos para su progreso escolar y preparación para la vida.

Este programa responde a necesidades de los jóvenes con discapacidad en el área del manejo del dinero, tomando en cuenta sus habilidades y áreas de apoyo, las cuales se buscaron fortalecer y brindar los recursos y estrategias adecuadas.

Se retomaron las competencias matemáticas de cada uno de los jóvenes, sirviendo como base para identificar el cuándo, cómo y por qué emplean sus conocimientos y habilidades esto debido a que el empleo del dinero implica diversas aptitudes aritméticas (sumar, restar, igualar, clasificar, comparar) y que forman parte de la vida cotidiana.

El diseño del programa tiene muy presente las dificultades que se tienen en las matemáticas, ya que el taller "conozco, cuido y manejo mi dinero", como sus materiales y las explicaciones, se centraron en la comprensión de los conceptos y la selección de la información, así como la elaboración, organización y estructuración de

la información, también la comunicación de las respuestas fundamentadas y la reflexión de la mismas (Aranda, 2002 y Chung et al. 2005).

Se retoma un aspecto mencionado por Aranda (2002) en el cual los alumnos con discapacidad aprenden de manera significativa y que es necesario partir de lo que se sabe y aquello que le interesa, para poder establecer relación entre las experiencias previa y el nuevo conocimiento. Otro punto importante del trabajo es la Enseñanza Situada (Díaz Barriga, 2006) dando mucha importancia a la vinculación del conocimiento y aprendizaje a la vida diaria para aprender de una manera significativa.

Las experiencias similares fueron línea base para determinar las estrategias, recursos y metodología de enseñanza-aprendizaje, (Martínez, 2003) la importancia del la contextualización en la enseñanza, la resolución de problemas vinculados a la vida cotidiana (Romero, 2004 en Bruno & Noda, 2010), el empleo de estrategias cognitivas y recursos visuales (Chung et al., 2005), el uso del programas multimedia optimizan el aprendizaje (Ortega, 2004 en Bruno & Noda, 2010). La metodología empleada es la inducción verbal, dialogo y discusión; modelamiento; prácticas o role-playing; retroalimentación, reforzamiento y tareas para casa (Murte, 2011).

Los contenidos retoman ciertos aspectos de trabajos enfocados al manejo del dinero, la identificación de los establecimientos donde se pueden obtener objetos. la identificación de monedas y billetes, equivalencias, la aplicación de las operaciones básicas y la aplicación de lo aprendido en situaciones (Pílares et al., 2010; Murte, 2011; Verdugo, 1997).

Lo que estuvo presente al momento del diseño del programa de intervención, la elección de las situaciones didácticas, diseño de materiales y las metodología empleada durante el taller. El diseño de los materiales fue una herramienta importante para favorecer y desarrollar las habilidades antes mencionadas, para lo cual se cuidaron los ejercicios y las situaciones que fueran lo más cercanas a la realidad. Teniendo una respuesta de los alumnos fue muy favorable.

Las unidades didácticas por lo tanto se basaron en dos herramientas fundamentales, el aprendizaje situado, lo que permitió llevar el aprendizaje de una manera armónica ya que partíamos de las experiencias y los conocimientos previos de los jóvenes, lo que favoreció la reconstrucción de su bagaje de conocimientos. Además de la puesta en práctica en escenarios reales lo que se aprendió durante el taller. Así como las Tics que lograron poner en juego diversos modos de aprender, al tiempo que permitieron desarrollar competencias para desenvolverse en un contexto social. Además las TIC's en este caso power point nos permitieron utilizar un lenguaje adecuado y claro en las presentaciones, tomando en cuenta no sobrecargar de información y de poder utilizar iconos gráficos, apoyos, señalizaciones que permitieron mantener la atención de los jóvenes.

Estos dos elementos favorecieron la vinculación de los aprendizajes a la vida diaria, siendo significativas y logrando el desarrollo de las habilidades necesarias para el manejo del dinero (Desarrollo personal, habilidades funcionales, habilidades sociales, reconocimiento del dinero, solución de problemas y manejo en situación real). Todo esto por medio de los apoyos brindados, que fueron recursos y estrategias que buscaron potencializar y mejorar las dificultades con las que cuentan las personas con discapacidad en el área de las matemáticas (comprensión de la información, selección de la información relevante, estrategias de solución de problemas, comunicación de las respuestas y la generalización a otras situaciones).

Los resultados obtenidos muestran un avance en las habilidades de los jóvenes. Recordemos los criterios de evaluación:

1. No lo realiza correctamente ni con apoyo
2. Lo realiza adecuadamente con apoyo
3. Realiza la mayor parte solo hasta que requiere apoyo
4. Lo efectúa de manera autónoma

Alicia en la evaluación inicial muestra más necesidad de apoyo en solución de problemas, manejo en situación real/simulada y habilidades funcionales, siendo muy frecuente el monitoreo verbal, calculadora, descomposición de la tarea en pasos,

anticipación de la salida, incitación verbal o gestual y preguntas para llegar a la respuesta y reflexión sobre las mismas. Durante el taller se ve mejoría en estas habilidades requiriendo en menor medida los tipos de apoyo anteriormente descritos. Al final del taller en éstas habilidades muestra que las puede realizar la mayor parte sola y con mínimos apoyos.

Sara durante la evaluación inicial presenta mayor necesidad de apoyo en manejo en situación real/simulada y solución de problemas, requiriendo frecuentemente recordatorios, monitoreo verbal y ejemplos, empleo de cuestionamientos y guía para ciertas actividades. En el desarrollo del taller éstas habilidades fueron superiores a las iniciales y al finalizar el taller mejorando considerablemente solicitando menos tipos de apoyos supervisión o monitoreo verbal, recordatorios y opciones de solución esporádicamente.

Braulio en la evaluación inicial exhibe necesidad de apoyo en solución de problemas y manejo en situación real/simulada, para lo que se emplea monitoreo verbal constante, ejemplos, anticipación de salida, recordatorios, preguntas para llegar a la respuestas, dar opción de soluciones. Mientras que en el taller se van mejorando estas habilidades y adquiriendo nuevos recursos, para que al finalizar el taller demostrar que las puede realiza la mayor parte de las actividades solo y con mínimos apoyos como son monitoreo verbal esporádico, supervisión y preguntas para llegar a la respuesta y de reflexión en algunos casos.

Alonso en la evaluación inicial muestra necesidad de apoyo en solución de problemas, manejo en situación real/simulada y habilidades sociales, a diferencia de sus compañeros lo realiza la mayor parte del tiempo solo hasta que requiere apoyo como guía para realizar correctamente algunas operaciones, monitoreo verbal, preguntas para llegar a la respuesta e incitación verbal o gestual. Durante el taller y al final de éste exhibe un menor apoyo y en ocasiones solo necesitando supervisión.

En general los participantes mejoraron sus habilidades del manejo de dinero, lo que se vio reflejado en una mayor iniciativa y seguridad al realizar las compras y al preguntar cierta información en los contextos trabajadas durante el taller.

Desarrollando patrones de compra, ahora saben que antes de realizar cualquier compra deben llevar dinero, saber con cuanto cuentan y en base a esto determinar si pueden o no adquirir los productos. No olvidan que deben saludar, pedir por favor y dar las gracias. Otra parte fundamental son las herramientas con las que cuentan para solucionar algún problema respecto a su dinero. Por último han tomado conciencia de que como jóvenes adultos deben tomar decisiones, comportarse como tales y ser responsables.

El trabajo en un espacio específico favoreció que los jóvenes participantes en el taller establecieran interacciones con sus compañeros de una manera adecuada y utilizando las habilidades sociales.

Las salidas a la comunidad permitieron transferir y generalizar lo visto en durante el taller, pero también se ayudó de una u otra manera a la sensibilización y concientización de la comunidad, permitiendo que haya respeto y reconocimiento hacia la diversidad, que las diferencias no sean motivo de exclusión, segregación o discriminación sino que sean un motivo para conocer y enriquecernos.

Sin embargo, unos de los retos al cual nos enfrentamos es la generalización de las habilidades desarrolladas durante el taller a otros escenarios, por lo que consideramos que se tienen que trabajar desde una edad temprana estas destrezas, así como tomar en cuenta más escenarios y reafirmar los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación para la vida adulta.

El programa de intervención desarrollado es una aportación al campo de la discapacidad intelectual desde la perspectiva del modelo social, ya que como bien se menciona en el apartado de experiencias similares hay escasos trabajos en esta área. Mostrando que con el aprendizaje significativo se puede lograr mejorar las habilidades y dificultades presentadas por las personas con discapacidad intelectual, brindándoles herramientas para tener las mismas condiciones y oportunidades que los demás.

Una de las ventajas es que si es posible trabajar varias habilidades que están implicadas con el manejo del dinero. Así como diseñar los materiales con contenidos que sean significativas.

Sin embargo, una desventaja encontrada fue la disponibilidad de poder asistir a ciertos escenarios reales, por ejemplo el antro debido a la falta de credenciales de elector de los participantes, lo que dificultó que los jóvenes representaran con mayor conciencia el rol de joven adulto.

Una limitación que encontramos fue el tiempo destinado al taller, ya que si se hubiera aplicado durante todo el año escolar los jóvenes hubiesen mostrado mayores avances y logrado la generalización.

Una de las autoras del trabajo enfatiza en importancia del aprendizaje situado:

Para que exista una significatividad del conocimiento debe estar contextualizado, vincularlo a las experiencias de la vida diaria. Por tanto al estar en un escenario real nos permite poner en práctica y adquirir conocimientos y habilidades.

Emplear las mismas habilidades de este programa de intervención pero dirigidas al campo del profesional de la psicología:

- Habilidades sociales al estar en un escenario real y con una población, saber como relacionarte con ellos, conocer y respetar su organización.
- Solución de problemas al como afrontar lo restos del escenario, al detectar necesidades de la población y en base a eso buscar y desarrollar actividades, materiales, estrategias para favorecerlas.
- Desarrollo personal como profesional ya que debes de ir tomando tus propias decisiones, adquirir responsabilidades y manejarte con ética, este escenario nos permitió conocer la importancia de la inclusión educativa y derechos de las personas con discapacidad intelectual.

- Habilidades funcionales, emplear todos tus conocimientos y habilidades al escenario y las tareas que te demanda, como diseñar el programa de intervención, los objetivos, contenidos, métodos y estrategias, materiales.

- Manejo en situación real, al estar en un escenario real te enfrentas por primera vez a retos y responsabilidades que no aprendes en un salón de clases. Pones en práctica todos tus conocimientos y habilidades además de adquirir nuevos.

Por último y más satisfactorio de éste trabajo fue poder lograr desarrollar y favorecer en los jóvenes habilidades para el manejo del dinero.

En cuanto a la otra autora del trabajo considera que fue una de las mejores experiencias poder estar en un escenario real ya que permitió poder en práctica lo que vivimos a lo largo de la carrera, además de poder reflexionar acerca de cómo estaba haciendo mis prácticas y cómo mejorar para poder brindar un servicio de calidad.

Son muchas las competencias que desarrollamos, ya que el estar en un escenario real es una de las ventajas que tiene que se tienen que desarrollar destrezas para poder interactuar de una manera cordial y adecuada con los demás profesionales, con las compañeras de escenario con todas aquellas personas que forman parte del centro escolar, respetar puntos de vista, argumentar ideas, organizarse con los docentes de los grupos, poder manejar a los jóvenes de una manera dinámica, de confianza y de respeto.

También nos permitió conocer las tendencias que se tiene para poder dar un trato digno y de calidad, de respeto a las diferencias como lo es el modelo de inclusión, de vida independiente, de discapacidad intelectual desde el modelo social y diversidad, para un cambio de concepción hacia las personas con discapacidad intelectual.

En cuanto al diseño del programa de intervención poder tomar decisiones en cuanto a que queríamos hacer, para qué, cuál era el fin, el cómo, así como reflexionar acerca de lo que estábamos planteando y negociar entre nosotras si eso era lo que queríamos hacer.

Por otra parte realizamos instrumentos y recursos de evaluación, así como adaptaciones para que los ejercicios para cada uno de los jóvenes tratando que fuera pertinente sin que exigiera ni que estuviera por debajo del nivel de competencia. El poder realizar el diseño, los materiales y la implantación de un programa de intervención consideramos que fue fundamental para reflexionar si lo que hiciste estuvo bien, en qué no y en qué mejorar.

Para terminar consideramos que la formación en la práctica es una de las formas en las cuales se puede formar a Psicólogos profesionales tomando los criterios éticos para un buen ejercicio profesional.

Referencias

- Ψ Anijovich, R. Malbeigier, M. y Sigel, C. (2004). *Una introducción a la enseñanza para la diversidad*. Fondo de Cultura Económica, Argentina, Buenos Aires, 63-72.
- Ψ Arriaga, L. y Casillas M. (2010). *Desarrollo del pensamiento matemático en niños preescolares desde una perspectiva sociocultural*. Informe de Prácticas, Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de México.
- Ψ Aguirre, D., Otero, O., Ruíz, A., Salazar, F., & Medina, B. (2003). *Eficacia de programas de intervención para el desarrollo de habilidades psicológicas en jóvenes con discapacidad mental*. Ciencias Humanas y de la Conducta, 273-281.
- Ψ Angulo, H. y Herrera, L. (2009). *El aprendizaje de nociones matemáticas básicas por parte de personas con discapacidad intelectual. Una propuesta para la enseñanza del núcleo temático "estructura aditiva" haciendo uso de software*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Ψ Aranda, R. Coord. (2002). *Educación especial*. España: Pearson Educación.
- Ψ Arnau Ripollés, Soledad. (2003). *Una construcción social de la discapacidad: EL movimiento de vida independiente*. Revisado el 29 de abril del 2012 en <http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi8/hum/42.pdf>
- Ψ Barrera, S. (2008). *Diseño y desarrollo de material didáctico para el fortalecimiento de habilidades sociales en adolescentes con discapacidad*. México. Informe de prácticas de licenciatura Facultad de Psicología UNAM.

