



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: El juego didáctico como estrategia para el desarrollo del concepto del número en preescolar

AUTOR: Florencia Anahel Sánchez Ramírez

FECHA: 7/22/2022

PALABRAS CLAVE: Juego, Estrategia, Educación preescolar, Números racionales, Aprendizaje de las matemáticas,

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL**

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

GENERACIÓN

2018



2022

**“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DEL
CONCEPTO DEL NÚMERO EN PREESCOLAR”**

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR**

PRESENTA:

FLORENCIA ANAHEL SÁNCHEZ RAMÍREZ

ASESORA:

ROSA EGLANTINA SÁNCHEZ NÚÑEZ

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JUNIO DEL 2022



Benemérita y Centenaria
Escuela Normal del Estado
de San Luis Potosí

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito Florencia Anahel Sánchez Ramírez
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

El juego didáctico como estrategia para el desarrollo del concepto del número en preescolar

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales

para obtener el

Elige Licenciatura en Educación Preescolar



en la generación para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí, S.L.P. a los 6 días del mes de julio de 2022.

ATENTAMENTE.

Florencia Anahel Sánchez Ramírez

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



BENÉMERITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

OFICIO NÚM: BECENE-DSA-DT-PO-01-07
REVISIÓN 9
DIRECCIÓN: Administrativa
ASUNTO: Dictamen Aprobatorio

San Luis Potosí, S.L.P.; a 01 de Julio del 2022

Los que suscriben, integrantes de la Comisión de Titulación y asesor(a) del Documento Recepcional, tiene a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): SANCHEZ RAMIREZ FLORENCIA ANAHEL
de la Generación: 2018 - 2022

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales.
Titulado:

"EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DEL CONCEPTO DEL NÚMERO EN PREESCOLAR"

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en **EDUCACIÓN PREESCOLAR**

ATENTAMENTE

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENÉMERITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

ENCARGADA DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

MTRA. ROSA EGLANTINA SÁNCHEZ NUÑEZ

Agradecimientos

A mis papás Luz María y Rodrigo, quienes me han brindado su amor y protección y han velado por mi bienestar en todo instante. Agradezco la educación que con grandes sacrificios me han dado, además de los principios y valores que en mí inculcaron, pues han sido guía de mi actuar a lo largo de mi vida.

Mamá, gracias por tu cariño, tu amor y tu comprensión, gracias por todas esas pláticas que tenemos en el día a día en las que me escuchas y aconsejas. Gracias por ser mi amiga y mi ejemplo a seguir, admiro tu gran fortaleza, tu espíritu de guerrera y tu valentía. Estoy y siempre estaré infinitamente agradecida por tu arduo trabajo con el que sostienes a nuestra familia.

Papá, gracias por tu cariño y por la protección que me haz brindado durante todos estos años de vida; gracias por tu trabajo y dedicación a nuestra familia, por tu apoyo y por estar para mí cada que lo he necesitado, sé que si un día te llego a necesitar sólo tengo que llamarte y en un instante tú estarás ahí para mí, asegurándote de que esté bien, sin importar lo lejos que podamos estar.

Agradezco también a mi hermano Dante, quien ha sido mi amigo y mi cómplice en la vida. Gracias por escucharme, por tus consejos, por los momentos de risas y por ser mi ejemplo a seguir en cuanto al estudio y a la dedicación que pones a cada una de las metas que te propones, estoy orgullosa y agradecida de ser tu hermana.

Así mismo agradezco a mi novio Sergio Ramírez, quien en este último y difícil año de carrera ha estado incondicionalmente para mí. Gracias por creer en mí, por brindarme tu apoyo y cariño en cada paso que doy y en cada meta que propongo, y sobre todo gracias por motivarme a continuar con mi camino incluso en los momentos que pensé que no podía.

Gracias a la maestra Karen Denisse Lara, titular del grupo en el cual realicé mis prácticas profesionales, por su apoyo y sus consejos que fueron de gran aprendizaje para mí y gracias a los cuales pude mejorar mi práctica docente. Así mismo doy las gracias a todos mis alumnos del grupo de primero B, agradezco el poder haber sido parte de su

aprendizaje ya que sin duda alguna ellos fueron gran parte del mío, y el principal motor y fuente de inspiración en mi día a día durante esta etapa.

Doy las gracias a mi asesora de documento la maestra Rosa Eglantina Sánchez Núñez, quien con sus conocimientos y dedicación fue guía en la realización satisfactoria de este documento.

Gracias a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, y a los maestros y maestras que durante estos cuatro años me brindaron los conocimientos y herramientas necesarias para formarme y titularme como Licenciada en Educación Preescolar.

Finalmente, gracias a Dios por acompañarme en este proceso ya lo largo de mi vida, gracias por permitirme llegar hasta este punto.

A todos, muchas gracias.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Justificación del tema	2
1.2 Interés personal en el tema	3
1.3 Objetivos	5
1.4 Competencias genéricas y profesionales	5
II. PLAN DE ACCIÓN	7
2.1 Contexto escolar	7
2.2 Diagnóstico	10
2.3 Focalización del problema	15
2.4 Propósitos del plan de acción	16
2.5 Revisión teórica	16
2.5.1 Pensamiento matemático	16
2.5.2 Desarrollo cognitivo	17
2.5.3 Pensamiento matemático en preescolar	19
2.5.4 Construcción del concepto del número	19
2.5.5 El juego como estrategia didáctica	21
2.6 Marco metodológico	24
2.7 Descripción del plan de acción	29
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	32
3.1 Análisis del plan de acción	32
3.1.1 Actividad número 1: La tiendita	33
3.1.2 Actividad número 2: Los huevos de la gallinita	41
3.1.3 Actividad número 3: Flores en el patio	47
3.1.4 Actividad número 4: Nos fuimos de pesca	54
3.1.5 Actividad número 5: Jugamos al boliche	60
3.1.6 Actividad número 6: La ciudad de los bloques	65
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
VI. ANEXOS	78

I. INTRODUCCIÓN

La formación en la docencia es un proceso a través del cual se adquieren, desarrollan y fortalecen diversos conocimientos, habilidades y actitudes que son necesarias para el ejercicio de la profesión docente.

Algunas de estas habilidades se refieren a la investigación y la reflexión de la práctica profesional, pues dentro de las aulas se presentan diversas situaciones y problemáticas ante las cuales el profesional de la educación deberá responder de manera ética y responsable, haciendo un análisis de la situación, investigando al respecto y desarrollando un plan de acción para la resolución de dicha situación.

Mencionado lo anterior, este documento tiene como objetivo describir y reflexionar acerca de la intervención docente que se llevó a cabo como parte del periodo de prácticas profesionales en el último año de la Licenciatura en Educación Preescolar, durante el cual se realizó un plan de investigación acción para la posible resolución de una problemática identificada en el Jardín de Niños “Benito Juárez García”, específicamente dentro del grupo de 1º “B”.

El jardín de niños con clave 24DJN0392U pertenece a la Secretaría de Educación de Gobierno del Estado (SEGE), a la zona, sector; el cual es de organización completa y cumple con el turno matutino. Está ubicado en la colonia San Leonel, calle Ocampo #100, C.P. 78387, en la ciudad de San Luis Potosí, S.L.P.

El contexto que rodea a la institución es urbano, se observó que las calles se encuentran pavimentadas y la circulación de carros es frecuente, por lo que se debe transitar con cuidado por las vialidades. También se identificó que la zona en la que se encuentra el jardín de niños cuenta con los servicios públicos necesarios, tales como drenaje, alumbrado eléctrico, transporte público y líneas telefónicas.

Alrededor de la escuela se encuentran en su mayoría viviendas, pero también predomina el comercio ya que se pudieron observar algunos negocios como tiendas de abarrotes, restaurantes de comida corrida, panaderías, dulcerías, tiendas de ropa, etcétera.

Dentro del jardín de niños, específicamente en el grupo de 1º “B”, hay un total de 12 alumnos de entre dos y tres años de edad, de los cuales 6 son niños y 6 son niñas. Al ser de primer año es un grupo de nuevo ingreso, en el cual se puede observar que la mayoría del grupo aprende de manera visual y kinestésica a través de la interacción con materiales. A pesar de ser de nuevo ingreso el grupo se muestra muy participativo, además de que entre compañeros se ayudan y motivan para realizar las actividades, para participar y para convivir de manera grupal.

A partir de lo observado en el grupo se identificó el problema de que los alumnos muestran interés en el conteo y los números, pero aún no tienen la noción del número bien planteada o definida, pues cuentan sin seguir un orden estable y confunden los números con las letras; por lo cual este informe de prácticas profesionales tiene como objetivo emplear el juego didáctico como herramienta para favorecer y desarrollar la noción del concepto del número en las y los alumnos de 1º “B”.

Este tema es de suma importancia ya que en el nivel preescolar se inicia formalmente la enseñanza del pensamiento matemático, y para comenzar a desarrollar conceptos matemáticos, en este caso el concepto del número es importante proporcionar al niño actividades y experiencias orientadas a sus intereses, mediante las cuales el alumno pueda adquirir aprendizajes significativos, por lo que se optó por el juego didáctico como estrategia de enseñanza, ya que a través del juego se puede promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en el niño preescolar.

1.1 Justificación del tema

Para que los niños comprendan el mundo que les rodea, es necesario que aprendan y entiendan las matemáticas, ya que las matemáticas se encuentran inmersas en la vida diaria de todas las personas.

El programa de educación básica actual se basa en el logro de competencias y la resolución de problemas, y tiene como objetivo que los alumnos adquieran conocimientos, habilidades y actitudes que les sean útiles para desarrollarse y convivir en sociedad.

Para el logro de estas competencias el Plan y Programa de estudios 2017 está dividido en seis componentes curriculares, entre los cuales se encuentra el Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático; los organizadores curriculares de este Campo de Formación se dividen en tres ejes temáticos, entre los cuales está “Número, algebra y variación”.