- Ψ Boluarte, A., Méndez, J., y Martell, R. (2006). Programa de entrenamiento en habilidades sociales para jóvenes con retraso mental leve y moderado. *Mosaico Científico*, vol 3 (1) 34-42.
- Ψ Bruno, A. y Noda, A. (2010). *Necesidades educativas especiales en matemáticas*. El caso de personas con síndrome de Down. En M. M. Moreno, A. Estrada, J. Carrillo, y T.A. Sierra (Eds.), *Investigación en Educación Matemática XIV* (pp. 141-162). Lleida: SEIEM.
- Ψ Caswell, R. (2007). Fractions from concrete to abstrac using Playdough Mathematics. *APMC*, 14-17.
- Ψ Cardoso, E. (2011). *El significado cuantitativo que tiene las fracciones para estudiantes mexicanos de 6° de Primaria*. Revista electronica de investigación educativa, *Redie* vol.14 (1) 1-18.
- Ψ Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su impacto en el ordenamiento jurídico español. (2008). *Las personas con discapacidad y su impacto en el ordenamiento jurídico español*. España.
- Ψ Correas, I. (2011). Habilidades Adaptativas: un cambio en el modelo de intervención. Revista digital de la Fundación Iberoamericana Down 21. Número 8 en <http://www.down21.org/revistaadultos/revista8/habilidades-adaptativas.asp>
- Ψ Badia, M, y Longo, E. (2009). El ocio en las personas con discapacidad intelectual: participación y calidad de vida a través de las actividades de ocio. Siglo Cero: Revista Española sobre la Discapacidad Intelectual. Vol. 40 (3), Núm. 231, 2009. 30-4

- Ψ Chung, K. y Tam, Y. (2005, diciembre). Effects of cognitive-based instruction on mathematical problem solving by learners with mild intellectual disabilities. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 30(4): 207–216.
- Ψ Dávila, P., Naya, L., y Lauzurika, A. (2010). Las personas con discapacidad, el derecho a la educación y la Convención sobre los Derechos del Niño en América Latina. *Revista Latinoamericana de Inclusión educativa*, 97-117 en <http://www.rinace.net/rlei/numeros/vol4-num2/art5.pdf>
- Ψ Díaz Barriga, F. (2006). La enseñanza situada centrada en prácticas educativas Auténticas. En Díaz, *Enseñanza situada* (pp. 7-28). México: McGrawHill.
- Ψ Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGrawHill.
- Ψ Echeita, G. (2007). ¿Porqué hablamos de Educación inclusiva? En G. Echeita, *Educación para la inclusión* (pp. 75-109). España: Narcea.
- Ψ Echeita, G., y Duk, C. (2008). Inclusión Educativa. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*. Revista electrónica Iberoamericana sobre Calidad, eficacia y cambio en Educación. Vol. 6 (2). 1-8
- Ψ Fundación Down 21- Chile. (Sin año). *Manual del docente: Matemática Funcional para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales*. Ministerio de la educación, Chile.

- Ψ Fundación Inclúyeme. (2010). *Inclúyeme*. Revisado el 21 de abril 2012 en Inclúyeme: <http://www.incluyeme.org/Inicio.html>
- Ψ Hernández, G. (1999). *Descripción del Paradigma conductista y sus aplicaciones e implicaciones educativas*. En G. Hernández, *Paradigmas en psicología de la educación* (pp. 79-93). México: Paidós.
- Ψ García, I. (2005). Concepto actual de discapacidad intelectual. *Intervención Psicosocial*, vol. 14 (3) 255- 274.
- Ψ García, M. (2011). *Habilidades Sociales en niños y niñas con Discapacidad intelectual*. México.
- Ψ Izuzquiza, D. (2003). Los valores en los jóvenes con discapacidad intelectual. Un estudio sobre los perfiles de socialización en una muestra con personas con síndrome de Down. *Tendencia Pedagógica*, 109-119.
- Ψ Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2011). *INEGI*. Revisado el 29 de abril 2012 en *Mujeres y Hombres en México 2011*: en http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/integracion/sociodemografico/mujeresyhombres/2011/MyH2011.pdf
- Ψ Martínez, M. (2006). Contextualización y enseñanza de las matemáticas en la educación primaria. En R. Cantoral, O. Covián, R. Farfán, J. Lezama y A. Romo (Eds.), *investigaciones sobre enseñanza y aprendizaje de las matemáticas: Un reporte Iberoamericano* (pp.613-642). México DF: Comité Latinoamericano de Matemática Educativa A.C. Díaz de Santos.

- Ψ Mazzocco, M., y K., D. (2008). Parts and 'holes': gaps in rational number sense among children with vs. without mathematical learning disabilities. *Developmental Science*, 681-691.
- Ψ Memorias y actualidad en la Educación Especial de México, Una Visión Histórica de sus modelos de Atención, (2010). *Los años noventa o el modelo de integración educativa para la atención de las personas con necesidades educativas especiales con y sin discapacidad 1990-1999. El nuevo milenio o la educación inclusiva* (pp. 172-292) México: recuperado de <http://educacionespecial.sep.df.gob.mx/historia/docs/HistEduEspWeb.pdf>
- Ψ Mesas, L. (2012). Habilidades Sociales en el Síndrome de Down. *Revista internacional de audición y lenguaje, logopedia, apoyo a la integración y multiculturalidad*, 8-20.
- Ψ Moreno, A., y Flores, P. (2002). *Conocimiento profesional del profesor de matemáticas*. Un acercamiento desde los números racionales. 1-4.
- Ψ Murte, P. (2011). *Diseño de un Programa de Formación para la Transición a la Vida Adulta en Personas con Discapacidad Intelectual: Uso del Dinero a través de la Autorregulación*. España. Trabajo fin de Master en Psicología de la Educación. Universidad de Almería
- Ψ Nevid, J. (2009). *Psicología: conceptos y aplicaciones*. México: CENGAGE LEARNING.
- Ψ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la Cultura, (2008). *La Educación Inclusiva: el camino hacia el futuro. Conferencia internacional de educación* (pp. 1-37). Ginebra: CONFINTED.

- Ψ Organización Mundial de la Salud, (2011). OMS. Revisado el 29 de abril del 2012 de: http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/accessible_es.pdf
- Ψ Perera, P., y Valdemoros, E.(2009). Enseñanza experimental de las fracciones en cuarto grado. *Educación Matemática*, vol. 21 (1) 29-61.
- Ψ Pilares, E., Valencia, J. (2010). *Programa para el manejo del dinero dirigido a adultos y jóvenes con discapacidad intelectual del programa psicopedagógico del servicio social*. México. Tesis de licenciatura, FES Aragón UNAM.
- Ψ Poy, R. y Blanco, A. (2009) *Inclusión educativa y tecnologías de apoyo en discapacidad intelectual*. Universidad de León: Bordón. Revista de pedagogía, dialnet.unirioja.es
- Ψ Secretaría de Educación Pública (2004). Programa de educación Preescolar (PEP). México.
- Ψ Secretaría de Educación Pública (2002). *Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa*. 12-26.
- Ψ Sevilla, D. (Sin año). La conducta Adpatativa como factor del desarrollo de habilidades laborales en personas con Discapacidad intelectual. *Aprendizaje y desarrollo humanos*, 1-13.
- Ψ Serranos, J. y Pons, R. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Redie*, vol 13 (1) 1-24.

- Ψ Soler, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Venezuela: Equinoccio. Recuperado de http://books.google.com.mx/books?id=m271PqMmswC&pg=PA57&dq=aprendizaje+situado&hl=es&ei=7l6T_HSM6Lk2AXw8dTZCQ&sa=X&oi=book_result&ct=bookthumbnail&resnum=1&ved=0CDIQ6wEwAA#v=onepage&q=aprendizaje%20situado&f=false
- Ψ Universidad Iberoamericana. (15 Junio 2012). *Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México*. Revisado el 15 de junio 2012 de Departamento de educación: <http://www.uia.mx/web/site/tpl-Nivel2.php?menu=mgAcademia&seccion=acEducacionproyecto4>
- Ψ Verdugo Alonso, M. Á. (2004). *Paso a paso*. Revisado el 29 de abril del 2012 en Paso a paso: <http://www.pasoapaso.com.ve/CMS/images/stories/Integracion/cdvfverdugo.pdf>
- Ψ Verdugo, M. (2004). Calidad de vida y Calidad de vida familiar. II Congreso Internacional de Discapacidad Intelectual: Enfoques y Realidad: Un Desafío, 2-12.
- Ψ Verdugo, M. Á., y Schalock, R. (2010). Últimos avances en el enfoque y concepción de las personas con discapacidad intelectual. *Siglo Cero*, Vol. (41), Núm. 236, p. 7-19.
- Ψ Verdugo, M. (1997). Programa de Habilidades Sociales. En Verdugo, *Programa de Habilidades Sociales*, España, Barcelona, 23-42.
- Ψ Verdugo, M. y Martín, M., (2004). Aplicación de un programa de habilidades de autonomía personal y social para mejorar la calidad de vida y autoderminación

de personas con enfermedad mental grave. *Rehabilitación psicosocial*, vol 1 (2) 47-55.

- Ψ Verdugo, M. (1996). Evaluación de la competencia social y habilidades sociales en la edad escolar. *Evaluación curricular una guía para la intervención psicopedagógica*; México; Siglo XXI.
- Ψ Zappalá, D., Köppel, A. y Suchodolski, M. (2011). Inclusión de tic en escuelas para alumnos con discapacidad intelectual. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Anexos

- Anexo 1. Formato de Evaluación Inicial
- Anexo 2. Cartas descriptivas y Rúbricas del Programa de Intervención
- Anexo 3. Ejemplo de Cuadernillo de Trabajo de Alicia
- Anexo 4. Rúbricas de la Evaluación Final

Anexo 1.

Formato de Evaluación Inicial

EVALUACIONES INICIALES

Descripción de la Evaluación inicial

La evaluación inicial está constituida por ejercicios en hojas y prácticos diseñados para cada nivel, los cuales serán resueltos por los alumnos, posteriormente sus respuestas y desempeño servirán para llenar las rúbricas por parte de las sustentantes del trabajo.

Componentes de la evaluación inicial

Como bien se describe anteriormente esta evaluación consta de dos partes principalmente, la primera evalúa las habilidades matemáticas y la otra el manejo del dinero. A continuación describiremos cada una de ellas.

1) Evaluación habilidades básicas matemáticas

Objetivo: exploración de los conocimientos matemáticos básicos y generales matemáticos con los que cuenta el alumno.

Características: se conocerá por medio de los ejercicios escritos, la numeración que domina, la relación entre la palabra escrita y el número y viceversa, el dictado y escritura de los números; las operaciones aritméticas y con cuántas cifras (unidades, decenas, centenas, unidades de millar), antecesor y sucesor, notación desarrollada, mayor y menor que, por último identificación de fracciones.

Materiales: hojas con los ejercicios, calculadora dependiendo el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores, tijeras y Pritt.

Forma de evaluación: rúbricas.

2) Manejo del dinero

Esta parte de la evaluación se compone de otras más las cuales permiten tener un amplio panorama del manejo del dinero, ya que este no solo es saber usar e

identificar el dinero sino también conocer dónde y cómo emplearlo, las habilidades sociales implicadas en situaciones de compra, llegar a solucionar problemas basados en el dinero.

- *Reconocimiento del dinero*

Objetivo: conocer si los alumnos logran identificar las diversas denominaciones del dinero. Representación de cantidades de diversas maneras.

Características: ejercicios por escrito y prácticos, permiten conocer la identificación del dinero así como la asociación a su valor, reconocimiento de sus características, la formación de cantidades.

Materiales: dinero real y didáctico, hojas con los ejercicios, calculadora dependiendo el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores, tijeras y Pritt.

Forma de evaluar: Rúbricas

- *Habilidades funcionales (Empleo del dinero)*

Objetivo: identificar si los alumnos saben dónde emplear el dinero, donde adquirir ciertos productos y solución de problemas de compras.

Características: ejercicios por escrito, los alumnos escribirán los lugares donde ellos usan el dinero, relacionaran algunos locales comerciales con los productos que se pueden adquirir allí y problemas de suma, resta.

Materiales: hojas con los ejercicios, calculadora dependiendo el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores.

Forma de evaluación: rúbricas

- *Solución de problemas*

Objetivo: conocer cuál es la forma de actuar y resolver ciertos problemas que impliquen el empleo del dinero, para este caso comprar en base a cierta cantidad de dinero y no tener dinero para pagar lo ya consumido.

Características: ejercicios por escrito con dos problemas, en el primero de ellos tienen que identificar la cantidad de dinero con la que cuentan y en base a eso elegir alguna de las opciones de compra. Posteriormente explicaran el porqué de su elección. El último problema dos personajes van a un restaurant y uno de ellos no tiene dinero para pagar, se le pregunta a los alumnos que se puede hacer en ese caso.

Materiales: hojas con los ejercicios, según el caso y ejercicio (Alicia, Sara), lápiz, colores.

Forma de evaluación: Rúbricas

- *Manejo en Situación real*

Objetivo: identificación de cómo se desempeñan los alumnos en un escenario real, cómo manejan su dinero y que habilidades sociales emplean.

Características: ejercicio práctico llevado a cabo en la cafetería del colegio. Se les pide a los alumnos cierta cantidad de dinero a todos para ir a comprar en la cafetería. Proceden a realizar sus compras, eligen el producto y pagan etc.

Materiales: dinero

Forma de evaluación: rúbricas

- *Conductas en situación de compras*

Objetivo: obtener más información acerca de las habilidades de los jóvenes en cuanto al manejo de su dinero y sociales asociadas a la compra, referidas por su docente.

Características: se emplea una lista de cotejo de experiencias previas en el manejo del dinero que es contestada por el docente. Tiene reactivos de identificación del dinero, habilidades sociales, sigue normas y reglas, solicita apoyo, pide aclaraciones entre otros criterios.

Materiales: lista de cotejo y pluma

Forma de evaluación: lista de cotejo

- *Habilidades sociales*

Objetivo: conocer las conductas y/o destrezas requeridas para el manejo del dinero.

Características: recopila la información de la situación real y de la lista de cotejo. Si saluda, pide por favor, tono de voz, dar gracias etc.

Materiales:

Forma de evaluación: rúbricas

EVALUACIÓN INICIAL N1 ALICIA

Evaluación habilidades básicas matemáticas

Por medio de una evaluación escrita con ejercicios para que los jóvenes lo resuelvan y determinar sus habilidades básicas en matemáticas. Contiene dependiendo del alumno hasta que número saben contar, si relacionan el número con la palabra escrita y viceversa, las principales operaciones aritméticas (suma, resta, multiplicación y división) que dominan y con cuantas cifras, antecesor y sucesor, notación desarrollada, dictado de números, mayor y menor que ($<$, $>$).

 Rubrica

Descripción	1	2	3	4
	No lo realiza correctamente ni con apoyo	Lo realiza adecuadamente con apoyo	Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	Lo efectúa de manera autónoma
1. Completa la serie				
2. Dictado				
3. Escritura de los números				
4. Antecesor y sucesor				
5. Mayor y menor que				
6. Sumas y restas				
Observaciones durante la evaluación en base a cada descripción :				

1. Completa la serie de 1 en 1 hasta el 50

1			4					9	
				15					20
	22				26			29	
31			34				38		
	42			45				49	

2. Dictado de números

3. Recorta y pega donde corresponda

6 _____

8 _____

20 _____

1 _____

18 _____

4 _____

3 _____

12 _____

15 _____

5 _____

Seis
Cuatro
Doce
Dieciocho
Quince
Ocho
Cinco
Tres
Uno
Veinte

4. Escribe el número que va antes y que número que va después

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Antes

Después

_____ 4 _____

_____ 16 _____

_____ 21 _____

_____ 13 _____

_____ 24 _____

5. Encierra en un círculo el número más grande

1 4

5 3

2 9

8 10

6 4

5.1 Encierra en un círculo el número más pequeño

11

15

19

14

13

20

17

12

12

16

6. Resuelve las siguientes sumas

$$\begin{array}{r} + ^3 \\ 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + ^6 \\ 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + ^5 \\ 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + ^2 \\ 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + ^4 \\ 5 \\ \hline \end{array}$$

7. Resuelve las siguientes restas

$$\begin{array}{r} \text{---} \quad 10 \\ 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{---} \quad 9 \\ 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{---} \quad 6 \\ 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{---} \quad 5 \\ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{---} \quad 8 \\ 4 \\ \hline \end{array}$$

Reconocimiento del dinero

Para esta actividad se utilizó dinero didáctico se realizó mediante una hoja de trabajo donde se le pida que identifique y relacione el billete o la moneda que se le pide.