Durante la etapa preescolar el desarrollo del concepto del número es de suma importancia, ya que los números forman parte de su vida diaria al encontrarse en muchas partes de su entorno dentro y fuera de la escuela, ya sea porque los ven a su alrededor en los números de las casas, en calendarios, en libros, anuncios, etcétera, o porque escuchan a adultos o hermanos mayores utilizarlos al contar en diversas situaciones.

La SEP (2017) plantea que uno de los propósitos para el nivel preescolar es que los alumnos logren “Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.” (p.299)

Para lograr lo anterior el Programa de estudios de Aprendizajes Clave 2017 plantea experiencias de conteo y acciones sobre colecciones de hasta 20 elementos, además de la representación simbólica de los números y el planteamiento de problemas con secuencias numéricas del 1 al 10 a través de situaciones diversas de comunicación.

Dichas actividades serán planteadas mediante juegos didácticos, ya que el juego, además de representar un espacio de recreación para los infantes, también representa una oportunidad de aprendizaje, pues como Piaget (1951) lo menciona, retomado por Montero y Monge Alvarado (2001), el juego es una forma de asimilación en la infancia, pues a través de él los niños son capaces de adaptar hechos de la realidad a los esquemas mentales que ya poseen. (p.121)

De esta manera, se puede decir que el juego es un facilitador del aprendizaje, pues a través de él los niños se exponen a nuevas experiencias y posibilidades que les permitan explorar y comprender el mundo.

1.2 Interés personal en el tema

El interés por la investigación del tema surgió a partir de mi propia experiencia con las matemáticas a lo largo de la educación básica, ya que desafortunadamente en la

mayoría de las ocasiones las matemáticas me fueron planteadas de una manera muy cuadrada, a través de operaciones y problemas escritos que no involucraban el juego o alguna actividad lúdica para el aprendizaje de estas y en las que dificultosamente encontraba el sentido numérico para la vida diaria; por ejemplo una de las actividades que más recuerdo en preescolar era la realización de planas de los números del 1 al 10 para aprender a escribirlos, o el uso de la técnica del boleado para pegar las bolitas de papel sobre los números; otra actividad que recuerdo era el uso del ábaco, probablemente para hacer operaciones de sumas y restas, pero yo nunca le encontré el sentido matemático, sino que lo usaba para formar imágenes con las cuentas del ábaco.

Más adelante en primaria recuerdo que nos planteaban problemas de forma escrita, los cuales debíamos resolver en el cuaderno sin material de apoyo o algún juego para llegar a la resolución del problema, por lo que se me dificultaba su resolución, incluso recuerdo que dibujaba palitos en mi cuaderno para sumar o restar.

Además de lo mencionado anteriormente, el interés por el trabajo del Campo de Formación de Pensamiento Matemático se vio fortalecido por el estudio de algunas materias que se relacionaban con éste durante el primer año de la Licenciatura, dado que a través de estas materias reflexioné acerca de la importancia que tiene el estudio de las matemáticas desde el nivel preescolar, pues en su estudio se presenta una gran oportunidad para que los niños comiencen a desarrollar habilidades cognitivas como el pensamiento lógico, la resolución de problemas mediante el análisis de situaciones, además de otras habilidades sociales como el trabajo en equipo, el fortalecimiento de la comunicación, etcétera.

En adición a esto, durante las diversas jornadas de práctica y ayudantía pude observar y comprender la importancia que tiene el juego para los niños en la adquisición de aprendizajes, y específicamente puse atención en cómo a través del desarrollo de actividades que involucraban el juego los niños se mostraban más interesados en el aprendizaje de las matemáticas, lo cual fue detonante para elegir este tema para el desarrollo de este informe de prácticas, ya que como la SEP (2017) lo indica:

“El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar;

asimismo, propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.” (p.67)

Es importante recordar que en el preescolar los niños se caracterizan por su curiosidad, su creatividad y por ser sumamente activos, como futura educadora es de gran importancia aprovechar estas condiciones de la infancia para propiciar actividades que brinden a los niños aprendizajes significativos además de nuevas formas de experimentar y comprender su entorno.

1.3 Objetivos

Objetivo general:

- El objetivo de este documento es desarrollar y fortalecer la capacidad de reflexión y análisis para la mejora del ejercicio profesional, a través de la implementación del juego como estrategia para el desarrollo del concepto del número en un grupo de primero de preescolar.

Objetivos específicos:

- Diseñar e implementar actividades orientadas al juego como estrategia didáctica para propiciar el desarrollo del concepto del número en un grupo de primero de preescolar.
- Analizar la intervención docente y realizar las adecuaciones pertinentes conforme a los resultados obtenidos en el proceso de implementación de actividades.
- Reflexionar acerca de los resultados obtenidos haciendo uso del ciclo de Smyth durante la descripción, explicación, confrontación y reconstrucción de la práctica docente.

1.4 Competencias genéricas y profesionales

Competencia genérica:

- Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.

Competencia profesional:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.

Este trabajo se encuentra dividido en seis apartados, en el primero se encuentra la introducción al tema, una breve descripción del contexto del jardín de niños en el que se realizan las prácticas profesionales, la importancia del tema de investigación, el interés personal por éste, el objetivo propuesto para el desarrollo de este documento, y las competencias genéricas y profesionales que se buscan favorecer.

En el segundo apartado se encuentra el plan de acción, para el cual se describe el contexto del jardín de niños de manera más amplia, así como el diagnóstico del grupo de 1º “B”, incluyendo la focalización del problema. Así mismo en este apartado se incluye la revisión teórica del tema, el propósito planteado para el plan de acción y la descripción de las acciones y estrategias que se proponen e implementan para la resolución de la situación problemática detectada.

El apartado tres consta de un análisis detallado de la intervención, a partir de la descripción de actividades, la organización, los materiales empleados y la justificación de dichas acciones. Además, también se realizó una reflexión basada en la metodología del ciclo de Smyth, a partir de la cual podré reflexionar acerca de la práctica y sus resultados para la mejora continua de ésta.

En el apartado número cuatro se presentan las conclusiones obtenidas a partir de la práctica, de las experiencias obtenidas y los nuevos conocimientos adquiridos.

En el quinto se enlistan las referencias bibliográficas consultadas para el sustento de este documento y en el sexto se encuentran los anexos, los cuales son las evidencias de la propuesta de mejora y constan de planeaciones, gráficas, fotografías, evaluaciones, etcétera.

II. PLAN DE ACCIÓN

2.1 Contexto escolar

Conocer e indagar en el contexto escolar es de suma importancia en el ejercicio docente, puesto que éste está conformado por elementos y factores del entorno y sus circunstancias que influyen en el desarrollo integral de los niños preescolares y en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hernández (2015) menciona lo siguiente acerca del contexto educativo:

“Los aspectos del ambiente deben considerarse como parte de la información que contempla el diagnóstico dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que es pertinente realizar un diagnóstico del centro educativo para determinar hasta qué punto éste cumple con las condiciones básicas de infraestructura, servicios de apoyo, formación docente, características sociales, culturales y económicas de las familias, convivencia de la comunidad educativa, entorno del centro, entre otros...” (p. 8)

Cabe destacar que los datos contextuales del jardín de niños fueron recabados mediante la observación directa y participante, guías de observación, entrevistas a personal docente y padres de familia, además de consultas al Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI).

Contexto externo

El jardín de niños Benito Juárez García está situado en la colonia San Leonel, Calle Ocampo #100, C.P 78387 San Luis Potosí, San Luis Potosí (**Ver Anexo A**), la cual es una zona urbana, acerca de la cual se obtuvieron algunos datos a través de una consulta al sitio web del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), los cuales serán presentados a continuación:

La población total de esta zona es de 4567 habitantes, el 46.6% representa a la población masculina mientras que el 53.4% a la población femenina; hay un total de 1504 viviendas de las cuales 1359 están habitadas y cuentan con los servicios básicos desglosados en el siguiente párrafo.

El 99.9% de las viviendas cuenta con agua entubada, el 100% cuenta con excusado o sanitario, así como con servicio de drenaje; así mismo el 100% de las casas habitadas cuenta con energía eléctrica, el 97% cuenta con teléfono celular, el 67.3% con línea telefónica fija, el 97.7% con un televisor, y el 74% tiene acceso a internet.

En cuanto al aspecto educativo se obtuvo que el 16.6% de la población se encuentra en edad preescolar (3 a 5 años), pero sólo el 66.8% del total de esa población asiste a la escuela. De la población de 12 años y más el 18.4% cuenta con al menos un grado aprobado en primaria, el 17.1% con secundaria o equivalente completa, el 23.9% con al menos un grado aprobado en educación media superior y el 47.8% con un grado aprobado en educación superior o posgrado.

Mediante la indagación y observación del contexto se pudo identificar que la actividad económica más sobresaliente es el comercio, ya que a los alrededores del jardín de niños se encuentran diversas tiendas de abarrotes, panaderías, dulcerías, establecimientos de comida corrida, restaurantes, estéticas, talleres mecánicos, tiendas de ropa, etc.

A un costado de la institución hay un área recreativa, además hay tres centros de salud (Instituto Mexicano del Seguro Social unidad de medicina familiar nº 49, centro de salud Simón Díaz y Hospital Olimed sur), tres iglesias (Santuario de Nuestra señora de Lourdes, parroquia el buen Samaritano, parroquia de San Judas Tadeo) y un Panteón.

Se pudo observar que las calles que rodean al jardín de niños están pavimentadas y son frecuentemente circuladas por peatones, automóviles y camiones, sin embargo, hay carencia de semáforos y soporte vial, lo cual representa un peligro para la población, incluyendo a alumnos del jardín de niños, docentes y padres de familia.

Agregado a lo anterior también se observó que en una de las calles hay una disfunción evidente en el drenaje, pues la calle se encuentra encharcada con aguas negras y el olor que emite afecta a las viviendas de esa calle. Así mismo se encontraron otras fuentes de contaminación, como algunos terrenos baldíos en donde las personas acumulan sus desechos, basura tirada en las vialidades y contaminación visual como grafitis.