Identificar y evocar:

En este punto se le muestra al alumno un billete o moneda real de acuerdo a la tabla y se le pedirá que nos diga de cuanto es su valor.

Identifica la moneda o billete
\$ 1
\$ 2
\$ 5
\$ 10
\$ 20
\$ 50
\$ 100
\$ 200
\$ 500

Posteriormente se le pidió que nos indique que billete o moneda vale tanto.

Pregunta
¿Me das la moneda de \$ 1?
¿Cuánto vale esta moneda (se le muestra \$ 2)?
¿Me das la moneda de \$ 5?
¿Cuánto vale esta moneda (se le muestra \$ 10)?
¿Me das el billete de \$20?
¿Cuánto vale este billete (se le muestra \$ 50)?
¿Me das el billete de \$100?
¿Cuánto vale este billete (se le muestra \$ 200)?
¿Me das el billete de \$500?

- Rubrica

<i>Identificación</i>				
Identifica y reconoce el valor de la moneda o billete	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
\$1				
\$2				
\$5				
\$10				
\$20				
\$50				
\$100				
\$200				
\$500				
Observaciones durante la aplicación				

- Formación de cantidades:

En este punto se busca conocer si los alumnos representan cantidades de diversas maneras. Para este caso se les facilitará material didáctico y se realizará lo establecido en la hoja.

<i>Formación de cantidades</i>				
Cantidad a formar	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
\$2				
\$5				
\$10				
\$15				
\$20				
\$30				
\$8				
\$7				
\$6				
\$50				
Observaciones durante la aplicación				

Ejercicio 1

Reconocimiento del dinero une con una línea se acuerdo con su valor



\$ 500.00

\$50.00

\$100.00

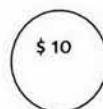
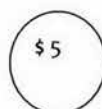
\$20.00

\$1000.00

Ejercicio 2

Reconocimiento del dinero une con una línea se acuerdo con su valor

¿Qué son monedas y billetes?



Pega el dinero necesario para formar lo que se te pide.

Empleo del dinero

\$2
\$5
\$10
\$15
\$20
\$30
\$8

Empleo del dinero o habilidades funcionales

Para esta parte de la evaluación se busca conocer si los alumnos saben en qué establecimientos se emplea el dinero, los servicios o productos que se pueden adquirir en esos lugares y por último si logra manejar el dinero en ciertos problemas.

- **Rubrica**

Descripción	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
Conoce lugares donde se usa el dinero				
Identifica los servicios o productos de cada establecimiento				
Entiende la situación planteada en el problema				
Identifica los datos relevantes del problema: cantidades				
Identifica la operación a realizar para realizar el problema				
Expresa el resultado en la unidad adecuada				
Observaciones durante la aplicación				

1. Menciona 5 lugares donde se usa el dinero

2. Une con una línea el lugar y lo que puedes comprar en ese lugar



3. Si Luis tiene esta cantidad de dinero



y quiere comprar unas



papas que cuestan \$12 pesos. ¿cuánto le sobra de cambio?

Datos	Operación	Resultado

4. Toño fue al cine y compró lo siguiente:



\$7



\$10

¿Cuánto debe pagar en total?

Datos	Operación	Resultado

Evaluación Solución de problemas

Los jóvenes identifican los productos para los que les alcanza con el dinero y buscan una posible solución a la situación, resuelven problemas por medio de ejercicios escritos.

- ***Rúbrica***

Descripción	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
Sabe cuánto dinero hay				
Identifica que productos puede comprar con el dinero que tiene				
Sabe si le van a dar cambio				
Realiza resta para saber cuánto cambio le van a dar				
Se da cuenta de qué puede hacer si no lleva dinero				
Observaciones durante la evaluación				

Hoy fui al parque y llevaba \$20 pesos



y en

el de regreso a mi casa me dio sed y hambre, vi una tienda y me acerque a ella, vi en un letrero que mostraba algunos paquetes como los siguientes ¿Cuál me recomiendas comprar?

Encierra la opción

a)   \$25  	b)  \$7  	c)   \$18    
---	--	---

¿Por qué elegiste esa opción?

¿Te sobra cambio? ¿Cuánto te sobra?

Realiza tus operaciones

Operación	Resultado

El viernes Luis y su hermano fueron al Vips, Luis pidió un pastel de chocolate y una malteada de chocolate y tenía que pagar \$70



pero se dio cuenta que había perdido su dinero.



¿Qué puede hacer Luis?

- a) Se trata de escapar
- b) Le pide prestado a su hermano
- c) Escribe una posible

Solución _____

Manejo en Situación real

Donde se puede observar e identificar como se desempeñan en este escenario y como manejan el dinero, para poderlo trabajar en las situaciones simuladas en el programa de intervención.

- **Rúbrica**

Descripción	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
Mantiene habilidades comunicativas adecuadas -saludar -pedir por favor -tono de voz adecuado -dar gracias				
Pide apoyo en situaciones que lo ameriten: -ubicar productos -precios -alcanzar o facilitar productos				
Realiza las operaciones aritméticas para saber: -cuánto va a pagar -si lo que le cobran es correcto -si el cambio que recibe es adecuado				
Reclama o pide aclaración cuando: -le cobran mal -dan mal el cambio -producto u objeto en mal estado				
Observaciones durante la aplicación				

Conductas en situación de compras

Lista de cotejo para el docentes, la cual está basada en los objetivos generales del Programa de Habilidades Sociales de Verdugo (1997).

- Lista de cotejo

<i>Listado de conductas y habilidades sobre el manejo del dinero</i>				
	Si	A veces	No	Observaciones y/o comentarios.
Identifica y utiliza monedas de hasta \$10				
Identifica y utiliza billetes de hasta \$500				
Identifica distintos tipos de establecimientos comerciales y nombra lo que se vende en cada una de ellas.				
Identifica establecimientos donde se utiliza el dinero para el pago de servicios, bancos etc.				
Realiza compras de forma independiente.				
Reclama de modo adecuado, cuando le cobran erróneamente.				
Cuando realiza compras utiliza expresiones verbales de cortesía y buena educación. Emplea un tono de voz adecuado.				
Cuando lo necesita, pide ayuda o consejo a otras personas para realizar compras, pagos, emplear el dinero, contar el cambio etc.				
Espera su turno cuando hace alguna compra o pago de servicio.				
Respeto normas y prohibiciones de los establecimientos comerciales y lugares donde se paguen servicios.				
Conoce sus derechos como consumidor y usuario y los exige de modo correcto al realizar compras o servicios.				
Interpreta (lee y comprende) los envases y etiquetas de productos alimenticios y textiles.				
Reclama y/o denuncia de modo adecuado los abusos, daños o perjuicios que le causen como consumidor.				

• **Habilidades sociales**

Descripción	1	2	3	4
	No lo realiza correctamente ni con apoyo	Lo realiza adecuadamente con apoyo	Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	Lo efectúa de manera autónoma
Mantiene habilidades comunicativas adecuadas en la situación real -Saludar -Pedir por favor -Tono de voz adecuado -Dar gracias				
Lista de cotejo Cuando realiza compras utiliza expresiones verbales de cortesía y buena educación. Emplea un tono de voz adecuado.				
Observaciones durante la evaluación				

Anexo 2.

Cartas descriptivas y Rúbricas del Programa de Intervención

	Unidad 1 "El cine"
Objetivos: • Conocer y reflexionar sobre la importancia de utilizar el dinero. • Buscar alternativas ante una situación de no llevar dinero. • Elección de productos en base a un presupuesto.	
Habilidades a desarrollar: -Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -habilidades sociales -Situación simulada y real	Contenidos: -Sé que hacer en caso de no llevar dinero. -Identifico el valor de las monedas y billetes. -Reconozco los productos que puedo comprar en un cine. -Resuelvo problemas de suma y resta.
Materiales: -cuadernillos de trabajo -power point del cine -lápices, gomas, sacapuntas, colores y calculadora dependiendo el alumno -cartelera de cine, lista de precios para boletos y dulces -dinero didáctico	

Forma de trabajo			
Sesión	Actividad	Descripción	Habilidad fortalecida
1	-Trabajo en biblioteca -Diapositivas: 1 a 9 -Ejercicios en cuadernillo: 1 a 6	Se informa a los estudiantes el tema de la unidad. Les son entregados sus cuadernillos de trabajo. Se procede a leer los objetivos, por parte de los alumnos. Se comienza con la presentación pidiendo a los alumnos adoptar un personaje para leer los diálogos. Las diapositivas 1 a 5 son de introducción a la historia y problemática presentada por los personajes. Mientras que la diapositiva 6 se contesta con los ejercicios 1 y 2, que pertenecen al desarrollo personal debido a que se cuestiona el tipo de película a ver, si de niños o no, en base a sus respuestas se comparten con los demás y se reflexiona. Los ejercicios 3 y 4 son ejercicios que se responden con la diapositiva 7 que favorecen las habilidades funcionales al emplear las operaciones matemáticas, el reconocimiento del dinero para identificar el billete y sociales para solicitar adecuadamente un boleto de cine. Las diapositivas 8 y 9 son parte de la solución de problemas, al cuestionar qué hacer si no lleva dinero el personaje principal, para lo que antes de ver la solución se les pide una idea a los jóvenes, se reflexiona y se conoce lo que haría el personaje. Al final de la sesión se realizan los ejercicios 5 y 6 donde plantean su posible solución y la forma correcta de pedir el dinero prestado, favoreciendo las habilidades sociales.	-Habilidades de desarrollo personal -habilidades funcionales -reconocimiento del dinero -solución de problemas -habilidades sociales.
2	-Trabajo en biblioteca -Diapositivas: 10 a 15 -Ejercicios: 7 a 14	Se comienza la sesión preguntando a los alumnos que recuerdan de la sesión anterior posterior a esto se comienza desde donde nos quedamos. Las diapositivas 10 a 12 se enfocan al área funcional debido a que le exigen al alumno emplear sus conocimientos matemáticos para determinar cuanto dinero va a necesitar para las compras en el cine del Marisa resolviendo los ejercicios 7, 8 y 9. La diapositiva 13 también pertenece a las habilidades funcionales y de reconocimiento del dinero reflejado en el ejercicio 10. Por último las diapositivas 14 a 15 se trabaja con las habilidades funcionales, reconocimiento del dinero, habilidades sociales y de solución de problemas. No olvidando que siempre se le pide a los jóvenes que nos compartan su respuesta y se reflexiona.	-Habilidades funcionales -reconocimiento del dinero -solución de problemas -habilidades sociales.
3	-Trabajo en biblioteca -Diapositivas: 16 a	En la tercera sesión se inicia trabajando con preguntas hacia los alumnos para recordar lo aprendido ejemplo: "¿recuerdan que hago si no llevo dinero?" etc. Las diapositivas 16 a 18 parten de una reflexión de los personajes sobre lo ocurrido en el cine, que no llevaban dinero y como fue que se le ocurrió a Marisa pedirle dinero a su	-Solución de problemas -habilidades sociales

	18 -Ejercicios 15 a 18	mamá, que no podía comprar todo lo que quería por falta de dinero etc. Para posteriormente resolver los ejercicios 15 a 18 y poder reflexionar sobre lo aprendido. Por último se les cuestiona a los alumnos sobre como se sintieron trabajando la unidad y con los materiales. Se les informa que para la siguiente sesión vamos a realizar una simulación de un cine.	
4	Simulación	Con anticipación las sustentantes preparan los materiales requeridos para situar el contexto del cine: la cartelera del cine que incluye cuatro películas en total de jóvenes y niños. (Harry Potter, La Isla misteriosa, Blancanieves y el Cazador, Barbie y la magia del Pegaso) otro cartel con los precios de las golosinas y del boleto. También se llevan palomitas, jugos, chocolates, agua embotellada. Se prepara el salón y se forman cantidades con el dinero didáctico de diferente manera quedando: \$130 de la forma \$50+\$20+\$20+\$10+\$10+\$5+\$5+\$5+\$5 \$200 de la forma \$100+\$20+\$20+\$20+\$10+\$10+\$5+\$5+\$5+\$5 \$80 de la forma \$50+\$20+\$5+\$2+\$2+\$1 \$96 de la forma \$50+\$20+\$10+\$5+\$5+\$2+\$2+\$2+\$1 Posteriormente se reparte al azar a cada uno de los jóvenes quedando asignado el dinero así: Sara \$130, Alonso \$200, Alicia \$80 y Braulio \$96 Todo esto con el fin de que basen su consumo en su presupuesto. Al inicio de la actividad se les reparte su dinero y se les pide que nos digan cuanto es. Posteriormente se forman para pedir su boleto en la taquilla (se evalúa que paguen correctamente y verifiquen su cambio). Después de adquirir su boleto pasan a la dulcería a comprar sus golosinas (se evalúa que paguen correctamente y verifiquen su cambio). Por último se llega a un consenso sobre cual película se va a ver porque solo se verá una. Ya como retroalimentación se les pide que no digan si les gustó la actividad y que aprendieron.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -Habilidades sociales -Situación simulada
5	-Trabajo en biblioteca -Diospositivos: 20 a 30	Se prepara una presentación con lo visto anteriormente en la unidad y con información sobre la cartelera existente en el cine. Se les informa a los alumnos que se va a preparar una salida al cine real, por lo que en la sesión se va a ver la cartelera y un tráiler de cada película para poder decir cual ver. Después de ver la presentación se hace una reflexión y se toma la decisión de elegir la película. Se habla con los docentes para organizar la salida y mandarlos permisos, quienes nos solicitan una sesión donde se hable de las medidas de seguridad para realizar la salida.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Solución de problemas -Habilidades sociales

6	Reglas ante una salida a comunidad	Al inicio de la sesión se les pregunta sobre cual cine es el mas cercano al colegio al cual vamos a ir. Se les pide nos mencionen algunas reglas cuando vamos a salir del colegio y se les cuestiona el porque, se reflexiona sobre esto. -llevar credencial -dinero -no separarse del grupo y que hacer si nos perdemos -comportarse en el coche y no distraer al conductor -seguir las reglas del cine -cruzar la calle con cuidado y fijándose -no ir haciendo escándalo - etc. Se fija la fecha y el horario para la salida.	-Desarrollo personal -Solución de problemas -Habilidades sociales
7	Situación real	Se recogen los permisos de los alumnos para poder salir del colegio y se les pide que guarden su dinero ya que son responsables de el. Llegamos al lugar y cada uno de los estudiantes va a pagar su boleto con la supervisión y apoyo requiendo. Posteriormente se va a comprar las palomitas y refresco, cada uno realice su compra. Llegamos a la sala y ocupan su lugar, nos divertimos viendo la película. De regreso en el colegio se hacen las cuentas y reflexión sobre lo ocurrido en el cine. Pegan el boleto y ticket de compra en el cuadernillo, analizamos los gastos y chequeamos cambios. La reflexión se basa en como actuaron, si saludaron, como pagaron etc. Cuestionamos sobre el gusto por las actividades e informamos que la próxima unidad vamos a trabajar una fiesta.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -Habilidades sociales -Situación real
Forma de evaluación: Rúbricas adecuadas para cada participante y que evalúan las habilidades trabajadas durante la unidad.			

Rúbrica Unidad 1: Cine

Habilidades	Participantes	1 No lo realiza correctament e ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadam ente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
• Desarrollo personal					
- Encierra la respuesta correcta que alude a una película que no es de niños	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio		X		
- Escribe respuesta correcta que alude a una película que no es de niños	Alonso	X			
	Alicia		X		
	Sara	X			
- Señala la película que vería, y explica porque.	Braulio		X		
	Alonso		X		
	Alicia		X		
- Responde a la pregunta de cuánto lleva dinero	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Identifica el sentimiento de Marisa al no llevar dinero	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
- Expresa que aprendió Marisa	Alonso		X		
	Alicia		X		
	Sara		X		
• Debe llevar dinero • Solo puede comprar los productos que puede pagar	Braulio			X	
	Alonso				
	Alicia				
<i>Situación simulada</i>					
- Indica la sala y el horario de la película	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
- Identifica los productos que quiere comprar	Alonso			X	
	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
<i>Situación real "Vamos al cine"</i>					
- Indica la sala y el horario de la película	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
- Identifica los productos que quiere comprar	Alonso			X	
	Alicia				X
	Sara			X	

	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica: • Cartelera • Taquilla • Dulcería • Sala	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
Sigue las normas y reglas establecidas: • Sigue las medidas de seguridad (como ir en el auto, como cruzar calles, no separarse del grupo, etc.) • Respeta las reglas del cine (guardar silencio, no tirar basura, etc.)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Funcionales					
- Identifica las monedas y billetes	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para señalar el cambio que le darán a Juan	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Identifica los productos que puede comprar en un cine	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Resuelve problemas de suma - o Identifica precios - o Realiza la operación correcta	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Resuelve problemas resta o Coloca el signo correcto	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	

o Realiza la operación correcta	Alonso			X	
<i>Situación simulada</i>					
- Da el dinero suficiente para su boleto	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Verifica su cambio del boleto	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso		X		
- Da el dinero suficiente para sus alimentos	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Verifica su cambio de los alimentos	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso		X		
- Identifica las monedas y billetes, para saber cuánto dinero tiene	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso			X	
<i>Situación real "Vamos al cine"</i>					
- Da el dinero suficiente para su boleto	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Verifica su cambio del boleto	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Da el dinero suficiente para sus alimentos	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso				X
- Verifica su cambio de los alimentos	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Identifica las monedas y billetes, para saber cuánto dinero tiene	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta	Alicia		X		

para saber cuánto pagar y si le dan cambio	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Identifica:	Alicia				X
	Sara				X
	• Cartelera	Braulio			X
		Alonso			X
		Alicia			X
	• Taquilla	Sara			X
		Braulio			X
		Alonso			X
	• Dulcería	Alicia			X
		Sara			X
		Braulio			X
	• Sala	Alonso			X
		Alicia	X		
		Sara	X		
		Braulio			X
		Alonso			X
• Reconocimiento del dinero					
- Identifica las monedas y billetes	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
<i>Situación simulada</i>					
- Da el dinero suficiente para su boleto	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Da el dinero suficiente para sus alimentos	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Identifica las monedas y billetes, para saber cuánto dinero tiene	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
<i>Situación real "Vamos al cine"</i>					
- Da el dinero suficiente para su boleto	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Da el dinero suficiente para sus alimentos	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso				X
- Identifica las monedas y billetes, para saber cuánto dinero tiene	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	

	Alonso				X
• Solución de problemas					
- Señala la opción que haría si no lleva dinero	Alicia		X		
	Sara		X		
- Expone una solución a no llevar dinero	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Encierra la opción correcta de pedir dinero	Alicia		X		
	Sara		X		
- Escribe la secuencia de pedir dinero	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Sabe si le alcanza el dinero a Marisa para los productos a pagar	Alicia		X		
	Sara		X		
- Expresa la respuesta: si le alcanza el dinero a Marisa	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Identifica la respuesta correcta que puede hacer Marisa para que le alcance el dinero	Alicia		X		
	Sara		X		
- Expresa la respuesta correcta que puede hacer Marisa para que le alcance el dinero	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Explica el por qué Marisa le pudo pedir dinero a su mamá	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Sabe que pudo pasarle a Marisa	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso				
• Sociales					
- Respeta turnos	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso		X		
- Expone respuestas	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Tono de voz adecuado	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Ordena la secuencia de compra de un boleto del cine	Alicia		X		
	Sara		X		
- Escribe la secuencia de compra de un boleto del cine	Braulio			X	
	Alonso		X		
- Pide para apoyo para solucionar los problemas	Alicia		X		
	Sara		X		

	Braulio		X		
	Alonso			X	
<i>Situación simulada</i>					
- Pide adecuadamente su boleto • Saluda • Indica la sala y el horario • Da las gracias	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso			X	
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso		X		
	Alicia			X	
	Sara			X	
- Pide adecuadamente sus productos • Saluda • Indica lo que quiere • Da las gracias	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso			X	
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso		X		
	Alicia				X
	Sara				X
<i>Situación real "Vamos al cine"</i>					
- Pide adecuadamente su boleto • Saluda • Indica la sala y el horario • Da las gracias	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia				X
	Sara			X	
- Pide adecuadamente sus productos • Saluda • Indica lo que quiere	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia			X	

• Da las gracias	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Respeta turnos	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso		X		
- Expone respuestas	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Pide para apoyo para solucionar los problemas	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Tono de voz adecuado	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
• Situación simulada/ real					
Simulación					
Pide adecuadamente su boleto	Alicia		X		
- Saluda	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Indica la sala y el horario de la película	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Da el dinero suficiente	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Verifica su cambio	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso		X		
- Da las gracias	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso		X		
Pide de manera adecuada sus productos	Alicia			X	
- Saluda	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Señala los productos que quiere	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Da el dinero suficiente	Alicia		X		

	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Verifica su cambio	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso		X		
- Da las gracias	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Identifica las monedas y billetes, para saber cuánto dinero tiene	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso				X
<i>Situación real "Vamos al cine"</i>					
Pide adecuadamente su boleto					
• Saluda	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
• Señala la sala y el horario	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
• Da el dinero suficiente	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
• Verifica su cambio	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia				X
• Da las gracias	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
Pide de manera adecuada sus productos					
• Saluda	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia				X

• Señala lo que quiere comprar • Da el dinero suficiente • Verifica su cambio • Da las gracias	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Identifica las monedas y billetes, para saber cuánto dinero tiene	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Identifica:					
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
- Respeta turnos	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso		X		
- Expone respuestas	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X

- Pide para apoyo para solucionar los problemas	Alonso			X	
	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio		X		
- Tono de voz adecuado	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
- Sigue las medidas de seguridad establecidas en la sesión anterior	Alonso			X	
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
- Respeta las reglas del cine, guardar silencio	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				
	Sara				
	Braulio				



Unidad 2 "La fiesta"

Objetivos:

- Identificar los establecimientos donde se usa el dinero y que se compra allí.
- Comparación de mayor y menor
- Manejo responsable del dinero.

Habilidades a desarrollar:

- Desarrollo personal
- Habilidades funcionales
- Reconocimiento del dinero
- Solución de problemas
- habilidades sociales
- Situación simulada y real

Contenidos:

- Qué necesito para hacer una fiesta
- Los establecimientos donde se utiliza el dinero
- Planear una fiesta
- Haré el presupuesto para comprar las cosas para organizar una fiesta
- Identificaré y usaré monedas y billetes para realizar compras
- Realizaré problemas para saber:
El total que tengo que pagar
El cambio que me regresarán

Materiales:

- cuadernillos de trabajo

-power point de la fiesta

-lápic, gomas, sacapuntas, colores y calculadora dependiendo el alumno

-lista de compras

-dinero real

Forma de trabajo			
Sesión	Actividad	Descripción	Habilidad Fortalecida
1	Trabajo en biblioteca -diapositivas 1 a 14 -ejercicios 1 a 5	Se informa a los estudiantes el tema de la unidad. Les son entregados sus cuadernillos de trabajo. Se procede a leer los objetivos, por parte de los alumnos. Se comienza con la presentación pidiendo a los alumnos adoptar un personaje para leer los diálogos. La diapositiva 5 nos remite a contestar los ejercicios 1 y 2 antes de conocer la lista de Roxana, para identificar lo necesario para una fiesta, favoreciendo sus habilidades funcionales. Posteriormente las diapositivas 8 a 11 piden identificar la cantidad de dinero asignado para las compras, resolviendo los ejercicios 3 y 4, lo que pertenece al reconocimiento del dinero y las habilidades funcionales. Por último las diapositivas 12 a 14 junto con el ejercicio 5, solicitan la identificación de los lugares a donde se pueden adquirir los productos para la fiesta, desarrollando las habilidades funcionales. No olvidando que para cada ejercicio se le pide a los alumnos compartir su respuesta y se hace una reflexión.	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales
2	Trabajo en biblioteca -diapositivas 15 a 28 -ejercicios 6 a 10.1	Se inicia recordando un poco lo trabajado durante la sesión anterior y se comienza con la presentación. En la diapositiva 15 se habla sobre consejos para realizar las compras, reflejadas en el ejercicio 6, favoreciendo el desarrollo personal. Posteriormente las habilidades funcionales se observan mediante las diapositivas 18 a 24 se centra sobre donde se puede comprar el pastel y las gelatinas, dándole a la elección en base al precio y la cantidad con la que se cuenta, respondiendo los ejercicios del 7 al 8.6. Las siguientes diapositivas 25 a 28 corresponden a los ejercicios 9 a 10.1 refiriéndose a donde podemos comprar los refrescos, papas y desechables, no olvidando la cantidad de dinero con la que se cuenta.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales
3	Trabajo en biblioteca -Diapositivas 29 a 39 -ejercicios 10.2 a 10.8.1	La sesión comienza recordando donde podemos comprar los refrescos, papas y desechables, posterior a esto se da inicio al video de la diapositiva 29 que nos habla sobre los refrescos y sus precios, para poder elegir la cantidad de refrescos se proyectan las diapositivas 30 a 32 resolviendo el ejercicio 10.2, posterior a esto se ve la diapositiva 33 para elegir el sabor de los refrescos y saber cuánto vamos	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales

		a pagar por ellos resolviendo los ejercicios 10.3 y 10.4. Encontramos otro video en la diapositiva 34 en la cual se habla sobre las opciones de los vasos, siendo complementada con la 35 para la elección de éstos resolviendo los ejercicios 10.5 a 10.6.2. Las diapositivas 36 a 37 contienen al igual que las otras un video pero en este caso de las servilletas y la otra diapositiva contiene información que apoya la elección de producto siendo reflejada en los ejercicios 10.7 a 10.7.2. El video siguiente es sobre las cucharas en la diapositiva 38 y la 39 para poder elegir el producto en los ejercicios 10.8 y 10.8.1. En todo lo trabajado en la sesión se pide conocer la respuesta y opinión de lo dicho por los compañeros permitiendo hacer una reflexión sobre la elección de los productos.	
4	Trabajo en biblioteca -diapositivas 40 a 61 -ejercicios 10.9 a 20	Se comienza la sesión pidiendo a los alumnos recordar que mas nos falta que podemos comprar en el super. Posterior a esto se muestra el video de la diapositiva 40 que indica las opciones de platos para el pastel junto con la 41, contestando el ejercicio 10.9. Luego se ve otro video para la elección de los platos para los hot dogs en las diapositivas 42 y 43 las cuales corresponden al ejercicio 10.10. La diapositiva 44 responde a los ejercicios 11 y 12. Mientras que las diapositivas 46 y 47 son importantes para elegir las papas conforme a los ejercicios 13 a 13.2. El ejercicio 14 junto con la diapositiva 49 reflejan los gastos de los productos adquiridos en el super. La solución de problemas se ve implícita en las diapositivas 50 a 53 y los ejercicios 15 a 15.1, los cuales reflejan la situación de olvidar el cambio y las posibles soluciones. De la diapositiva 55 a 60 se refiere al lugar donde podemos adquirir las velas e invitaciones junto con sus precios para poder elegir contestando los ejercicios 16 a 19. El último ejercicio es una lista de lo que ya se ha comprado y lo que aun falta.	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales -Solución de problemas
5	Trabajo en biblioteca -diapositivas 62 a 80 -ejercicios 21 a 26	La sesión comienza con la revisión de la lista de lo que ya se compró y lo que aun falta. Se proyectan las diapositivas 62 a 65 resolviendo los ejercicios 21 a 22, que se refieren a la contratación de un carrito para hot dogs y el karaoke, para lo que se pide hacer cuentas de lo ya gastado y poder decidirse si se contrata o no. De la diapositiva 66 a 69 se refiere al lugar donde se puede comprar jitomate y cebolla, contestando los ejercicios 23 y 24. Por último de la organización de la fiesta la mamá del personaje le pide cuentas de lo gastado en las diapositivas 70 a 72 y ejercicio 25. Para finalizar se pide a los alumnos llenar la invitación del ejercicio 26 con los	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales

		datos de la fiesta de Roxana. Antes de dar por terminada la sesión se asigna a los jóvenes los productos que van a checar el precio.	
6	De compras -ejercicio 27 lista de super	Se les reparte la lista de los productos que van a checar el precio la cual se encuentra en los cuadernillos. Pedimos los permisos para salir al super y nos dirigimos al lugar. Dentro de éste pedimos que nos digan donde podemos encontrar los productos que a cada uno le fue asignado. Por ejemplo, Alonso checa el precio de dos diferentes marcas de mayonesa y lo anota, identificando cuales más cara o barata. Nos retiramos al colegio y posteriormente se decide la cantidad a pedir para el presupuesto de la fiesta, lo que es financiado por una cooperación de todo el grupo técnico además de los participantes del taller. Se informa que la siguiente sesión se van a comprar las cosas para la fiesta.	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales -Situación real
7	De compras -ejercicio 27 lista de super	Se vuelve a repartir la lista de lo que van a comprar en el super, solicitamos los permisos para salir del colegio y nos dirigimos al lugar de las compras. Llegando al super se informa que tienen que localizar los productos asignados y que posteriormente los van a pagar en las cajas. Ya con todo lo necesario es hora de pagar, a cada alumno se le da \$150 o \$200, pagan recibiendo ticket y su cambio. Posteriormente nos regresamos al colegio para realizar las cuentas, se suma lo que compraron cada uno y en total para ver cuanto se gastó para la fiesta. A Sara se le solicita que sea la encargada de la música debido a que gusta mucho de ella. Informamos el día la hora y el lugar de la fiesta, se envían los permisos para los padres de familia.	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales -Situación real
8	La fiesta	La fiesta se realiza después de clases en una casa, antes de salir al lugar cada alumno se hace responsable de algunos de los productos comprados. Ya en éste se organiza la comida, botana y bebidas, Sara pone la música y comienza la Fiesta. Los alumnos comen, bailan, platican y se divierten como todo joven de su edad.	-Habilidades sociales -Desarrollo personal
Forma de evaluación: Rubricas adecuadas para cada participante y que evalúan las habilidades trabajadas durante la unidad.			