En cuanto a lo cultural se pudo identificar por medio de entrevistas que las Festividades más representativas son la celebración del 11 de febrero en la iglesia de “Nuestra señora de Lourdes” y el 2 de noviembre el día de muertos celebrado en el panteón Española, cabe mencionar que estas tradiciones y costumbres no interfieren en la asistencia de los alumnos a la escuela.

Contexto interno:

El jardín de niños donde se llevaron a cabo las prácticas cuenta con 39 años de servicio, es una institución de organización completa ya que cuenta con el personal docente necesario para atender a los tres grados escolares. El centro educativo trabaja en horario matutino de 8:30 a 13:00 horas, de las cuales, como medida de prevención ante el COVID-19, los meses de agosto del 2021 hasta enero del 2022 los alumnos asistían únicamente dos horas de 9:00 a 11:00 de la mañana, a partir de enero del 2022 se comenzó a trabajar con horario completo, de 9:00 a 12:00 horas.

La comunidad escolar en este ciclo escolar (2021-2022) está compuesta por un total de 145 alumnos inscritos distribuidos en dos grupos de primero, tres de segundo y tres de tercero, además de padres de familia, ocho educadoras frente a grupo, una directora, una maestra de música, una maestra de educación física, una secretaria y dos asistentes de servicio.

Las instalaciones están conformadas por ocho aulas donde se imparten clases a cada uno de los grupos, un aula de usos múltiples, un baño para niños y otro para niñas, un baño para personal docente y administrativo, un aula que es ocupada como almacén de papelería, una bodega de intendencia, una dirección y un estacionamiento dentro del exclusivo para las maestras. Así mismo se cuenta algunas áreas verdes, una cancha techada y un área de juegos infantiles, la cual se encuentra temporalmente clausurada por motivos de la contingencia sanitaria. **(Ver Anexo B)**

Algunas zonas de riesgo que se identificaron son los diversos escalones que hay alrededor de la escuela con los cuales los niños se pueden tropezar, un aljibe que no cuenta con señalética de cuidado, el área de estacionamiento que se encuentra a un

lado de los salones, los protectores de metal en las ventanas de cada salón, y la calle de ingreso al jardín que es muy transitada por automóviles y camiones urbanos.

Con respecto a las medidas de prevención ante el COVID-19 que se han tomado en el jardín de niños se ha implementado un filtro sanitario cada mañana al entrar al plantel, el cual está organizado por la directora, quien se encarga de tomar temperatura y proporcionar gel antibacterial, un padre de familia de cada grado quienes se encargan de hacer un cuestionario de síntomas COVID-19 a cada padre y alumno que ingresa a la escuela, y dos asistentes de servicio quienes se encargan de desinfectar a los alumnos con sanitizante.

Además de esto tanto el personal como padres de familia y alumnos deben portar su cubrebocas en todo momento durante la jornada escolar, guardar la sana distancia, utilizar frecuentemente gel antibacterial y hacer un lavado continuo de manos. Por el momento no hay receso para los alumnos, esto con el objetivo de evitar la aglomeración en el patio o las áreas libres, no es obligatorio que los niños porten el uniforme escolar, pero sí un gafete con su nombre, grado y grupo.

Al finalizar la jornada escolar las maestras de cada maestra grupo se encargan de desinfectar a los alumnos utilizando sanitizante en aerosol y gel antibacterial, además de hacer limpieza utilizando una solución de cloro y agua para desinfectar los materiales utilizados durante el día y las superficies como escritorios, estantes, sillas, etcétera.

2.2 Diagnóstico

El diagnóstico educativo es una tarea fundamental en el quehacer docente, ya que nos permite conocer características de los alumnos, sus necesidades, intereses, motivaciones, fortalezas y áreas de oportunidad. Es a partir del diagnóstico que se pueden planear situaciones y actividades didácticas, además de tomar decisiones en cuanto a las adecuaciones pertinentes que respondan a las necesidades educativas de los alumnos, para así propiciar aprendizajes significativos en los educandos.

Mollà (2007) menciona en su libro “Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación” lo siguiente acerca del diagnóstico:

“El diagnóstico se debe entender como una actividad científica, teórico-técnica, insertada en el proceso enseñanza-aprendizaje, que incluye actividades de medición, estimación-valoración (assessment) y evaluación, consistente en un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica, que se encamina al conocimiento y valoración de cualquier hecho educativo con el fin de tomar una decisión para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje.” (p.615)

El grupo de 1º “B” está conformado por un total de 12 alumnos, de los cuales 6 son niñas y 6 son niños en un rango de 2 a tres años de edad. A partir de las jornadas de práctica se pudo observar que el grupo aprende de manera visual y kinestésica mediante la manipulación y contacto con materiales didácticos.

Como medida de prevención ante el COVID-19 el grupo fue dividido en dos equipos, los cuales se rolan la asistencia presencial, de tal manera que una semana asistía un equipo a clases presenciales mientras que al otro se le mandaba el plan de trabajo semanal por medio de WhatsApp para que realizaran las actividades en casa. Cabe destacar que no se impartieron clases virtuales a los niños que trabajaban desde casa, y los padres de familia eran responsables de realizar las actividades del plan de trabajo de esa semana con sus hijos y mandar sus evidencias por medio de WhatsApp a la Educadora titular y a la Educadora en formación.

A partir del mes de febrero se empezó a trabajar de manera presencial con el grupo completo de lunes a viernes en horario completo, pero aun así ningún día de prácticas hubo asistencia completa de los alumnos, ya que casi siempre se tuvo de 5 a 10 alumnos como máximo.

Principalmente se detectaron a tres alumnos una asistencia intermitente, pues asistían únicamente de una a dos veces a la semana. Esta situación resultó ser una barrera para el aprendizaje en dos de los tres alumnos detectados; mientras que el tercer alumno, a pesar de sus inasistencias, lograba mantenerse a la par con sus demás compañeros en cuanto a los aprendizajes.

Este diagnóstico fue elaborado en base al Plan de Estudios 20017, el cual está dividido en tres Campos de Formación Académica y tres Áreas de Desarrollo Personal y

Social. Cabe destacar que la información rescatada que se presentará a continuación fue obtenida a través de guías de observación y actividades diagnósticas.

Campos de Formación Académica

Lenguaje y Comunicación

Acerca del lenguaje oral se pudo observar que los alumnos de este grupo logran expresar ideas acerca de diversos temas y describir de manera breve algunas características que observan en objetos o personas, además de que expresan sus ideas acerca de cuentos en las conversaciones literarias que se tienen después de escuchar un cuento en clase; todo esto mediante el apoyo del cuestionamiento. Cabe destacar que en algunos alumnos las participaciones son muy breves mientras que en otros las participaciones son amplias.

En cuanto al lenguaje escrito se observó que los alumnos comienzan a identificar su nombre escrito. Tomando en cuenta las etapas de la escritura propuestas por Ferreiro y Teberosky (1979), se puede decir que la mayoría del grupo se encuentra en la etapa de escritura no diferenciada, y únicamente dos alumnos se encuentran en la etapa de escritura diferenciada, ya que al momento de escribir su nombre logran hacerlo mediante la imitación.

Cabe mencionar que en el grupo una alumna está diagnosticada con problemas de lenguaje, y ha sido canalizada a terapias de apoyo para fomentar su desarrollo lingüístico.

Pensamiento Matemático

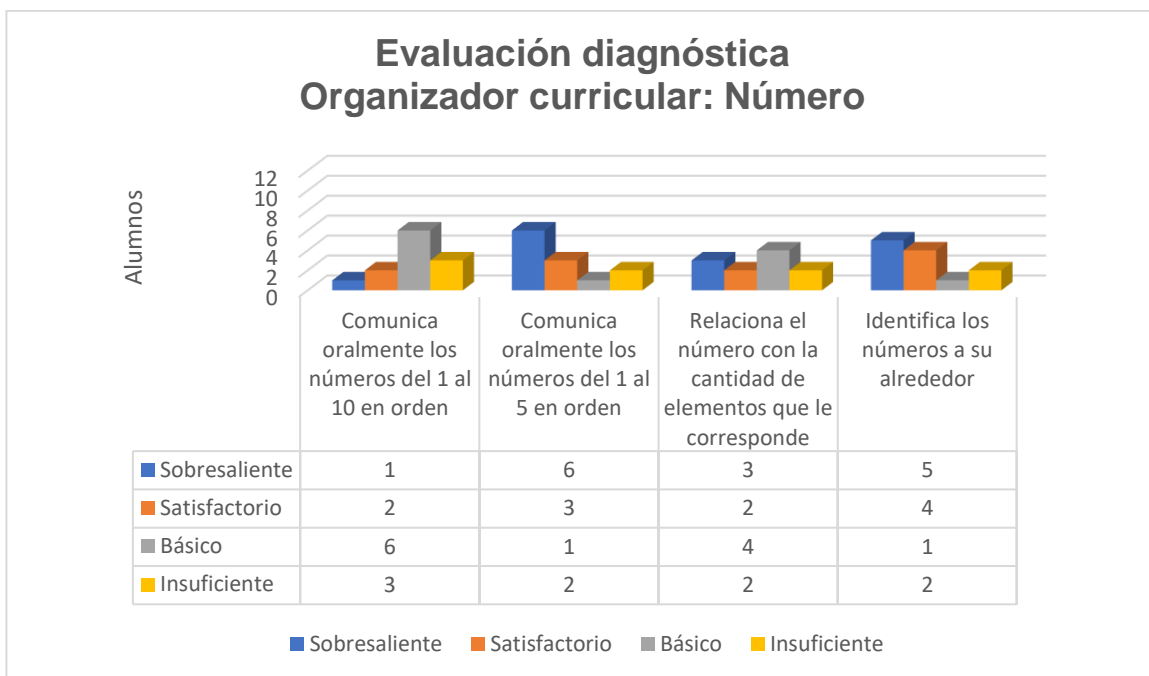
Al ser este el campo que se estará trabajando para la elaboración del presente documento se describirán a continuación las habilidades mostradas por los niños en cuanto al Pensamiento Matemático y sus organizadores curriculares, principalmente en el organizador de Número, álgebra y variación.

Número, álgebra y variación.