Rúbrica Unidad 2: Fiesta

Habilidades	Participantes	1 No lo realiza correctament e ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadam ente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
• Desarrollo personal					
- Responde a la pregunta que consejos dio la mamá de Roxana	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio				X
	Alonso				X
- Explica el porqué de su elección de los artículos para la fiesta	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio				X
	Alonso				X
<i>Situación real "la fiesta"</i>					
- Elige lo que quiere comer	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Se divierte en la fiesta (baila, platica etc.)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Funcionales					
- Identifica los productos que no necesita para la fiesta	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pega los productos que necesita para organizar una fiesta - Escribe los productos que necesita para organizar una fiesta	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Reconoce las monedas y billetes	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber cuánto suman el dinero en:	Alicia		X		
	Sara			X	

• Pastel y gelatinas • Platos, vasos, cucharas, refrescos y papas. • Jitomate y cebolla • Velas e invitaciones	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
Señala los lugares para comprar los siguientes productos: • Pastel y gelatinas • Platos, vasos, cucharas, refrescos y papas. • Jitomate y cebolla • Velas e invitaciones	Braulio				X
	Alonso				
	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara				X
- Realiza la operación correcta para saber cuánto dinero tienen en total para comprar todo para la fiesta	Braulio				X
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
- Emplea la suma cuando se requiere para resolver problema	Braulio				
	Alonso				
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
- Emplea la resta cuando se requiere para resolver problema	Braulio				
	Alonso				
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso			X	
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia		X		
	Sara			X	
- Sabe cuántos refrescos necesita para la fiesta	Braulio				
	Alonso				
	Alicia	X			
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				
	Sara				
	Braulio				
	Alonso				
	Alicia				
	Sara				

	Alonso			X	
- Elige la sección correcta en donde puede encontrar los platos, cucharas, vasos y servilletas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pega las monedas para formar la cantidad (servilletas).	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tacha los objetos que le faltan a Roxana para la fiesta	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica los productos que puede comprar en una dulcería	Alicia		X		
	Sara		X		
	Braulio				X
	Alonso			X	
<i>De compras al super</i>					
- Identifica y elige los productos que le fueron asignados para comprar	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica el precio	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica donde podemos ubicar los productos	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Paga los productos que se le asignaron	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Reconocimiento del dinero					
- Identifica las monedas y billetes	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Solución de problemas					
- Elige una opción al cómo se hubiera sentido si se le olvida su cambio	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Selecciona la opción de que hago si se me olvida mi cambio	Alicia		X		
	Sara			X	
- Escribe que hago si se me olvida mi cambio	Braulio				X
	Alonso		X		

• Sociales					
- Respeta turnos	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Expone respuestas	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tono de voz adecuado	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Escucha respuestas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Levanta la mano para tomar la palabra	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
<i>De compras</i>					
- En el Supermercado • Saluda • Pide de favor • Da las gracias	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
<i>Situación real "la fiesta"</i>					
- Se integra a la fiesta (baila, plática, etc.)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Situación simulada/ real					
<i>De compras al super</i>					
- Identifica y elige los productos que le fueron asignados para comprar	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica el precio	Alicia				X
	Sara				X

	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica donde podemos ubicar los productos	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Paga los productos que se le asignaron	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Saluda	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Pide por favor	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso				X
- Da las gracias	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
<i>Situación real "la fiesta"</i>					
- Elige lo que quiere comer	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Se divierte en la fiesta (baila, platica etc.)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Se integra a la fiesta (baila, plática, etc.)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X



Unidad 3 "El restaurant"

Objetivos:

- Conocer, reflexionar y toma de decisiones sobre qué hacer en situaciones donde nos cobran mal.
- Hacer aclaraciones de una manera asertiva.

Habilidades a desarrollar:

- Desarrollo personal
- Habilidades funcionales
- Reconocimiento del dinero
- Solución de problemas
- habilidades sociales
- Situación simulada y real

Contenidos:

- Tomar decisiones acerca de los productos que quiero comer en un restaurant
- Además reflexionaré sobre qué hacer en caso de que no me estén cobrando correctamente.
- Y ejercitaré actividades de suma y resta, e identificaré monedas y billetes.

Materiales:

- Cuadernillos de trabajo
- Power point del cine
- Lápices, gomas, sacapuntas, colores y calculadora dependiendo el alumno.
- Alimentos para la simulación
- Tickets y dinero didáctico

Forma de trabajo

Sesión	Actividad	Descripción	Habilidad fortalecida
1	Planeación	Se organiza la salida con los jóvenes. Se les pide en esta sesión el dinero, y se trabaja con ellos las medidas de seguridad que se deben seguir. También se les pide que investiguen qué es lo que desean consumir en el restaurant.	-Reconocimiento del dinero -Habilidades sociales
2	Situación real Restaurant	En esta unidad se inicia con una visita al restaurant cerca del centro educativo, se les da instrucciones y se recuerdan medidas de seguridad, uno de los jóvenes tiene como tarea pedir la mesa, ya en el lugar los jóvenes piden lo que van a consumir y que vallan haciendo sus cuentas para que no sobrepasen su presupuesto. Al terminar los jóvenes piden su cuenta y se dirigen a cajas, se les hace un recordatorio que tienen que utilizar las habilidades sociales y que no olviden verificar su cambio. Se asigna a un alumno para que se encargue de recolectar la propina. Finalmente se regresa a la escuela. Para cerrar se reflexiona acerca de la salida y de cómo es que se desenvolvieron en la comunidad.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -habilidades sociales -Situación simulada y real
3	-Trabajo en la biblioteca -Diapositivas 1-20 -Ejercicios 1-10	Se informa a los estudiantes el tema de la unidad y se inicia una reflexión acerca de la visita al restaurant. Les son entregados sus cuadernillos de trabajo. Se pasan las primeras dos diapositivas que contienen el tema y los personajes. Se procede a leer los objetivos de los cuadernos por parte de los alumnos. Después se procede a contestar el ejercicio número 1 del cuaderno. Posteriormente se pasan las diapositivas 6 y 7 y se contestan los ejercicios 2, 3 que fortalecen habilidades funcionales y de reconocimiento de dinero con la suma de monedas y billetes y la suma de precios. La diapositiva ayuda a responder el ejercicio 4 que pertenece al área funcional con la suma de precios, se leen las diapositivas y se detienen en la diapositiva 12 y se resuelve el ejercicio 5. La siguiente diapositiva 13 permite resolver los ejercicios en el cuaderno 6, 7 y 1 con contenido de ejercicios funcionales y solución de problemas. Mientras que la diapositiva 14 junto con el ejercicio 8 son de desarrollo personal. Se pasan las siguientes diapositivas hasta la 18 que ayuda a contestar el ejercicio 9 y se finaliza la sesión con la diapositiva 19 y 20 y el ejercicio 10. Las preguntas de las diapositivas y de los cuadernos se leen por los alumnos y se les pide que emitan sus respuestas, se reflexiona sobre las ideas que brindan, para después escribir las respuestas en los cuadernos.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -Habilidades sociales
4	-Trabajo en la biblioteca	Se les menciona el tema de la sesión que es referente a reconocer si me cobran bien o no, y que pueden hacer, se les pasan las primeras diapositivas con los personajes que participarán durante la presentación e les entrega tickets que previamente se elaboraron para que los jóvenes verifiquen si están bien hechas las cuentas o no, y qué es lo que	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas

	-Diapositivas 21 a 32 Hojas de trabajo tickets	harían para resolverlo. Con la diapositiva 32 se finaliza la presentación y los ejercicios de la unidad. Se procede a explicar que se realizará en la sesión siguiente que será la situación simulada. Se finaliza la sesión con una reflexión de lo que aprendieron y cómo se sintieron al participar en la actividad.	-Habilidades sociales
5	-Situación simulada	En la situación simulada se empieza con la distribución del dinero didáctico asignando una cantidad de \$200 pesos a cada uno, se le menciona de nuevo de que se trata la sesión, y se les menciona que las facilitadoras serán la cajera y la mesera. Los jóvenes piden lo que van a ingerir y la facilitadora toma la orden y entrega lo que pidieron, se les menciona que tienen que hacer después de ingerir sus alimentos y se les entrega la cuenta, los tickets que se les entregan sobrepasa lo que han consumido, por lo que los jóvenes pedirán una aclaración, y se les dará otro ticket con las cuentas correctamente, los participantes pasarán a pagar y se retirarán del lugar. Para finalizar se realiza una reflexión de lo que fue la situación y lo que aprendieron.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -Habilidades sociales -Situación simulada y real
Forma de evaluación: La evaluación se realiza mediante la rúbrica restaurant, y son hacen respecto a las adecuaciones hechas en los cuadernos.			

Rúbrica Unidad 3: Restaurant

Habilidades	Participantes	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
• Desarrollo personal					
- Sabe que productos va a pedir	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pide lo que eligió para comer	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Funcionales					
- Identifica lugares a donde se puede ir a desayunar	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica el valor de los billetes y monedas del dinero de Erick	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Sabe cuánto dinero tiene Erick	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Realiza la operación adecuada para saber cuánto va a pagar por su desayuno Erick	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X

	Alonso				X
- Realiza la operación adecuada para saber cuánto va a pagar Luis	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación adecuada para saber cuanto cambio le van a dar a Erick	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
<i>Situación real</i>					
- Realiza la operación adecuada para saber cuánto va a pagar por lo que se comió	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Sabe si lo que le están cobrando es correcto	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Reconoce el billete con el cual pagó	Alicia				X
	Sara		X		
	Braulio				X
	Alonso				X
<i>Situación simulada</i>					
- Realiza la operación adecuada para saber si lo que le cobran es correcto	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				
	Alonso				X
- Realiza el pago y revisa su cambio	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				
	Alonso				X
• Reconocimiento del dinero					
- Identifica el valor de los billetes y monedas del dinero de Erick	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Sabe cuánto dinero tiene Erick	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Reconoce el billete con el cual pagó	Alicia				X
	Sara		X		
	Braulio				X
	Alonso				X
• Solución de problemas					
- Sabe si lo que le cobran a Erick es correcto	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X

- Expone ideas de que puede hacer si le cobran mal	Alonso				X
	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio			X	
- Identifica si le están cobrando bien o mal en los tickets de Marisa, Roxana, Paty y Juan	Alonso			X	
	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio			X	
<i>Situación simulada</i>					
- Identifica si lo que le cobran es correcto	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara				
	Braulio				
- Sabe que hacer (pide una aclaración)	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				
• Sociales					
- Respeta turnos	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
- Expone respuestas	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
- Tono de voz adecuado	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
- Escucha respuestas	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
- Levanta la mano para tomar la palabra	Alonso			X	
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
<i>Situación real</i>					
- Saluda	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
- Pide por favor	Alonso				X
	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	

- Da las gracias	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
<i>Situación simulada</i>					
- Saluda	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				
	Alonso				X
- Pide la mesa	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				
	Alonso				X
- Pide por favor	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				
	Alonso				X
- Pide la cuenta	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				
• Situación simulada/ real					
- Sabe que productos va a pedir	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pide lo que eligió para comer	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
<i>Situación real</i>					
- Realiza la operación adecuada para saber cuánto va a pagar por lo que se comió	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Sabe si lo que le están cobrando es correcto	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Reconoce el billete con el cual pagó	Alicia				X
	Sara		X		
	Braulio				X
	Alonso				X
- Saluda	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Pide por favor	Alicia			X	

	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Da las gracias	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
<i>Situación simulada</i>					
- Realiza la operación adecuada para saber si lo que le cobran es correcto	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				
	Alonso				X
- Realiza el pago y revisa su cambio	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				
	Alonso				X
- Identifica si lo que le cobran es correcto	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				
	Alonso				X
- Sabe que hacer (pide una aclaración)	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				
	Alonso				X
- Saluda	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				
	Alonso				X
- Pide la mesa	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				
	Alonso			X	
- Pide por favor	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				
	Alonso				X
- Pide la cuenta	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio				
	Alonso			X	



Unidad 4 "El campamento"

Objetivos:

- Planificación de gastos de una salida recreativa

Habilidades a desarrollar:

- Desarrollo personal
- Habilidades funcionales
- Reconocimiento del dinero
- Solución de problemas
- habilidades sociales

Contenidos:

- Distribuir mi dinero para una salida recreativa
- Planear una salida recreativa
- Operaciones de suma y resta para mis gastos
- El tipo de boleto que debo elegir ¿niño o adulto?

Materiales:

- Cuadernillos de trabajo
- Power point del cine
- Lápices, gomas, sacapuntas, colores y calculadora dependiendo el alumno

Forma de trabajo

Sesión	Actividad	Descripción	Habilidad fortalecida
1	-Trabajo en la biblioteca -Diapositivas 1-11 -Ejercicios 1-6	Les son entregados sus cuadernillos de trabajo. Se pasan las primeras dos diapositivas que contienen el tema y los personajes. Se procede a leer los objetivos de los cuadernos por parte de los alumnos. Después se procede a contestar el ejercicio número 1 del cuaderno con la diapositiva 4, que fortalece habilidades funcionales. Se pasan las diapositivas hasta la 6 que permite contestar el ejercicio 2 que tienen que ver con las	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -habilidades sociales

		habilidades funcionales. Se siguen pasando las diapositivas hasta la 9 y se contestan los ejercicios 3 y 4 que son referentes con la suma de monedas y billetes. La diapositiva 10 y el ejercicio 5 se contestan en conjunto que tiene que ver con el uso del dinero en un campamento. Se finaliza la primera sesión con la diapositiva 11 y la resolución del ejercicio 6. Las preguntas de las diapositivas y de los cuadernos se leen por los alumnos y se les pide que emitan sus respuestas, se reflexionan sobre las ideas que brindan, para después escribir las respuestas en los cuadernos.	
2	-Trabajo en la biblioteca -Diapositivas 12-20 -Ejercicios 7-11	Se retoma la presentación con la diapositiva 12 y se responde el ejercicio 7 que tiene que ver con las habilidades funcionales. La diapositiva 13 y el ejercicio 8 son preguntas que permiten fortalecer el desarrollo personal de los alumnos. Mientras que la diapositiva 14 y el ejercicio 9 permite seguir favoreciendo las habilidades que tiene que ver con la suma y la identificación del dinero. La diapositiva 15 ayuda a responder el ejercicio 10 y 11, que tiene que ver con la distribución del dinero. Con la diapositiva 20 se finaliza la sesión y se hace una reflexión de lo visto a largo de las dos sesiones. Las preguntas de las diapositivas y de los cuadernos se leen por los alumnos y se les pide que emitan sus respuestas, se reflexionan sobre las ideas que brindan, para después escribir las respuestas en los cuadernos.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -habilidades sociales
3	-Trabajo en la biblioteca -Diapositivas 21-23 -Ejercicios 12	Se les menciona que se va a realizar durante la sesión, que tiene que ver con la distribución del dinero. Para esto se le pasa la diapositiva 21 y 22 y el ejercicio 12, en esta sesión se promueve que los jóvenes realicen la distribución ya con el menor apoyo y que trabajen las habilidades fortalecidas durante las dos sesiones anteriores. Se les entrega dinero didáctico para que peguen de acuerdo a la distribución de los personajes de las diapositivas. Las preguntas de las diapositivas y de los cuadernos se leen por los alumnos y se les pide que emitan sus respuestas, se reflexionan sobre las ideas que brindan, para después escribir las respuestas en los cuadernos.	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -Solución de problemas -habilidades sociales
4	Planeación	En esta sesión se les explica que se va a hacer una planeación de un campamento, se da un formato para cada alumno para que lo llenen con sus datos y se hace un repaso de lo que tiene que llevar y en que utilizar el dinero en el campamento. Se finaliza la sesión y se les menciona la unidad que sigue.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales
Forma de evaluación: La evaluación se realiza mediante la rúbrica restaurant, y son hacen respecto a las adecuaciones hechas en los cuadernos.			