Se identificó que los niños comunican de manera oral los números del 1 al 10, pero sin seguir el orden de la secuencia numérica, es decir que en ocasiones se saltan

algunos números o los revuelven, la mayoría logra contar ordenadamente únicamente del 1 al 5 y sólo hay una niña que conoce la secuencia numérica del 1 al 20 aunque de igual manera no sigue un orden estable en el conteo.

Algunos alumnos logran identificar la cantidad de elementos con el número correspondiente e identificar los números a su alrededor. Solamente dos niños conocen la función de los números, y mencionan que sirven para contar.



Forma, espacio y medida

En cuanto a la ubicación espacial los niños identifican arriba y abajo, a un lado y al otro, pero aún no difieren izquierda de derecha y en ocasiones confunden adelante y atrás.

En magnitudes y medidas los alumnos identifican entre objetos el de mayor tamaño a través de la comparación directa. También usan algunas expresiones temporales como primero, después y al final.

Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

Durante las actividades que se llevaron a cabo de este Campo de Formación se presenció que los alumnos observan y describen algunos elementos de la naturaleza,

principalmente de la fauna y la flora, además observó que conocen algunas medidas para la preservación de la salud como el uso del cubrebocas, de gel antibacterial y el lavado de manos.

Así mismo los niños disfrutaban las actividades de experimentos, mediante las cuales demostraron ser capaces de plantear hipótesis y de compararlas con los resultados del experimento mediante dibujos y diálogos.

Áreas de Desarrollo Personal y Social

Educación Socioemocional

Los alumnos del grupo de 1º "B" identifican algunas emociones básicas (tristeza, felicidad, enojo y miedo) y son capaces de reconocer y nombrar situaciones que les generan estas emociones. También se observó que los alumnos no tienen problema al convivir, trabajar y jugar con diferentes compañeros.

Otra característica que se identificó en el grupo es que la mayoría de los alumnos muestran autonomía y toman la iniciativa al momento de realizar actividades, pero hay dos alumnos en particular que aún solicitan apoyo para realizar tareas básicas, desde abrir la tapa de algún recipiente, tomar los juguetes, abrir su lapicera, etcétera. Por lo anterior se ha trabajado continuamente en fortalecer la autonomía de todos los alumnos y se ha solicitado apoyo de los padres de familia para también trabajar este aspecto en casa.

Educación Física

En esta Área los alumnos muestran capacidad para realizar algunos movimientos de locomoción básica, se logran desplazar corriendo, saltando, caminando, rodando y gateando, manteniendo el equilibrio dinámico. Sin embargo, aún no logran mantener el equilibrio estático.

Los alumnos usan su cuerpo para expresarse y muestran seguridad en sus movimientos, participan en juegos y la mayoría proponen distintas respuestas motrices al momento de realizar actividades lúdicas.

Artes

En cuanto a esta Área de Desarrollo se presenció que el grupo en su totalidad logra utilizar recursos de las artes visuales en creaciones propias, ya sea al dibujar, pintar o moldear con plastilina; también se observó que los alumnos muestran gran interés al combinar colores para obtener distintas tonalidades al momento de pintar; así mismo representan la imagen que tienen de sí mismos gráficamente. Es importante mencionar que los niños se encuentran en la etapa de dibujo del garabateo, esto según las etapas del dibujo infantil propuestas por Lowenfeld (1957) en su libro “Crecimiento creativo y mental”.

En adición a las actividades de artes propuestas en el aula, los alumnos también llevan clase de música, en la cual se observó que la mitad de los alumnos se mueven con música variada, coordinando algunas secuencias de movimientos y desplazamientos, mientras que la otra mitad suelen quedarse quietos al momento de bailar. También se detectó que los niños identifican diversos sonidos y los relacionan con las fuentes que los emiten.

2.3 Focalización del problema

Durante la primera jornada de prácticas se estuvieron aplicando algunas actividades diagnósticas a través de las cuales se trabajó el manejo del lenguaje oral, la escritura del nombre, el conteo, nociones espaciales, la observación y descripción de algunos aspectos de la naturaleza y algunos aspectos de la expresión artística.

Mediante la realización de estas actividades se encontró que los alumnos presentaban dificultades con el conteo y el concepto del número en general, ya que únicamente dos alumnos de doce mencionaron su función al comentar que los números sirven para contar, también mostraron dificultades en el grupo para identificar los números escritos, y aunque algunos alumnos reconocían algunos números a su alrededor con frecuencia confundían los números con letras y viceversa, así mismo se identificó problemáticas en su conteo oral, ya que más de la mitad del grupo no lograban contar siguiendo la secuencia numérica de manera ordenada, pues su rango de conteo iba únicamente del 1 al 3, e incluso se identificaron a dos alumnos que no lograban

mencionar los números; por último se detectó el grupo presentaba problemas al relacionar el número con su cantidad.

Por todo lo anterior se planteó favorecer el concepto del número en el preescolar a través del juego didáctico; esto por medio del diseño de un plan de acción, el cual tendrá como finalidad mejorar la problemática detectada estableciendo tiempos, metas y acciones que pongan en práctica las competencias docentes profesionales propuestas; además de evaluar los aprendizajes de los alumnos y la propia intervención pedagógica a través de la reflexión, el análisis y la reconstrucción de la práctica docente.

2.4 Propósitos del plan de acción

Los siguientes propósitos servirán como guía para el diseño y la aplicación del plan de acción, además de ser aspectos importantes al momento de evaluar el desempeño y desarrollo de éste.

- Diseñar e implementar actividades didácticas que promuevan el concepto del número en los alumnos preescolares a través del juego didáctico como estrategia.
- Fomentar que los alumnos utilicen sus conocimientos de manera autónoma para la construcción del concepto del número.
- Aplicar y evaluar la propuesta del plan de acción para realizar las adecuaciones pertinentes y analizar los resultados obtenidos.

2.5 Revisión teórica

2.5.1 Pensamiento matemático

Saldaña Bosch (2012) menciona que Cantoral et. al. (2005) concibe el Pensamiento Matemático en dos aspectos, el primero como el pensamiento acerca de temas matemáticos utilizados en ambientes científicos por personas que se dedican de manera profesional a las matemáticas; y el segundo como procesos de pensamiento avanzados (abstracción, estimación, razonamiento bajo hipótesis, etcétera) que todas las personas utilizan en su día a día para la resolución de tareas cotidianas.

En cuanto a las matemáticas en la educación básica, el programa de estudios actual señala que la actividad matemática tiene como propósito que los estudiantes puedan identificar, plantear y resolver problemas a través del estudio de fenómenos y del análisis de situaciones y modelos en diversos contextos.

Dado lo anterior, es importante comprender que el enfoque pedagógico del Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático es problematizador, lo que quiere decir que los alumnos deben experimentar situaciones de problematización para llegar a la resolución de problemas haciendo uso del razonamiento y del pensamiento crítico y analítico.

“El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones.” (SEP, 2017)

Los problemas que se plantean a lo largo de la educación básica son progresivos en cuanto a su dificultad, pues se debe tomar en cuenta las capacidades y necesidades de los alumnos, así como su nivel escolar.

“La resolución de problemas se hace a lo largo de la educación básica, aplicando contenidos y métodos pertinentes en cada nivel escolar, y transitando de planteamientos sencillos a problemas cada vez más complejos.” (SEP, 2017, p. 302)

Para el estudio de las matemáticas, el Campo de Formación de Pensamiento Matemático cuenta con distintos aprendizajes esperados que se buscan propiciar en los estudiantes, dichos aprendizajes se encuentran agrupados en tres ejes temáticos dentro de los organizadores curriculares, los cuales son: número, álgebra y variación; forma, espacio y medida; y análisis de datos.

2.5.2 Desarrollo cognitivo

Jean Piaget, interpretado por Meece (2000), consideraba que todo individuo se desarrolla a partir de factores biológicos y de aprendizaje de acuerdo con las experiencias e interacciones que tiene con el medio en el que se desenvuelve. Sostuvo que el desarrollo cognitivo surge en cuatro etapas, cada una de las cuales representan para el infante una transición a una forma más compleja de interpretar y organizar la información que le brinda su entorno, para de esta manera adquirir y fortalecer

habilidades, conocimientos y capacidades que lo ayuden a comprender el mundo a su alrededor.

Estas cuatro etapas propuestas por Piaget fueron retomadas por Meece (2000) y se describen a continuación:

- Etapa sensoriomotora (0-2 años): Los niños aprenden de manera práctica a partir de la resolución de problemas a nivel de acción.
- Etapa preoperacional (2 a 7 años): El niño es capaz de usar símbolos y palabras para pensar y solucionar problemas, aunque sus operaciones carecen de estructura lógica.
- Etapa de operaciones concretas (7 a 11 años): El niño tiene la capacidad de aprender por medio de operaciones lógicas como lo son la seriación o la clasificación y su pensamiento está vinculado a situaciones concretas relacionadas al mundo real.
- Etapa de operaciones formales (11 a 12 años en adelante): En esta etapa los niños comienzan a distinguir entre lo real y concreto y lo abstracto, aparece la lógica formal y la comprobación de hipótesis de manera sistemática.

En preescolar los niños se encuentran en la etapa preoperacional (2 a 7 años), Piaget citado por Meece (2000) dice lo siguiente acerca de esta etapa:

“Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos (gestos, palabras, números e imágenes) con los cuales representan las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos.” (pág. 106)

Es decir que en esta etapa los niños preescolares son capaces de enfrentarse a situaciones que impliquen el uso del lenguaje, la convivencia grupal a partir de juegos simbólicos y el uso de números, así como del conteo sobre objetos.

2.5.3 Pensamiento matemático en preescolar

Como se mencionó anteriormente, los contenidos matemáticos se aprenden mediante la resolución de problemas, para lo cual el docente debe propiciar situaciones que permitan a los niños utilizar su razonamiento, habilidades y recursos personales de manera creativa para resolver un reto o problemática.

“...el aprendizaje en niños y niñas cursantes del Nivel Preescolar, referentes a contenidos matemáticos depende en gran parte del contexto, aunado a, las circunstancias ofrecidas por el docente para que surja este tipo de Pensamiento Lógico-Matemático.” (Urdaneta, 2019, p. 222)

Es así como se vuelve una necesidad el posibilitar que los niños desarrollen sus habilidades matemáticas y se inicien en lo lógico matemático mediante algunas nociones básicas, para lo cual Urdaneta (2019) considera los siguientes elementos que intervienen en el pensamiento lógico matemático: clasificación, seriación, número, espacio y tiempo.

En el presente trabajo se abordará el número en específico, ya que uno de los propósitos del programa de estudios en el nivel preescolar es que los niños utilicen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números, esto sobre colecciones no mayores a 20 elementos, además de utilizar la representación simbólica convencional de los números del 1 al 10 logrando diferenciar entre su uso cardinal, ordinal y nominativo.

Es importante mencionar también que las experiencias de aprendizaje más que centrarse en actividades repetitivas y mecanizadas, deben estar enfocadas en la construcción y reconstrucción del conocimiento a partir de situaciones individuales o colectivas que permitan socializar el conocimiento, ya que como SEP (2017) lo menciona “En este campo es fundamental la comunicación oral y simbólica del conocimiento matemático para que los niños aprendan.”

2.5.4 Construcción del concepto del número

Antes de comenzar a hablar acerca de la construcción del concepto del número es importante definir qué es el número, diversos autores como Castro et. al. (1988) citado por Cerón y Gutiérrez (2013) expone que los números son: “...una herramienta

conceptual, elaborada por el hombre para dar satisfacción a necesidades sociales y solucionar problemas complejos de comunicación, administración de recursos, etc.” (p.17)

Por otro lado, Piaget (1992), citado por (Córdor, 2013) define al número como:

“... una colección de unidades iguales entre sí y, como, por tanto, una clase cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de cualidades; pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden.” (p.3)

Al ser una herramienta elaborada y utilizada por el hombre en su vida cotidiana, los niños desde temprana edad están expuestos a los números, recibiendo información y conocimientos acerca de ellos, incluso sin darse cuenta de esto; prueba de esto es que como Urdaneta (2019) lo señala, los infantes utilizan las matemáticas y los números de manera informal en sus actividades diarias: explorando objetos, comparando magnitudes, contando colecciones, etc.

A estos procesos Ginsburg y Baroody (2007) los definen como conocimiento matemático informal, dado que los niños lo aprenden fuera del contexto escolar, y en su lugar lo han aprendido de manera espontánea a través de conversaciones con otras personas, programas de televisión, juegos, cuentos, música, etcétera. Este conocimiento resulta sumamente importante, ya que Ginsburg y Baroody (2007) mencionan que éste resulta ser la base para la adquisición del conocimiento formal dentro del contexto escolar

A partir de lo anterior se puede retomar el concepto de Zona de Desarrollo Próximo establecido por Vygotsky (1979) quien citado por Rojas (1999) define a la ZDP como:

“...la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.” (p.3)

Con referencia a lo anterior, y retomando a Córdor (2013) se afirma que los niños logran la noción del número a partir de las acciones que ejercen sobre los objetos, por lo que es de suma importancia que las maestras del nivel preescolar inicien este proceso acercando todos los objetos que rodeen a los niños y permitiendo que interactúen con ellos, ya que esto le permite asimilar características y propiedades en común entre un objeto y otro, estableciendo correspondencia entre ambos, lo que es un primer paso en la construcción de conocimientos matemáticos.

Los materiales concretos, como se menciona en la cita anterior, son de suma importancia para los infantes, ya que representan un medio de interacción con el entorno que les rodea. Mediante los objetos y materiales concretos los alumnos pueden realizar acciones sobre las colecciones que llevan a construir un conocimiento matemático, tales como comparar, medir, contar, etcétera.

2.5.5 El juego como estrategia didáctica

El juego es parte fundamental y cotidiana en la vida de los niños, a través de él los infantes descubren nuevas maneras de expresarse, explorar e interactuar con su alrededor, la SEP (2017) define al juego como "...una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que los niños expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo." (p.163)

Además de ser una forma de interacción, el juego también representa una estrategia didáctica, ya que conlleva el desarrollo de capacidades sociales, emocionales y cognitivas en los alumnos.

Otros autores como Zapata (1990) citado por Montero y Monge Alvarado (2001) comentan que "el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa." (p.113)

Actividades como llenar una hoja de trabajo o realizar planas escritas suelen no ser muy atractivas para los niños, por lo cual los aprendizajes no resultan ser favorecidos, es por esto que el docente debe propiciar situaciones de juego didáctico dirigidas a

favorecer el desarrollo integral de sus alumnos, las cuales representen una situación divertida y retadora para los infantes, y así de esta forma motivar la atención de los alumnos y desarrollar en ellos los aprendizajes que se esperan de los Campos Formativos y las Áreas de Desarrollo Personal y Social.

Acercas del juego la SEP (2017) menciona lo siguiente:

“Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal” (p.163)

Dado lo anterior se puede decir que el juego tiene un papel muy importante en el proceso enseñanza-aprendizaje. Para su implementación en el aula es necesario conocer tanto los tipos de juego como el rol que tiene el maestro en éste.

En cuanto a los tipos de juego Piaget, retomado por Garrido (2010) propone cuatro tipos de juego que van apareciendo cronológicamente en la infancia, los cuales serán descritos a continuación:

- 1. Juego funcional o de ejercicio (etapa sensoriomotora):** Este tipo de juego predomina en los primeros dos años de edad y consiste en repetir una y otra vez una acción por el simple placer del resultado inmediato que se obtiene.

Entre sus beneficios se encuentra el desarrollo sensorial, desarrollo de coordinación y del equilibrio, la comprensión del entorno, la autosuperación, la interacción social y la coordinación óculo-manual.

- 2. Juego simbólico (etapa preoperacional):** Va desde los 2 hasta los 6 o 7 años, este tipo de juego consiste en la simulación de situaciones, objetos o personajes que no están presentes en ese momento pero que son imaginados.

El juego simbólico ayuda a los infantes a comprender y asimilar el mundo que les rodea, a aprender sobre los roles establecidos en la sociedad, además de fomentar el desarrollo del lenguaje, así como de la imaginación y la creatividad.

3. El juego de reglas (etapa de operaciones concretas): Se presenta formalmente de los 6 a los 12 años, aunque desde antes aparecen las reglas en los juegos.

Garrido (2010) mencionan algunos juegos de reglas tradicionales que los niños de 4 o 5 años ya comienzan a jugar, como “el lobo” o “las escondidas”, en los cuales los jugadores saben lo que cada uno tiene que hacer antes de comenzar a jugar y no consideran las acciones de los demás, y es a partir de los 6 años en adelante que los niños se organizan para ganar considerando tanto las acciones propias como las de los demás tratando de impedirlos o dificultarlas para llegar a la meta.

El juego reglado tiene distintos beneficios, entre ellos el trabajo en equipo, respetar reglas y turnos y aprender a escuchar y aportar opiniones ya acciones de los demás; también desarrolla el lenguaje, la memoria, la atención y la reflexión.

4. El juego de construcción: Este juego se presenta alrededor del primer año y evoluciona a lo largo de los años. Son todos los juegos en los que se pueda construir algo, como los juegos con bloques, rompecabezas, etc.

Algunos de sus beneficios son la estimulación de la creatividad, de la motricidad fina, el control óculo-manual, de la capacidad de concentración, de la memoria visual, además de facilitar la comprensión espacial y el desarrollo del juego compartido.

La importancia del juego didáctico, y de los diversos tipos de juegos es que en ellos se combinan distintos aspectos de la enseñanza, y esto posibilita que el niño descubra nuevas capacidades, habilidades y competencias cognitivas y motoras que lo lleven a encontrar soluciones alternativas a las situaciones a las que se enfrenta en su vida diaria.

Además de conocer los tipos de juegos también es importante conocer qué rol tiene el docente en él y cuáles son las acciones que debe llevar a cabo al momento de jugar, acerca de lo cual UNICEF (2018) afirma que:

“El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales

para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje”. (p.10)

Lo anterior quiere decir que el docente es un mediador entre el juego y el niño, y su tarea es planificar, crear oportunidades, y brindar tiempo, materiales y el espacio necesario para el desarrollo del juego.

Acerca de esto Garrido (2010) proponen la siguiente serie de acciones que el educador debe de implementar en su intervención al momento del juego:

1. Configurar el escenario sugiriendo nuevas tareas o variantes que lleven a una conexión con el aprendizaje que se busca fomentar.
2. Favorecer en los niños la expresión y comunicación a lo largo del juego.
3. Crear un ambiente relajado y acogedor que permita al niño explorar, mostrando una conducta de ayuda, pero dejando que el alumno experimente por sí mismo.
4. Ajustar el juego a las posibilidades de los alumnos, comenzando por juegos sencillos y paulatinamente incrementando su dificultad.
5. Organizar el juego a partir de situaciones que les sean familiares a los niños.
6. Observar y registrar el proceso del juego.

De acuerdo con lo expresado anteriormente por los autores propuestos, podemos señalar que el juego es una actividad lúdica en la cual el infante es el protagonista y el docente es un facilitador que propone la metodología del juego, lo que incluye el diseño de una planeación didáctica, la organización del tiempo, de los materiales y del espacio, tomando en cuenta las necesidades y posibilidades de los niños para crear experiencias positivas y significativas que lleven al alumno a la adquisición y desarrollo de habilidades y conocimientos.

2.6 Marco metodológico

El plan de acción que se realiza para planear y describir las acciones propuestas en el desarrollo de este trabajo estableciendo la organización de dichas acciones, las

estrategias que se llevarán a cabo, la descripción de lo observado, además de la evaluación y reflexión de la intervención docente en el aula.

Trabajo por medio de situaciones didácticas

Para el desarrollo del plan de acción se implementaron situaciones didácticas en torno al campo de Pensamiento Matemático enfocadas al aprendizaje del número.