Rúbrica Unidad 4: Campamento

Habilidades	Participantes	1 No lo realiza correctament e ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadam ente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
• Desarrollo personal					
- Identifica que tipo de boleto tiene que comprar para entrar al Centro Recreativo.	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Llena el formato para solicitud de campamento.	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Funcionales					
- Identifica el lugar a qué lugar fue invitado Alex	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica los productos que se necesita para ir de campamento	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Identifica las monedas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza las operaciones de manera correcta. (Suma de monedas y billetes)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Identifica y realiza la operación correcta para saber el total de las monedas y billetes.	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tacha las opciones en las que utiliza el dinero para ir de campamento.	Alicia		X		
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Relaciona los precios con los productos	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Identifica el transporte que le conviene utilizar	Alicia			X	
	Sara				X

	Braulio			X	
	Alonso		X		
- Realiza de manera adecuada cuánto es el total en la compra de dos objetos.	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pega las monedas y billetes de acuerdo a la distribución indicada en la presentación.	Alicia				X
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Distribuye de manera correcta el dinero para los primos de Alex.	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Reconoce si sobra cambio	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Reconocimiento del dinero					
- Identifica las monedas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Solución de problemas					
- Distribuye de manera correcta el dinero para los primos de Alex.	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
• Sociales					
- Respeta turnos	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Expone respuestas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tono de voz adecuado	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Escucha respuestas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Levanta la mano para tomar la palabra	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	



Unidad 5 "El antro"

Objetivos:

- Reflexionar en que se puede gastar el dinero ahorrado obtenido mediante nuestro trabajo
- La implicación de ser un joven adulto

Habilidades a desarrollar:

- Desarrollo personal
- Habilidades funcionales
- Reconocimiento del dinero
- habilidades sociales
- Situación real y/o simulada.

Contenidos:

- Conoceré mediante una situación el "antro" a
- Planear una salida recreativa
- Distribuir mi dinero ahorrado para una salida recreativa
- Saber en qué puedo utilizar mi dinero de pre-laboral
- Importancia de mi Credencial de Elector
- Medidas que se tienen que tomar en cuenta en un antro.

Materiales:

- Cuadernillos de trabajo
- Power point del cine
- Lápices, gomas, sacapuntas, colores y calculadora dependiendo el alumno
- Bebidas para la simulación

Forma de trabajo

Sesión	Actividad	Descripción	Habilidad fortalecida
1	-Trabajo en la biblioteca -Diapositivas 1-18 -Ejercicios 1-9	Se realiza la presentación de la unidad con las diapositivas 1 y 2, se leen los objetivos de los cuadernos por parte de los alumnos. Se presenta la diapositiva 3 y se procede a responder el ejercicio 1 que tiene que ver con qué pueden hacer con el dinero de sus ahorros. La diapositiva 4 permite contestar el ejercicio 2 y 3 que tienen que ver con las habilidades funcionales. Las diapositivas 5, 6, 7 y 8, sirven de apoyo para dar solución a los ejercicios 4, 5, 6 y 7, referentes a la suma de monedas y billetes. Mientras que la diapositiva 11 permite resolver el ejercicio 8 y 9 que son preguntas que favorecen el desarrollo personal de los jóvenes. Se finaliza la sesión con la resolución de los ejercicios 8 y 9. Las preguntas de las diapositivas y de los cuadernos se leen por los alumnos y se les pide que emitan sus respuestas, se reflexionan sobre las ideas que brindan, para después escribir las respuestas en los cuadernos.	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales -Desarrollo personal
2	-Trabajo en la biblioteca -Diapositivas 19-25 -Ejercicios 10-13	En la segunda sesión se hace la presentación de las diapositivas 19, 20, 21 y 22 y se resuelven los ejercicios 10, 11, 12 y 13, que son referentes a ejercicios de reconocimiento del dinero y habilidades funcionales. Se finaliza la presentación con la diapositiva 25 y se les menciona que se va a hacer la siguiente sesión. Las preguntas de las diapositivas y de los cuadernos se leen por los alumnos y se les pide que emitan sus respuestas, se reflexionan sobre las ideas que brindan, para después escribir las respuestas en los cuadernos.	-Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales
3	Situación simulada	Se les explica que se va a realizar durante la sesión, las facilitadoras colocan la escenografía y las bebidas (jugos y refrescos), se les asigna la cantidad de \$200 en material didáctico y se les da una credencial de elector didáctica, se inicia la situación cuando una de las facilitadoras les pide la credencial de elector para poder entrar al antro, ya adentro los jóvenes piden las bebidas que quieren ingerir, se les pregunta algunas de las recomendaciones para poder ingerir las bebidas, los jóvenes disfrutan de las botanas, bebidas y de la música, después se les dice que tienen que hacer para poderse retirar del lugar, se les da sus cuentas y se les pide que paguen, se termina la situación con el pago de lo que consumieron. Se finaliza la situación con la reflexión de la situación y de cómo se sintieron, y qué aprendieron.	-Desarrollo personal -Habilidades funcionales -Reconocimiento del dinero -habilidades sociales -Situación real y/o simulada.
Forma de evaluación: La evaluación se realiza mediante la rúbrica restaurant, y son hacen respecto a las adecuaciones hechas en los cuadernos.			

Rúbrica Unidad 5: Antro

Habilidades	Participantes	1 No lo realiza correctament e ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadam ente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
• Desarrollo personal					
- Elige tres opciones en lo que puede utilizar el dinero ahorrado	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Menciona donde realiza su pre-laboral	Alicia		X		
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Menciona y tacha recomendaciones para ir a un antro	Alicia			X	
	Sara				X
- Escribe recomendaciones para ir a un antro	Braulio				X
	Alonso				X
- Menciona y tacha la utilidad de la credencial de elector.	Alicia			X	
	Sara				X
- Escribe tres utilidades de la credencial de elector.	Braulio		X		
	Alonso				X
<i>Situación Simulada</i>					
- Muestra la credencial de elector	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pide una bebida (Refresco o jugo)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Modera el consumo de las bebidas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Se integra al antro baila y se divierte	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Funcionales					
- Tacha lo que necesita para poder ir a un antro.	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación para sumar	Alicia			X	

las monedas y billetes (Alex)	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber el total que tiene dinero (Alex)	Alicia			X	
	Sara		X		
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Realiza la operación para sumar las monedas y billetes (Roxana)	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso			X	
- Realiza la operación correcta para saber el total que tiene dinero (Roxana)	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Realiza la operación para sumar las monedas y billetes (Erik)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber el total que tiene dinero (Erik)	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Realiza la operación para sumar las monedas y billetes (Marisa)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Realiza la operación correcta para saber el total que tiene dinero (Marisa)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Marisa)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Indica cambio	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Alex)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Indica cambio	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Roxana)	Alicia				X
	Sara				X

- Indica cambio	Braulio				X
	Alonso				X
	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Erik)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Indica cambio	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
	Alonso				
<i>Situación simulada</i>					
- Paga su cuenta	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso				X
• Reconocimiento del dinero					
- Realiza la operación para sumar las monedas y billetes (Alex)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber el total que tiene dinero (Alex)	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Realiza la operación para sumar las monedas y billetes (Roxana)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber el total que tiene dinero (Roxana)	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio		X		
	Alonso				X
- Realiza la operación para sumar las monedas y billetes (Erik)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta para saber el total que tiene dinero (Erik)	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Realiza la operación para sumar las monedas y billetes (Marisa)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Realiza la operación correcta	Alicia			X	

para saber el total que tiene dinero (Marisa)	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Marisa)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Indica cambio	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Alex)	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Indica cambio	Alicia			X	
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Roxana)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Indica cambio	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tacha una o dos combinaciones para pagar la bebida (Erik)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Indica cambio	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
<i>Situación simulada</i>					
- Reconoce las monedas y billetes	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
• Sociales					
- Respeta turnos	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Expone respuestas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Tono de voz adecuado	Alicia				X

	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Escucha respuestas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Levanta la mano para tomar la palabra	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio			X	
	Alonso			X	
<i>Situación simulada</i>					
- Pide su cuenta	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
• Situación simulada					
- Muestra la credencial de elector	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pide una bebida (Refresco o jugo)	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Modera el consumo de las bebidas	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso			X	
- Se integra al antro baila y se divierte	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Pide su cuenta	Alicia			X	
	Sara			X	
	Braulio			X	
	Alonso				X
- Reconoce monedas y billetes	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X
	Alonso				X
- Paga su cuenta	Alicia				X
	Sara				X
	Braulio				X

Anexo 3.

Ejemplo de Cuadernillo de
Trabajo Alicia

"Conozco, Cuido y Manejo mi Dinero"



Elaborado por:
De la Cruz Feliciano Patricia
López Anguiano Nuri Berenice

El cine



Juan



Marisa



Meta:

Conoceré mediante “el cine” qué sé acerca del manejo del dinero.

Además sabré que tengo que hacer en caso de no llevar dinero.

Y cuáles son mis habilidades para el uso del dinero.

- Sé que hacer en caso de no llevar dinero.
- Identifico el valor de las monedas y billetes.
- Reconozco los productos que puedo comprar en un cine.
- Resuelvo problemas de suma y resta.

Responde las siguientes preguntas

1. ¿Cuál crees que fue la respuesta que le dio Marisa a Juan al querer ver una película para niños?

¡No Juan esa película es para niños, nosotros ya somos jóvenes, tenemos 18 años!



¡No Juan esa película esa película ya la vi!



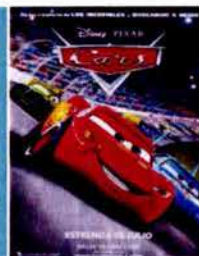
¡No Juan esa película no me gusta!



2. ¿Qué película verías tú? Y ¿Por qué?

a) Porque no es de niños

b) Porque es de niños y me gusta



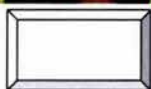
3. Ordena la secuencia de compra de un boleto del cine

Si aquí tiene el
dinero

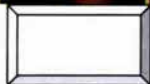


¡Hola!

Me da un boleto
para la sala 3 a las
3:30 pm. Por favor



Gracias



4. ¿Cuánto cambio le van a regresar a Juan? Tacha la opción correcta

\$153

\$135

\$123

Operación

$$200 \square 65 = \underline{\hspace{2cm}}$$

5. ¿Qué harías tú si no llevas dinero?

- A) Me enoja y le digo de groserías a la señorita de la taquilla
- B) Le llamo a mi mamá para que me traiga dinero
- C) No hago, nada y me voy a mi casa

6. ¿Cómo pides tú el dinero a tú mamá? Encierra la opción correcta

¡Hola Mamá! Me podrías traer dinero, para poder entrar al cine ¡por favor!



¡Mamá tráeme dinero!



¡Hola mamá me traes dinero! Pero apúrate que no me dejen entrar al cine



7. ¿Cuánto dinero llevas tú cuando vas al cine?

8. ¿Qué compras tú cuando vas al cine? Encierra el producto que compras



8. Marisa le dijo a su mamá que su boleto cuesta \$65 pesos, y que va a comprar unas palomitas, un refresco y un chocolate. ¿Cuánto gastará Marisa?

Datos	Operación	Resultado
Pecos Boleto \$65 Palomitas: _____ Refresco: _____ Chocolate: _____		

9. ¿Cuánto dinero debe pedir Marisa a su mamá tomando en cuenta lo que va a comprar?

\$130

\$100

\$150

10. Marisa en el cine pidió en taquilla su boleto que costó \$65 pesos. Y pagó con



un billete de ¿Cuánto dinero le sobra?

Datos	Operación	Resultado
Pecos Marisa: \$100 Boleto: \$ _____	$\begin{array}{r} \square 100 \\ - 65 \\ \hline \end{array}$	

11. Marisa tiene un billete de a  y 

¿Cuánto dinero tiene en total Marisa?

	Resultado
$ \begin{array}{r} 50 \\ 10 \\ \square 10 \\ 10 \\ \hline 5 \end{array} $	

12. Marisa pidió en la dulcería del cine pidió unas palomitas, un refresco, y 2 chocolates ¿Cuánto es en total?

Datos	Operación	Resultado
Pecios Palomitas: _____ Refresco: _____ 1 Chocolate: _____ 1 Chocolate: _____	$ \begin{array}{r} 35 \\ \square 27 \\ 15 \\ 15 \\ \hline \end{array} $	

13. ¿Le alcanza el dinero que tiene Marisa para pagar las palomitas, el chocolate, el refresco y los 2 chocolates?

A) Si, le sobra dinero

B) No, le hace falta dinero

14. ¿Qué puede hacer Marisa si no le alcanza el dinero que lleva?

A) Deja un chocolate

B) Se enoja y avienta las cosas

C) Pide prestado a Juan, pero Juan no lleva más dinero

15. ¿Qué aprendió Marisa?

a) Que debe llevar dinero para comprar las cosas y sólo gastar lo que lleva y no más.

b) Que le debe pedir dinero a su mamá de mala manera

16. Actúa una llamada a tu mamá para pedirle dinero

Tarea "el cine"

1. Investiga la Cartelera del cine ¿Qué películas hay?

- _____
- _____
- _____

2. ¿Qué película te gustaría ver?

3. Suma con tu calculadora

	+		=	_____
	+		=	_____
	+		=	_____

4. Pega el dinero necesario para formar el precio del boleto de cine.

	1 billete de \$50	1 moneda de \$10	1 moneda de \$5
\$65			

5. Pega el dinero necesario para formar el precio de dos boletos de cine.

	1 billete de \$100	1 billete de \$20	1 moneda de \$10
\$130			



6. Coloca el número a cada imagen de cómo pedir un boleto de cine, en el cuadrado azul.

Si aquí tiene el dinero



¡Hola! Me da un boleto para la sala 1 a las 3:30 por favor



¡Gracias!



Resuelve con tu calculadora

7. Juan pagó con un billete de \$100, su boleto de cine que le cuesta \$65. ¿cuánto cambio le tienen que regresar?

$$100 - 65 = \underline{\hspace{2cm}} \quad \underline{\hspace{2cm}} \text{ de cambio}$$

8. Juan compró unas palomitas de \$35 y un chocolate de \$15.
¿Cuánto es en total?

$$35 + 15 = \underline{\hspace{2cm}} \quad \text{Total: } \underline{\hspace{2cm}} \text{ Pesos}$$

9. Tacha con rojo los objetos que se venden en el cine.



10. ¡Vamos al cine! Pega tu boleto y realiza tus cuentas

Pega aquí tu boleto de la entra al cine y el ticket de lo que compraste	
Pega tú boleto	Pega tú ticket
Realiza tu cuenta de lo que gastaste en total y cuánto te sobro	

11. ¿Qué aprendiste?

12. ¿Cómo te sentiste al ser participar en la actividad?

Unidad 2

La Fiesta



Roxana



Meta:

Conoceré mediante “La fiesta”:

- Planearé una fiesta
- Qué necesito para hacer una fiesta
- Los establecimientos donde se utiliza el dinero
- Realizaré el presupuesto para comprar las cosas para organizar una fiesta
- Identificaré y usaré monedas y billetes para realizar compras
- Realizaré problemas para saber
 - El total que tengo que pagar y
 - El cambio que me regresarán

1. Encierra los productos que NO necesitas para organizar una fiesta



2. ¡Ayuda a Roxana! ¿Qué productos necesitan para organizar la fiesta? Pega las imágenes en el siguiente cuadro

Platos	Jeringa	Pastel	Lápiz	Chiles	Pastillas
					
Cuaderno	Mayonesa	Ropero	Papas	Celular	Vasos
					
Refresco	Bicicleta	Invitaciones	Pintura	Cucharas	Licuada
					
Reloj	Gelatinas	Computadora	Servilletas	Televisión	Música
					
Globos	Zanahoria	Cebolla	Foco	Jitomate	Libro
					
Silla	Pan para hotdog	Rosa	Mostaza y cátsup	Taza	Salchichas
					

3. ¿Cuánto dinero le dio la mamá de Roxana para su fiesta?

Pastel y gelatinas	Operación	Total
  = _____	$\begin{array}{r} 300 \\ \square 150 \\ 50 \\ \hline \end{array}$	
   = _____		
     = _____		

Platos, vasos, cucharas, servilletas, papas, refrescos.	Operación	Total
   = _____	$\begin{array}{r} 720 \\ \square 15 \\ 5 \\ \hline \end{array}$	
  = _____		
   = _____		

Jitomate y cebolla	Operación	Total
      _____	$\begin{array}{r} \square 40 \\ 20 \\ \hline \end{array}$	
        _____		

Velas e invitaciones	Operación	Total
    _____	$\begin{array}{r} \square 150 \\ 50 \\ \hline \end{array}$	
      _____		

4. ¿Cuánto es en total?

$\begin{array}{r} 500 \\ \square 740 \\ 200 \\ 60 \\ \hline \end{array}$	Total _____ pesos
--	--------------------------------------

5. ¿Dónde compras tú los siguientes productos?

- Pastel y Gelatinas



- Refrescos, Papas, Vasos, Platos, Servilletas y Cucharas



- Jitomate y cebolla



- Globos, Velas e Invitaciones



6. ¿Qué consejos le dio su mamá a Roxana?

- a) Compra todo lo que quieras y no te fijes en los precios
- b) Checa precios y comprar sólo lo que le alcanza
- c) Revisa los productos que vas comprar

7. ¿A qué lugares vas a comprar el pastel y la gelatina? Encierra los lugares



8. ¿Cuánto dinero tiene Roxana para comprar los siguientes productos?



Pastel y las gelatinas \$ _____ pesos

- 8.1 ¡Ayuda a Roxana a elegir el pastel! ¿Qué pastel tú comprarías? Encierra la opción



- 8.2 ¡Ayuda a Roxana a elegir la gelatina! ¿Qué gelatina tú comprarías? Encierra la opción



8.3 ¿Cuánto vas a pagar en total por la gelatina y el pastel?

Pastel: \$ _____	Operación
Gelatina: \$ _____	
¿Cuánto es en total? _____	

8.4 ¿Cuánto gastó Roxana en el pastel y las gelatinas?

8.5 ¿Le alcanza el dinero que lleva Roxana para el pastel?

- a) Si porque es menor de 500
- b) No porque es mayor a 500
- c) Si porque es igual a 500

8.6 Roxana lleva  \$500 pesos y pago el pastel y las gelatinas ¿Cuánto le sobra?

Dinero: \$ _____	Operación 500 ☐ _____
Pastel y gelatina: \$ _____	
¿Cuánto le sobra? _____	

9. ¿Cuánto dinero tiene Roxana para comprar los siguientes productos?



\$ _____ pesos

10. ¿En qué establecimientos puedes comprar los refrescos, papas, catsup, mostaza, vasos, platos, cucharas y servilletas?



10.1 ¿En qué sección del supermercado puedes encontrar los refrescos?



a) Cereales



b) Ropa



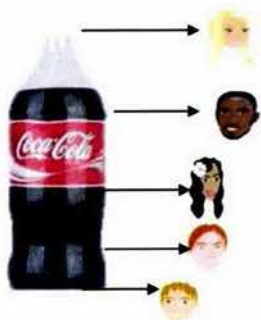
c) Comida



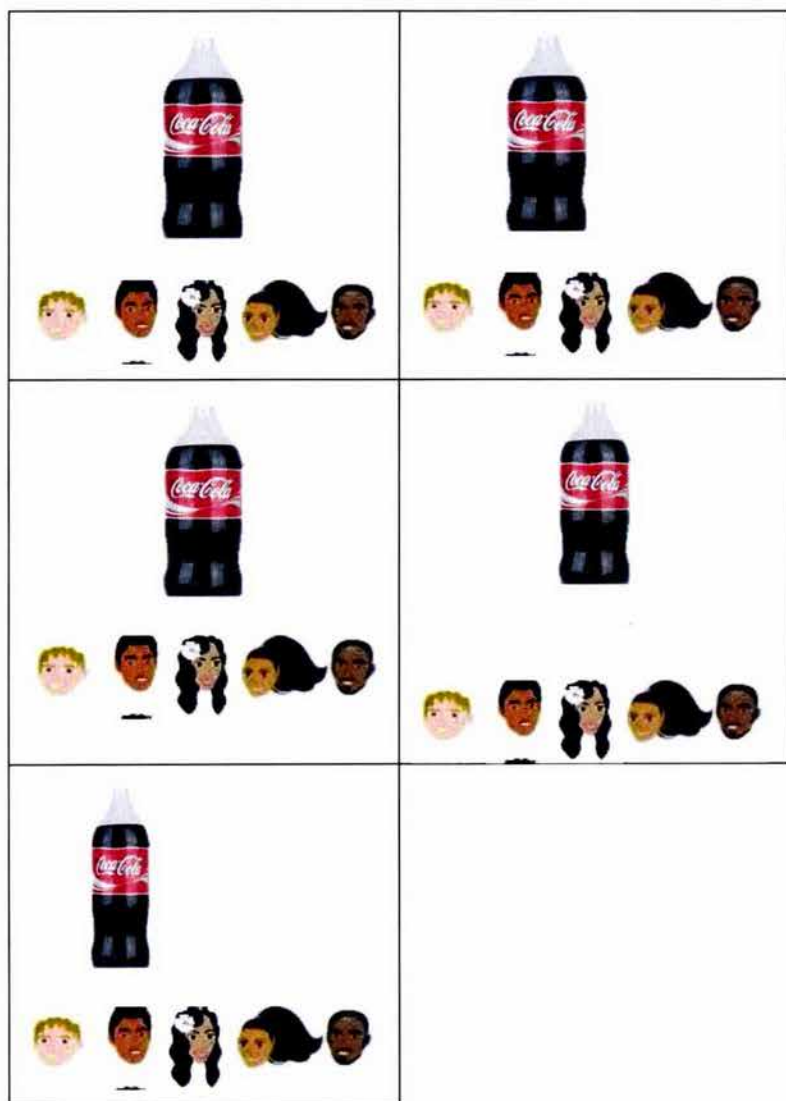
d) Bebidas

10.2 ¿Cuántos refrescos necesita Roxana?

Si un refresco alcanza para 5 personas



Entonces ¿Cuántos refrescos necesita Roxana? Si 25 invitados



¿Cuántos refrescos necesita? _____

10.3 ¡Ayuda a Roxana! ¿Qué refrescos debe comprar Roxana?

Encierra los refrescos que llevarías



10.4 ¿Cuánto vas a pagar en total por los refrescos

¿Cuánto es en total de los 5 refrescos? _____	Operación
---	------------------

10.5 ¿En qué sección puedes encontrar los platos, vasos, servilletas y cucharas

a) Carnes frías



b) Lácteos



c) Desechables



d) Dulces



10.6 ¡Ayuda a Roxana a elegir los vasos, platos, cucharas y servilletas!

¿Qué vasos comprarías? Encierra la opción



10.6.1 ¿Por qué elegiste esta opción?

- a) La misma cantidad de vasos y son más caros
- b) La misma cantidad de vasos y son más baratos

10.6.2 ¿Cuánto va a pagar Roxana si se lleva 2 paquetes de vasos?

Operación	Resultado

10.7 ¿Qué servilletas comprarías?



10.7.1 ¿Por qué elegiste esta opción?

10.7.2 Forma la cantidad para pagar las servilletas. Pega las monedas

\$ 23

\$10	\$10	\$2	\$1

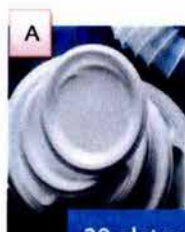
10.8 ¿Qué cucharas comprarías?



10.8.1 ¿Por qué elegiste esa opción?

- a) Son baratos y traen la misma cantidad de cucharas
- b) Son caros y traen la misma cantidad de cucharas

10.9 ¿Qué platos para pastel comprarías? Elige la opción que te conviene



20 platos \$16



20 platos \$15

¿Por qué elegiste esa opción?

¿Cuánto va a pagar Roxana si se lleva 2 paquetes de platos pasteleros?

Operación	Resultado

10.10 ¿Qué paquete de platos para los hotdogs comprarías?



¿Por qué elegiste esa opción?

11. ¿Cuánto va a gastar en desechables Roxana?

	Operación	Resultado
Vasos: \$ _____		
Servilletas: \$ _____		
Cucharas: \$ _____		
Platos para pastel: \$ _____		
Platos para hot dog: \$ _____		

12. ¿Qué le hace falta a Roxana de la siguiente lista? Tacha los objetos con los que cuenta



13. En el súper Roxana vio las siguientes papas. ¡Ayuda a elegir a Roxana 4 bolsas de botanas!

- Recuerda que tienes que elegir unas que contengan picante y otras que NO contengan chile.



13.1 ¿Cuánto va a gastar Roxana en papas?

Papa 1 : \$ _____	Operación	Resultado
Papas 2: \$ _____		
Papas 3: \$ _____		
Papas 4: \$ _____		
Total: \$ _____		



13.2 Si Roxana paga las papas con un billete de ¿Cuánto le sobra?

Datos	Operación	Resultado
Total de las papas: _____		
Billete: _____		

14. Después de hacer las compras Roxana se acercó a las cajas para realizar su pago de los productos que llevaba.

¿Cuánto es en total de los desechables, los refrescos y las papas?



\$ _____



\$ _____



\$ _____

Operación

Resultado

\$ _____

15. Al terminar de pagar, Roxana se fue sin su Cambio. Después se

acordó que había olvidado algo ¡Su cambio!



15.1 ¿Cómo te hubieras sentido si se te olvidará el cambio?



15.2 ¿Qué harías tu si se te olvida tú cambio?

- a) Me regreso por mi cambio
- b) No regreso por mi cambio
- c) Me enoja y aviento las cosas que compre.

15.3 ¿Qué productos puedes compra en la Dulcería? Tacha las imágenes



16. Elige las velas de cumpleaños. Encierra la opción



16.1 ¿Por qué elegiste esa opción?

- a) Son más baratas
- b) Son más caras

17. Elige las invitaciones



17.1 ¿Por qué elegiste esa opción?

- a) Son más baratas
- b) Son más caras

18. ¿Cuánto es en total de las velas y las invitaciones?

Operación	Resultado

19. Roxana tiene \$200 pesos

¿Le alcanza para pagar las velas? _____

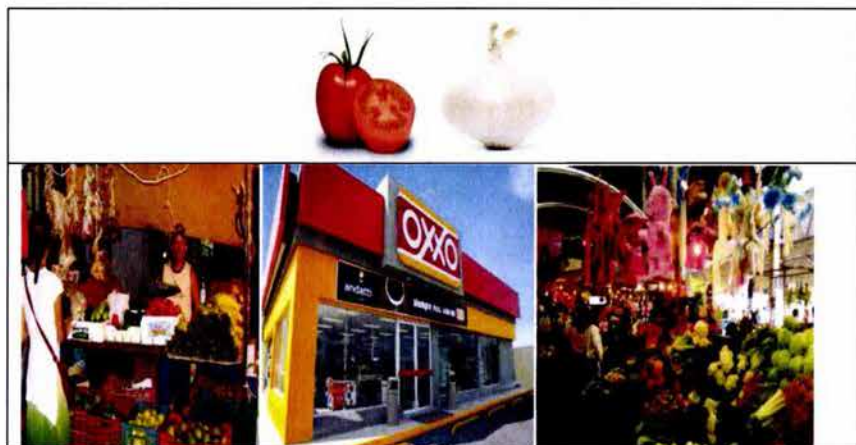
¿Cuánto le sobra de cambio? _____

Operación	Resultado

20. Coloca una palomita a los productos que ya tiene Roxana para la fiesta.

 Pastel _____	 Cucharas _____
 Gelatinas _____	 Papas _____
 Refrescos _____	 Bocadillos: Hot dogs _____
 Vasos _____	 Invitaciones _____
 Platos servilletas _____	 Velas _____  Música _____

23. ¿Dónde puede comprar la cebolla y el jitomate?



24. Roxana fue al mercado y va a comprar 1 kilo de jitomate y 1 Kilo de cebolla. ¿Cuánto es en total?



Datos:

1 Kilo de jitomate: \$ _____

1 Kilos de cebolla: \$ _____

Operación	Resultado
$\begin{array}{r} \square 15 \\ 10 \\ \hline \end{array}$	

25. La mamá de Roxana le pidió saber cuánto había gastado. ¡Ayuda a Roxana a saber ¿Cuánto es lo gasto?

Productos supermercado: \$_____

Velas e invitaciones: \$_____

Jitomate y cebolla: \$_____

Hot dogs: \$_____

Operación	Resultado

Total gastado: \$_____

26. Llena con los datos que se te piden la siguiente invitación

ACOMPÁÑAME EN MI
FIESTA...

¡...la pasaremos genial!

Fecha:
Hora:
Lugar:



¡Gracias por haberme
ayudado a planear mi fiesta!

27. ¡Hagamos una fiesta! Lista de lo que vas a comprar

- Platos para el pastel

Platos	Precio
	
	

- Mostaza

Mostaza	Precio
	
	

- Pan para

Pan	Precio
	
	

Unidad 3

El restaurant



Erick 19 años



Luis



Meta:

- Tomaré decisiones acerca de los productos que quiero comer en un restaurant.
- Además reflexionaré sobre qué hacer en caso de que no me estén cobrando correctamente.
- Y ejercitaré actividades de suma y resta, e identificaré monedas y billetes.

1. Ayuda a Erik a elegir el lugar en el cual puede desayunar.



2. ¿Cuánto dinero tiene en total Erik?

3. ¿Cuánto es en total?

$$\begin{array}{r}
 70 \\
 15 \\
 10 \\
 5 \\
 \hline
 \end{array}$$

4. ¿Cuánto pagará Erik por su desayuno?

  	malteada \$43 =
---	---

5. ¿Cuánto va a pagar Luis el hermano de Erik?



Café
\$30



6. ¿Cuánto tiene que pagar Erik?



malteada
\$43



7. Revisa el Ticket que le dieron a Erik

Ticket de compra	
•	Hot cakes \$55
•	Malteada \$43
Total	\$120

7.1 Le cobraron de manera correcta a Erik

- a) Sí
- b) No

¿Por qué? _____

8. ¿Qué harías tú si te cobran mal?

- a) Realizo mis cuentas y le explico a la mesera que está mal la cuenta
- b) No hago nada y pago de más
- c) Reclamo de mala manera

9. ¿Cuánto cambio de sobra si paga Erik con un billete de



100
 98

10. ¿Qué aprendiste?

Pega tu nota

Pega tu ticket

12. ¿Qué comiste en Sanborns?