Sanjuan (2017) comenta que lo siguiente acerca de las situaciones didácticas:

“...no sólo son provocadas sino también orientadas y acompañadas a partir de una planeación y conducción previa; es decir, representan todo un esfuerzo consciente de mediación del desarrollo y del aprendizaje humano, y para su diseño se consideran elementos teórico-metodológicos. De este modo se ubican principalmente en el contexto de la educación formal, cuyos propósitos se orientan al aprendizaje intencional referido a determinados objetivos y contenidos o saberes con la ayuda de un agente educativo.”

A partir de lo anterior se puede reflexionar acerca de la importancia de la planeación didáctica, considerando que para su diseño e implementación se deben tener en cuenta las necesidades educativas de los alumnos, sus conocimientos previos, la organización de las actividades y que éstas tengan coherencia con el aprendizaje que se propone abordar, los recursos materiales, el tiempo, el papel del alumno en las actividades y el del docente, además del enfoque didáctico de cada Campo de Formación Académica y Área de Desarrollo Personal y Social. También es importante recordar que al momento de llevar a cabo dicha planeación se pueden hacer adecuaciones a las actividades dependiendo de cómo los alumnos respondan a la actividad. Todo esto con el objetivo de favorecer los saberes que se desean favorecer en el grupo de alumnos.

Tomando en cuenta a algunos autores como Ramírez, Pérez, y Tapia (2014), Sanjuan (2017) precisa las siguientes características de las situaciones didácticas:

- Parten de un problema o situación de la realidad y tienen como fin resolver un problema abierto, práctico.

- Están diseñadas estratégicamente por un mediador para potenciar el desarrollo, consideran el nivel de desarrollo real y potencial de los participantes, es decir, la zona en donde se puede ejercer influencia educativa.
- Atiende a las necesidades e intereses de los estudiantes, permiten la personalización y la construcción de trayectos personales de aprendizaje.
- El alumno es participe del diseño, gestión y evaluación de las acciones.
- El alumno necesita acceder a diferentes herramientas culturales (conocimientos, habilidades y actitudes), es decir, implican saberes en acción, no se reducen a conocimiento inerte.
- Integra contenidos de diferentes materias curriculares, permite miradas multi e interdisciplinares o bien la integración de aprendizaje formal e informal.

De esta manera, las situaciones didácticas son una forma de planear y organizar actividades que lleven a un aprendizaje, pues son creadas y guiadas por un mediador con una intención definida, tomando en cuenta el nivel de desarrollo de los alumnos, así como sus necesidades e intereses.

Evaluación

La SEP (2017) dice que "...la evaluación ocupa un lugar protagónico en el proceso educativo para mejorar los aprendizajes de los estudiantes y la práctica pedagógica de los docentes, especialmente cuando se hace de manera sistemática y articulada con la enseñanza y el aprendizaje." (p. 127).

Tomando en cuenta lo antes mencionado, el instrumento por el que se optó para evaluar las situaciones didácticas fue la escala estimativa ya que ésta permite evaluar conductas y procedimientos realizados por los alumnos, además del grado de aprendizaje en el que se encuentran los estudiantes.

"La escala estimativa, es un instrumento de observación que sirve para evaluar la conductas, productos, procesos o procedimientos realizados por el estudiante; marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente. Se trata de una metodología mixta que incorpora aspectos cualitativos (criterios de

evaluación) y cuantitativos (escalas: numéricas, simbólicas o imágenes) con los cuales será medida la actuación del evaluado.” (SEP, 2020, p. 4)

Acorde con la definición anterior las escalas estimativas resultan un instrumento eficiente para la evaluación del campo de Pensamiento Matemático, ya que las sugerencias de evaluación que son planteadas en el libro de Aprendizajes Clave para la Educación Integral por la SEP (2017), están orientadas a la observación y valoración de procesos y procedimientos que los alumnos siguen para llegar a la resolución de problemas planteados en el aula.

Reflexión

La reflexión es un proceso de suma importancia en la práctica docente, pues a partir de ella se analiza y reflexiona acerca de las acciones llevadas a cabo en la intervención, lo que permite la búsqueda de soluciones alternativas para solucionar problemas y así llegar a la mejora continua de la labor docente.

Barnett (1992) citado por Roget y Gómez Séres (2014) refiere que la práctica reflexiva “es un medio para estimular a los estudiantes a que desarrollen la capacidad de observarse a sí mismos y de emprender un diálogo crítico con ellos mismos y con todo lo que piensen y hagan; es un procedimiento reflexivo en que el alumno se interroga sobre sus pensamientos o acciones. El resultado deseado del aprendizaje de cada uno de los estudiantes es el de llegar a ser un profesional reflexivo.” (p.55).

Dada la importancia de la reflexión en la práctica profesional docente la reflexión de este documento estará construida en base al ciclo reflexivo de Smyth (1989), el cual está dividido en cuatro fases, las cuales son descritas por Barriga (2006) y se mencionan a continuación:

1. **Descripción:** los profesores responden la interrogante “¿Qué hago? A fin de describir su práctica, hacerla consciente, accesible, y revelar su significado en estrecha relación con la situación problema de interés. (p.12).
2. **Análisis:** el docente se enfrenta a los porqués y cómo de su práctica como enseñante. En este punto es donde los docentes desvelan sus propios principios

pedagógicos, sus teorías subjetivas o implícitas de la enseñanza, sus creencias de sentido común e incluso sus valores y sentimientos. (p.12).

3. **Valoración:** En esta fase los profesores desean explicar, constatar y confrontar sus ideas y prácticas en el contexto educativo y curricular que les es propio. La cuestión central es determinar" ¿Qué consecuencias o efecto ha tenido mi actuación?". (p.12).
4. **Reconstrucción:** Se centra en la cuestión" ¿Cómo podría hacer las cosas de manera diferente?", por lo que se orienta a la generación u optimización de una configuración innovadora de la enseñanza. La reconstrucción implica una reestructuración y transformación de la enseñanza, pues los profesores recomponen, alteran o transforman sus supuestos y perspectivas sobre su propia acción, y adoptan un nuevo marco. (p.12).



2.7 Descripción del plan de acción

A continuación, se describen las acciones y actividades de trabajo que se llevarán a cabo con los alumnos para la construcción del concepto del número, estableciendo en la siguiente tabla los aprendizajes esperados que se esperan propiciar a lo largo de dichas actividades.

Campo de Formación Académica	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2	Aprendizaje Esperado
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. • Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. • Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

Para el desarrollo de estos aprendizajes se diseñaron 6 actividades implementadas en el aula en el mes de marzo del 2022, cuya organización se presenta enseguida:

Actividad	Fecha de aplicación	Estrategia	Tiempo	Materiales	Evaluación
La tiendita	Marzo 2021	Juego	30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Monedas de juguete - Carritos de compras 	Escala estimativa

				<ul style="list-style-type: none"> - Envolturas de productos - Cajas registradoras 	
Los huevos de la gallinita	Marzo 2022	Juego	30 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Huevos decorados - Canastas 	Escala estimativa
Flores en el patio	Marzo 2022	Juego	30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Flores de fomi - Canastas - Aros 	Escala estimativa
Nos fuimos de pesca	Marzo 2022	Juego	30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de plástico - Dos contenedores de plástico - Banderines - Cucharas grandes - Dos cajas 	Escala estimativa
Jugamos al boliche	Marzo 2022	Juego	30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de boliche de juguete - Pelota de plástico - Cartulina - Plumones - Números hechos de cartulina 	Escala estimativa

La ciudad de los bloques	Mayo 2022	Juego	40 minutos	<ul style="list-style-type: none">- Tarjetas con los números escritos- Bloques de construcción	Escala estimativa
--------------------------	-----------	-------	------------	---	-------------------

III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

3.1 Análisis del plan de acción

En este apartado se encuentra la descripción y análisis de las actividades realizadas de acuerdo con el plan de trabajo propuesto para la mejora de la problemática identificada.

Dicha propuesta está conformada por seis sesiones, cada una integrada por distintas situaciones didácticas, las cuales fueron aplicadas en un periodo del 3 de marzo al 17 de mayo del 2022, y cuya estrategia didáctica fue el juego simbólico con el fin de propiciar el concepto del número en el grupo de prácticas.

Cabe destacar que, por motivos de la pandemia y por prevención de enfermedades respiratorias, a lo largo del periodo de aplicación de actividades del plan de acción el grupo nunca tuvo la asistencia completa de los 12 alumnos, sino que en cada sesión hubo una asistencia de 5 a 10 alumnos como máximo.

Como se mencionó anteriormente el análisis de las actividades de hará mediante el Ciclo Reflexivo de Smyth, partiendo de la primera fase que es la descripción, la cual se observa en mi análisis de las actividades planteadas al momento de escribir el número de alumnos presentes, el propósito de la actividad, los materiales utilizados, la organización, cómo los niños reaccionaron ante la situación planteada y los diálogos que se mantuvieron con los alumnos durante dichas actividades; enseguida se plantea la explicación de los motivos del actuar docente al momento de conducir la actividad, incluyendo las decisiones pedagógicas tomadas en ese momento para hacer adecuaciones según las necesidades del grupo, lo anterior es contrastado al consultar y mencionar diversos autores en el análisis de las actividades, acción que nos lleva a hacer una confrontación de lo que dice la teoría con la forma de actuar docente, llegando así a una reflexión y reconstrucción de la práctica, la cual se ve reflejada al mencionar las áreas de oportunidad detectadas en la docente en formación y las estrategias que se utilizarán para mejorar dicha actividad o las siguientes que se lleven a cabo.

3.1.1 Actividad número 1: La tiendita

Fecha de aplicación: 3 de marzo del 2022

Estrategia: Juego simbólico

Esta actividad fue desprendida de una secuencia didáctica acerca de las monedas, tema que se acordó trabajar en la cuarta sesión del Consejo Técnico Escolar, haciendo mención de que para el momento en que esta actividad fue desarrollada con los alumnos ellos ya conocían la función de las monedas y las denominaciones de \$1, \$2, y \$5 pesos.

En esta ocasión, y como adecuación para poder incluir esta actividad en el presente documento, se trabajó únicamente con la moneda de un peso, de modo que los alumnos pudieran realizar el conteo de monedas para pagar una cantidad específica de dinero, esto a través del juego simbólico de la tiendita.

Aprendizaje esperado de la actividad:

- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

Los recursos materiales utilizados fueron un juego digital de la tiendita, computadora y proyector, monedas de juguete, lámina con los productos y sus precios, tres cajas registradoras, tres carritos de supermercado de juguete, cajas y envoltorios de comida o de productos de bebida, comida y limpieza. Para el desarrollo de la actividad se tomaron aproximadamente 40 minutos, teniendo una asistencia total de 6 alumnos, 3 niños y 3 niñas.

Es importante mencionar que para la mejor descripción y comprensión de las actividades planteadas en este documento se incluyen algunos diálogos de los alumnos retomados del diario de clase, siendo las siguientes las abreviaciones empleadas:

M.F: Maestra en formación

Ao: Alumno, más las iniciales de su nombre y apellido

Aa: Alumna, más las iniciales de su nombre y apellido

La actividad inició preguntando a los niños si recordaban para qué servían las monedas, a lo que se obtuvieron las siguientes respuestas:

AoRM: Sirven para comprar

M.F: ¿y qué podemos comprar con las monedas?

AoFT: Podemos comprar dulces

AaAP: Y también donas

D.T. 03.03.22

Enseguida se les informó a los alumnos que el día de hoy trabajaríamos con la moneda de un peso y se les preguntó a los niños si recordaban cuál era esta moneda, a lo que Francisco se levantó de su lugar y señaló la lámina de la moneda de un peso (que en sesiones anteriores habíamos pegado junto con las demás monedas).

Al tener claro cuál era la moneda de un peso se comentó a los alumnos que jugaríamos un juego en la computadora para ir a la fondita, y que para jugar cada alumno podría elegir un platillo, ver su costo y elegir el monedero con suficientes monedas para pagar.

Para esta actividad fuimos al salón de música, donde se proyectó el videojuego y cada alumno tuvo oportunidad de pasar a jugar. Por turnos individuales los alumnos pasaban a elegir un platillo, y después el monedero con el cual podrían pagar. A continuación, un diálogo de la participación de una alumna:

M.F. ¿Qué quieres pedir de la fondita?

AaAP: El pastel

M.F: Este pastel cuesta ocho pesos, ¿con cuál monedero puedes pagar?

Aa:AP Con este (señalando un monedero)

M.F. ¿Cómo sabes?

AaAP: Porque tiene muchas monedas

M.F. ¿Cuántas monedas tiene?

AaAP: (comienza a contarlas) Tiene 6

M.F: ¿Y cuánto cuesta el pastel?

AaAP: Ocho

M.F: Entonces, ¿cuántas monedas debe tener el monedero con el que vas a pagar?

AaAP: Ocho (comienza a contar las monedas del siguiente monedero), ¡este tiene ocho!

M.F: ¿Con ese puedes pagar?

AaAP: ¡Sí!

D.T. 03.03.22

Así todos los alumnos lograron realizar la actividad, pues a pesar de que no reconocían aún el número escrito ya reconocían su cardinalidad. **(Ver Anexo D)**

Al momento de realizar el juego me di cuenta que los alumnos utilizan el principio de conteo de correspondencia uno a uno al otorgarle un solo valor a cada moneda, también utilizan el principio de orden estable al momento de contar, aunque en ocasiones se llegan a saltar algún número, y cuando sucede contamos todos juntos desde el número uno de nuevo; además comienzan a tener control sobre el principio de cardinalidad, pues reconocen que el último número que mencionan es la cantidad de elementos que se encuentran en una colección, en este caso la cantidad de monedas que había en cada monedero, esto según los Principios de conteo propuestos por Gelman Y Gallistel (1978) retomados por F. Miranda Álvarez, et al. (2018) en su artículo “¿Cómo Cuentan cuando Cuentan? Cardinalidad en Niños de Preescolar”:

- **Orden estable:** La secuencia de los elementos debe producirse siempre en el mismo orden.
- **Correspondencia biunívoca o uno a uno:** Debe asignarse un numeral a cada objeto del conjunto sin omisión o repetición de los elementos.
- **Cardinalidad:** La etiqueta asignada al último elemento representa la cantidad del conjunto.

Seguido a esta dinámica se inició el juego de la tiendita, explicando que todos los alumnos tendrían la oportunidad de vender y de comprar. Para esta dinámica se acomodaron tres mesas, en las cuales se colocaron diferentes productos de acuerdo con su precio: en una mesa se colocaron las bebidas, las cuales costaban \$5 pesos; en otra mesa se colocaron los alimentos, los cuales costaban \$10 pesos; y en una tercera mesa se colocaron los productos de limpieza, los cuales costaban \$3 pesos. Así mismo en cada mesa se colocó una caja registradora y se dividió al grupo en dos equipos de tres, otorgando a un equipo el rol de vendedores, cada integrante haciéndose cargo de una mesa; y al otro equipo se les otorgó el rol de compradores, comprando en una mesa a la vez y luego avanzando a la siguiente; así mismo se explicó que el precio de cada producto lo podían encontrar en las etiquetas escrito con números y dibujado en cantidad con monedas.

Esta última consigna sirvió para guiar a los niños a resolver la problemática de cuánto tendrían que pagar por producto, sin embargo, no se dio más información acerca de cómo tendrían que pagar para poder observar cómo cada niño lograba resolver la situación, pues como Fuenlabrada (2009) especifica:

“...tanto el manejo de la consigna por parte de la educadora como su actitud ante las diferentes demandas de los niños propicia que en las producciones gráficas se pueda rastrear lo que entendieron de la situación planteada y sus posibilidades para resolverla.” (p.17)

Una vez establecidos los roles de los equipos además de la dinámica de compra y venta se inició la primera ronda, en la cual los integrantes del equipo uno fueron los vendedores y los del equipo dos compradores (**Ver Anexo D1**). Durante la dinámica me pude percatar que una alumna reconocía el número 3 y el número 5 de manera escrita, pero el número 10 no lo reconocían y mencionaban que era un 1 y un 0 y en este caso contaba las monedas dibujadas en la etiqueta, mientras que los demás alumnos se daban a la tarea de contar las monedas de todas las etiquetas para saber cuántas monedas tenían que pagar.

Hubo una alumna en específico que requirió apoyo para pagar en la primera mesa que compró, ya que no reconocía el número escrito y a pesar de que la cantidad estaba

representada con dibujos de monedas no sabía cómo contarlos, por lo que el niño que actuaba como vendedor y yo intervenimos.

AoVR: Ella no sabe pagar

M.F: ¿Qué te parece si la ayudamos? ¿Saben qué número es este que está escrito en el precio de la etiqueta?

AaDR y AoVR: No.

M.F: ¿Cómo podemos hacer para saber?

AoVR: Contando

M.F. ¿Qué contamos?

AoVR: Las monedas

M.F: ¿Dónde están las monedas que tenemos que contar para saber cuánto pagar?

AoVR: Aquí (señalando las monedas de la etiqueta de los precios)

M.F: A ver, ayúdenme a contarlas

D.T. 03.03.22

Así los tres iniciamos a contar del 1 al 5, el alumno que vendía no tuvo problema en contar y lo hizo al unísono conmigo, pero por otro lado la alumna que compraba pudo lograr contar solamente repitiendo los números que su compañero y yo íbamos mencionando.

Una vez que supimos cuántas monedas tenía que pagar por el producto se tuvo el siguiente diálogo con ambos:

M.F: Entonces, ¿cuánto cuesta el jugo que Darla quiere comprar?

AoVR: 5 pesos

M.F: y si cuesta cinco pesos, ¿cuántas monedas tienes que pagar a tu compañero?

AaDR: 5

M.F: Muy bien, hay que contar cinco monedas

AaDR: (Comienza a contar las monedas) uno, dos, cuatro...

M.F: Uno, dos, tres, ¿qué sigue?

AaDR: Uno, dos, tres, cuatro y cinco

D.T. 03.03.22

De esta manera la alumna pudo pagar la cantidad de monedas que se le solicitaba, y al momento de ir a comprar a las demás mesas requirió el mismo apoyo, sólo que en la segunda y tercera mesa ya buscaba directamente la etiqueta y con ayuda contaba los puntitos para saber cuántas monedas tenía que dar.

Al reflexionar acerca de mi intervención pude darme cuenta de que al final fui yo quien le proporcionó a la alumna la respuesta de cómo podía pagar, pues le dije “hay que contar cinco monedas” en lugar de dejar que ella por sí misma razonara cuántas monedas debía pagar.

Respecto a lo anterior Fuenlabrada (2009) en su libro “¿Hasta el 100..... !no! ¿y las cuentas..... !tampoco! entonces ¿qué?” afirma que es indispensable permitir que los niños empleen sus propios recursos para encontrar cómo resolver las diversas situaciones matemáticas que se les planteen, pues de lo contrario los alumnos no podrán reconocer cuáles son las situaciones en las que el número es un conocimiento útil para la vida cotidiana y para la resolución de problemas. (p.21)

Al observar a los demás alumnos pude notar que quienes estaban haciendo el conteo de las monedas eran los que compraban (**Ver Anexo D2**), mientras que los alumnos que vendían se limitaban a guardar las monedas en la caja registradora y entregar el producto, pero decidí no intervenir en su dinámica pues en la siguiente ronda los roles se invertirían y los alumnos que no contaron tendrían que contar.

En la siguiente ronda se siguió la misma dinámica, esta vez los alumnos actuaron con mayor agilidad ya que ya habían tenido la experiencia de la primera ronda, los niños que ahora eran los compradores se dirigían a cada mesa y contaban los puntos de las etiquetas para saber cuántas monedas debían de pagar y las entregaban.

Al finalizar la actividad se les preguntó a los alumnos cómo hicieron para saber cuántas monedas debían pagar por los productos, a lo que se obtuvieron las siguientes respuestas:

AaAG: Viendo las etiquetas

M.F: ¿Qué veían en las etiquetas?

AaAG: El precio

M.F: ¿Y cómo sabías cuál era el precio?