¿Con que billete pagaste? Tacha la opción



Completa tu ticket

Sanborns
 S. de C. de CV - 1963-1967
 AV. DE LA UNIÓN 1000, PISO 10, CENTRO, CIUDAD DE MEXICO, D.F.
 C.F. DE CREDITO Y AHORRO S. de C. de CV
 AV. DE LA UNIÓN 1000, PISO 10, CENTRO, CIUDAD DE MEXICO, D.F.

CONSUMO: \$118.00
 TOTAL: \$118.00

EFFECTIVO:
 CAMBIO:

IA DEL CLIENTE:

ART: 2 NUCIA PEREZ, MARICELA
 FECHA: 14-05-13 HORA: 14:00:30 TRANS: 1459
 OPERADOR: ENCAJE DE MEXICO, JA TIENDA 0073

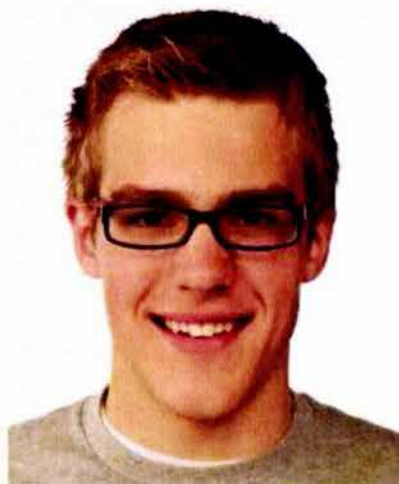
13. Identifica los tickets en los cuales les estén cobrando de manera correcta márcalos con rojo los Incorrectos y con azul los correctos.

 Ticket de compra Marisa • Molletes \$36 • Malteada \$23 Total \$ 69	 Ticket de compra Roxana • Club House \$45 • Jugo \$23 Total \$80	 Ticket de compra Nuri • Hot cakes \$55 • Café \$30 Total \$ 100
 Ticket de compra Juan • Molletes \$ 36 • Café \$30 Total \$66	 Ticket de compra Ana • Enchiladas Suizas \$60 • Café \$30 Total \$90	 Ticket de compra Erik • Hot cakes \$ 55 • Jugo \$23 Total \$78

Unidad

4

Compameto



Alex 18 años
Grupo técnico



Meta:

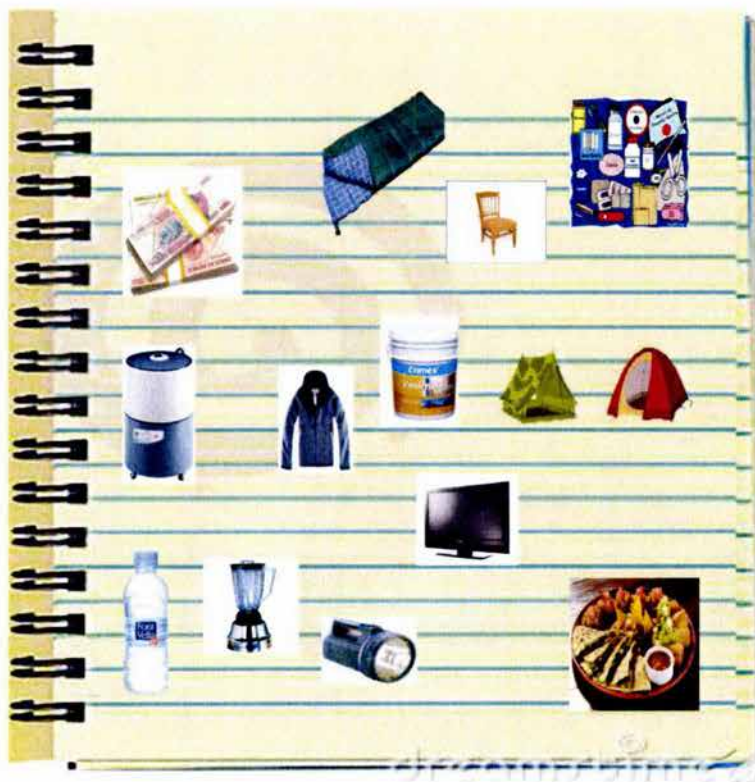
Conoceré mediante una historia el “campamento” a.

- Distribuir mi dinero para una salida recreativa
- Planear una salida recreativa

1. ¿A qué lugar fue invitado Alex para ir de campamento?



2. ¿Qué objetos necesitas para ir de campamento? Tacha los objetos.



3. ¿Cuánto dinero tiene Alex?

			_____
			_____
			_____
			_____
	 		_____
	 		_____

4. ¿Cuánto es en total?

$$\begin{array}{r}
 200 \\
 100 \\
 \boxed{100} \\
 40 \\
 30 \\
 12 \\
 \hline
 \end{array}$$

5. ¿En qué utilizas el dinero para ir de campamento? Tacha

		 Centro Recreativo "Las ciudades" Buseta de ida \$50 Buseta de regreso \$50	
Comprar comida	Comprar una casa	Transporte de ida y vuelta	Entrada al centro recreativo

6. Relaciona los precios con los productos



\$30



\$17



\$16



\$21



\$12



\$10



\$21



\$20



\$15



7. ¿Qué tipo de transporte le conviene usar a Alex y a sus primos?



8. ¿Qué tipo de boleto debe comprar Alex para entrar al parque?



Tipo: _____

9. ¿Cuánto va a pagar Alex en total si compra dos objetos?



	50
	50

10. Pega las monedas de acuerdo a la distribución que hizo Alex

	\$50	\$50				
	\$100					
	\$100	\$20	\$20	\$10	\$5 \$5	\$2
	\$50		\$50			

11. ¿Cuánto le sobró?

12. Representa la distribución de su dinero



a) Primo de Alex

 transporte \$100	 Entrada \$100	 Comida \$162	 Por si quiero comprar algo \$100



b) Prima de Alex

 transporte \$100	 Entrada \$100	 Comida \$162	 Por si quiero comprar algo \$100

Unidad

5

Antro



Marisa 18 años



Roxana 18 años



Alex 18 años



Erick 19 años



Meta:

Conoceré mediante una situación el “antro” a:

- Saber en qué puedo utilizar mi dinero de pre-laboral
- Planear una salida recreativa
- Distribuir mi dinero ahorrado para una salida recreativa
- Importancia de mi Credencial de Elector
- Medidas que se tienen que tomar en cuenta en un antro.

1. ¿En qué puedes utilizar el dinero ahorrado de tú pre-laboral?

Elige 3 respuestas y copia abajo

- a) Para comprar algo que nos guste ropa o un celular
- b) Para comprar salir con mi papás a comer
- c) Para salir con mis amigos a un cine o un antro
- d) Para poder comprar materiales de la escuela
- e) Para pagar deudas a algún compañero
- f) Para ir a un concierto de mi artista favorito

2. ¿Qué necesitas para poder ir a un antro? Tacha lo que necesitas

 Casas de campaña	 Dinero	 Lavadora
 Credencial de elector	 Pintura	 Celular

3. ¿Dónde realizas tu pre-laboral?

4. ¿Cuánto dinero tiene Alex?





☐

200

100

50

50

Tiene:

\$ _____

5. ¿Cuánto dinero tiene Roxana?







$$\begin{array}{r} 270 \\ \square \quad 15 \\ \hline \quad 5 \end{array}$$

Tiene:

\$ _____



6. ¿Cuánto dinero tiene Erick?



☐ 150
☐ 100
☐ 50

Tiene:

\$ _____



7. ¿Cuánto dinero tiene Marisa?

$$100 + 50 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$20 + 20 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$5 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

☐ 150
☐ 40
☐ 50
☐ 10

Tiene:

\$

8. Elige las recomendaciones que les dio Luis a Erick y a sus amigos

- a) Tomar bebidas alcohólicas con moderación
- b) Cuidar sus cosas
- c) No tomar si están tomando algún medicamento
- d) Hablar con extraños
- e) Aceptar algo de extraño

9. ¿Para qué nos sirve la credencial de elector?

- a) Para que nos reconozcan que tenemos 18 años
- b) Para poder votar
- c) Para poder entrar a los antros
- d) Para realizar trámites

Es hora de pagar las bebidas

10. ¿Cómo puede pagar Marisa



bebida



Tacha el dinero necesario para pagar



¿Le regresa cambio?

11. ¿Cómo puede pagar Alex



Bebida



Tacha el dinero necesario para pagar



¿Le regresa cambio?

12. ¿Cómo puede pagar Roxana



bebida



Tacha el dinero necesario para pagar



¿Le regresa cambio?

13. ¿Cómo puede pagar Erick



Bebida



Tacha el dinero necesario para pagar



¿Le regresa cambio?

14. ¡Vamos al antro! Situación

Copia de tú credencial de elector

Dinero que tienes para el antro

Pega aquí tú nota

Pega tú cambio

Anexo 4.

Rúbricas de la Evaluación Final

Rúbrica Evaluación final por alumno

Alicia	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
Habilidades				
• Funcionales Situación real				
- Sabe cuánto dinero tiene				X
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio			X	
- Verifica su cambio			X	
Juego de mesa				
- Sabe en qué lugar puede comprar un pastel				X
- Suma monedas de \$1				X
- Sabe qué productos puede comprar en el cine				X
• Reconocimiento de dinero Situación real				
Identifica las monedas y billetes que tiene				X
Forma una combinación para pagar sus productos			X	
Juego de mesa				
- Identifica monedas y billetes para realizar combinaciones				X
• Desarrollo personal Situación real				
- Elige los productos a comprar				X
- Menciona el porqué eligió los productos			X	
Juego de mesa				
- Menciona los cines de su preferencia				X
- Menciona el tipo de boleto que tiene que comprar para entrar a un centro recreativo (adulto)				X
- Menciona los usos de la credencial de elector			X	
• Habilidades sociales Situación real				
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor			x	
- Pregunta cuánto es en total			x	
- Da las gracias				x
- Sigue las medidas de seguridad.			X	
Juego de mesa				
- Actúa pedir dinero a alguien			X	

- Identifica sentimientos ante cierta situación problema			X	
- Respeta turnos				X
• Situación simulada/real				
- Sabe cuánto dinero tiene				x
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio			x	
- Verifica su cambio			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				X
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
- Elige los productos a comprar				X
- Menciona el porqué eligió los productos			X	
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor			x	
- Pregunta cuánto es en total			X	
- Da las gracias				X
- Sigue las medidas de seguridad.			X	
• Solución de problemas				
Juego de mesa				
- Qué hace si no llevo dinero			X	
- Qué hago si me están cobrando demás en un restaurant			X	
- Qué hacer si no me alcanza				X

Sara Habilidades	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
• Funcionales				
Juego				
- Suma los billetes de la tarjeta				x
- Menciona lugares a donde se puede ir a desayunar				x
- Resolución de problemas con dinero				x
- Identifica las monedas y billetes				x
Situación real				
- Sabe cuánto dinero tiene				X
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio			x	

- Verifica su cambio			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
• Reconocimiento de dinero				
Juego				
- Identifica las monedas y billetes				x
Situación real				
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
• Desarrollo personal				
Juego				
- Decide si ver o no una película de niños				x
- Menciona algunos usos de la credencial de elector				x
- Sabe que hacer en caso de separarse del grupo/ perderse				X
Situación real				
- Elige los productos a comprar				x
- Menciona el porqué eligió los productos			x	
• Habilidades sociales				
Juego				
- Actúa como pedir un boleto de cine				x
- Sabe que emoción se siente cuando se pierde el dinero			x	
- Respeta turnos y pide apoyo				x
Situación real				
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor				x
- Pregunta cuánto es en total			x	
- Da las gracias			x	
- Sigue las medidas de seguridad.				x
• Situación real				
- Sabe cuánto dinero tiene				X
- Realiza la operación correcta para saber			x	

cuánto pagar y si le dan cambio				
- Verifica su cambio			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			X	
- Elige los productos a comprar				x
- Menciona el porqué eligió los productos			x	
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor				x
- Pregunta cuánto es en total			x	
- Da las gracias			x	
- Sigue las medidas de seguridad.				x

Braulio	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
Habilidades				
• Funcionales Situación real				
- Sabe cuánto dinero tiene				x
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio			x	
- Verifica su cambio			x	
Juego de mesa				
- Compara productos			X	
- Realiza problemas de resta (cambio)				X
- Identifica los lugares donde puede adquirir ciertos productos				X
• Reconocimiento de dinero Situación real				
- Identifica las monedas y billetes que tiene				X
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
Juego de mesa				
- Identifica monedas y billetes para realizar combinaciones				X

Desarrollo personal				
Situación real				
- Elige los productos a comprar				X
- Menciona el porqué eligió los productos			x	
<i>Juego de mesa</i>				
- Menciona en que puede usar su dinero de pre-laboral				x
- Elige el tipo de boleto que compra para entrar a un centro recreativo				X
- Menciona usos de la credencial de elector			X	
Habilidades sociales				
Situación real				
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor			x	
- Pregunta cuánto es en total				x
- Da las gracias			x	
- Sigue las medidas de seguridad.				x
<i>Juego de mesa</i>				
- Actúa pedir un boleto del cine			X	
- Identifica sentimientos ante cierta situación problema				X
- Respeta turnos				X
Situación simulada y/o real				
- Sabe cuánto dinero tiene				x
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio			x	
- Verifica su cambio			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				X
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
- Elige los productos a comprar				X
- Menciona el porqué eligió los productos			X	
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor			x	
- Pregunta cuánto es en total				x
- Da las gracias			x	
- Sigue las medidas de seguridad.				x
Solución de problemas				
<i>Juego de mesa</i>				
- Qué hace si se le olvida su cambio				X
- Qué hago si me están cobrando demás en un restaurant				X
- Qué hacer si no me alcanza			X	

Alonso Habilidades	1 No lo realiza correctamente ni con apoyo	2 Lo realiza adecuadamente con apoyo	3 Realiza la mayor parte sólo hasta que requiere apoyo	4 Lo efectúa de manera autónoma
• Funcionales				
Juego				
- Identifica barato y caro				x
- Selecciona la opción correcta para pagar un producto				x
- Sabe cuánto dinero hay en la tarjeta				x
- Sabe cuánto dinero tiene				x
Situación real				
- Sabe cuánto dinero tiene				x
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio			x	
- Verifica su cambio			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
• Reconocimiento de dinero				
Juego				
- Sabe cuánto dinero tiene				x
Situación real				
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
• Desarrollo personal				
Juego				
- Menciona algunos usos de la credencial de elector				x
- Decide no una película para niños				x
- Elige el tipo de boleto de adulto				x
Situación real				
- Elige los productos a comprar				x
- Menciona el porqué eligió los productos				x
• Habilidades sociales				
Juego				
- Actúa como pedir dinero prestado				x
- Expresa las emociones ante la situación de				x

perder dinero				
- Respeta turnos y modera su tono de voz				x
Situación real				
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor			x	
- Pregunta cuánto es en total				x
- Da las gracias			x	
- Sigue las medidas de seguridad.				x
• Situación Real				
- Sabe cuánto dinero tiene				x
- Realiza la operación correcta para saber cuánto pagar y si le dan cambio			x	
- Verifica su cambio			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
- Identifica las monedas y billetes que tiene				x
- Forma una combinación para pagar sus productos			x	
- Elige los productos a comprar				x
- Menciona el porqué eligió los productos				x
- Saluda			x	
- Pide sus productos por favor			x	
- Pregunta cuánto es en total				x
- Da las gracias			x	
- Sigue las medidas de seguridad.				x