AaAG: Porque ahí dice

M.F: (Mostrando una etiqueta) ¿Aquí cuál es el precio?

AaAG: Tres monedas

M.F: A ver, ven, con tu dedo señala dónde están las tres monedas

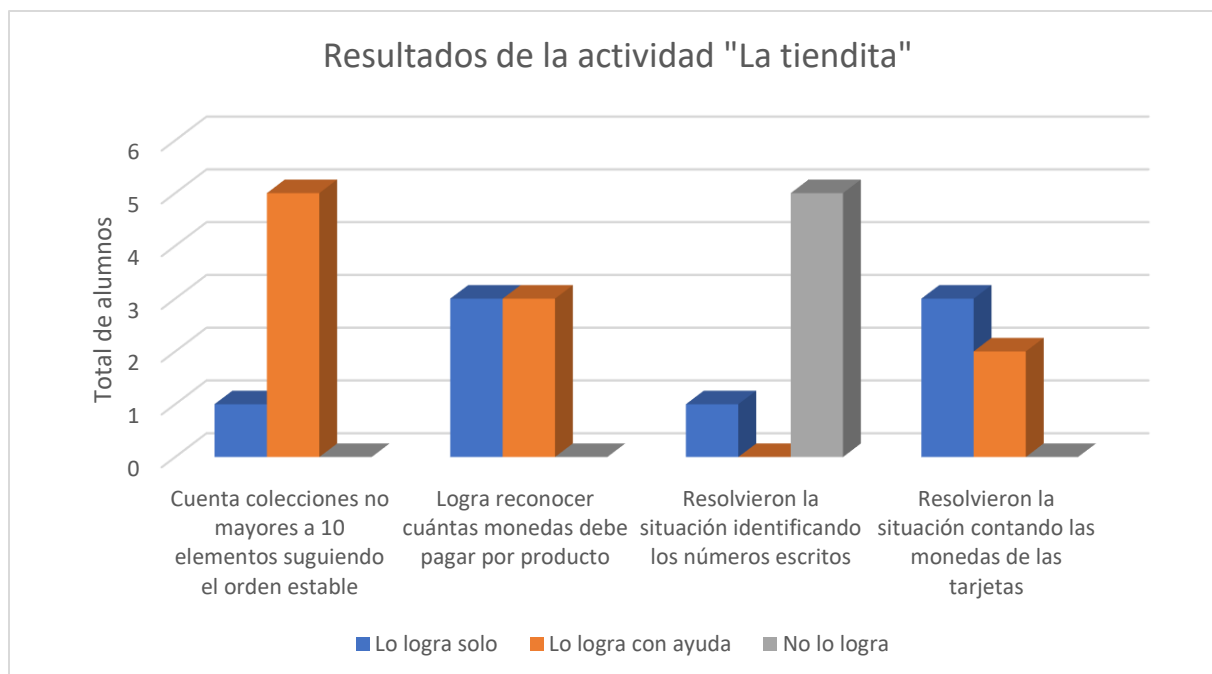
AaAG: Aquí, mira (con su dedo empieza a contar las tres monedas)

M.F: ¿Los demás cómo supieron cuánto tenían que pagar?

AoMV: Contando las monedas

D.T. 03.03.22

Al finalizar la actividad de obtuvieron los siguientes resultados:



El gráfico anterior muestra que uno de seis alumnos logra el conteo en colecciones no mayores a 10 elementos siguiendo el orden estable, mientras que los otros cinco requieren apoyo pues en ocasiones omitían o repetían algún número; tres de seis alumnos reconocen cuántas monedas deben pagar y tres requirieron apoyo; una alumna hizo el reconocimiento de los números escritos mientras que cinco alumnos lo hicieron mediante el conteo de monedas en las etiquetas.

Tomando en cuenta los resultados obtenidos considero que es necesario seguir implementando situaciones en las que los alumnos tengan oportunidad de favorecer el reconocimiento de elementos en un conjunto, además de situaciones en las que se enfrenten a problemáticas a resolver a partir del conteo, además de continuar favoreciendo los principios de conteo mencionados en esta actividad, especialmente con los alumnos. Queda como reto para la siguiente actividad el permitir que los niños resuelvan las situaciones problematizadoras por sí mismos, únicamente interviniendo con cuestionamientos objetivos que sirvan como guía para los alumnos en su resolución de problemas.

Durante mi intervención en esta actividad se vio favorecida la competencia profesional de "Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos

pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica”, ya que por medio de la situación didáctica planeada se logró diseñar una experiencia de aprendizaje apegada al plan y programa de estudios actual, aplicando estrategias que tomaran en cuenta las necesidades, características y conocimientos previos de los alumnos con el objetivo de favorecer el aprendizaje esperado en esta actividad, con el cuál se seguirá trabajando de manera continua para continuar favoreciendo el concepto del número en el grupo de 1º “B”,

3.1.2 Actividad número 2: Los huevos de la gallinita

Fecha de aplicación: 8 de marzo del 2022

Aprendizaje esperado:

- Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.

El día que esta actividad se llevó a cabo hubo un total de 9 alumnos, la actividad constaba en dividir al grupo en tres equipos de tres, la consigna era que por equipos saldrían a buscar algunos huevos de colores que previamente se habían escondido alrededor del patio de la escuela y recolectarlos en canastas que se les dio a cada miembro de los equipos(lo que ocasionó confusión entre los alumnos pues pensaron que la actividad sería individual) esto con el objetivo de que al terminar la búsqueda cada equipo reuniera en una sola canasta los huevitos que entre todos los integrantes lograron encontrar, para después comparar las canastas de los tres equipos y definir qué equipo logró encontrar más huevos y por ende qué equipo habría sido el ganador del juego; sin embargo, la actividad no resultó exitosa, a continuación la reflexión acerca del porqué:

En primera instancia el material resultó ser un distractor para los niños ya que era demasiado llamativo y al final el objetivo de la actividad se perdió pues los alumnos comenzaron a jugar con el material (**Ver Anexos H y H1**). En adición a esto la organización de los equipos al comparar las colecciones de huevos no fue favorecedora para la actividad pues los equipos estaban sentados por mesas, lo que dificultaba que de manera grupal se levantaran a las otras mesas a observar las colecciones de los otros equipos ya que las mesas y las sillas estorbaban.

También se observó dificultad por parte de los niños para compartir y trabajar en equipo, pues al momento de diseñar la actividad no tomé en cuenta que los alumnos no habían tenido experiencias similares con anterioridad, pues dado a la pandemia los alumnos habían trabajado únicamente con situaciones individuales o por equipos con roles individuales como la de la tiendita y no estaban acostumbrados a compartir el material, por lo que la problemática en cuanto al trabajo en equipo en el grupo se vio reflejada en la dificultad que los alumnos presentaron al jugar, compartir y experimentar los unos con los otros para llegar a un objetivo en común.

Al respecto (Castillo D. R., 2019) menciona lo sucesivo:

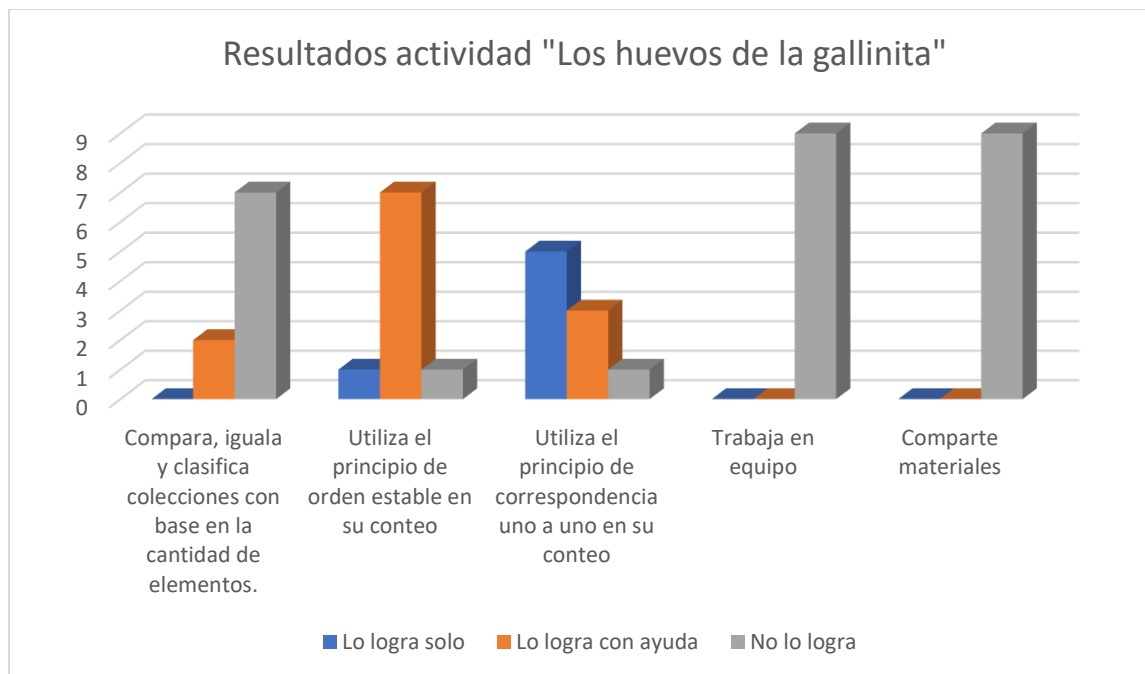
“... es fundamental que cuando se habla de trabajo de equipo se tenga en cuenta los juegos como un proceso de trabajo en grupo en donde incentivamos a los niños y niñas a la construcción, el compartir, el interactuar con otros individuos para obtener una finalidad.” (p.24)

En tercer lugar, también se observó un problema de conducta en el grupo, pues como se mencionó anteriormente en este documento, los alumnos habían estado trabajando con el grupo dividido en dos equipos, de modo que no había existido interacción entre todos los alumnos y nuevamente regresamos a la etapa de integración grupal.

Aunado a lo anterior es de gran importancia recordar que los alumnos de 1º “B” aún se encuentran en la etapa del egocentrismo, concepto utilizado por Piaget, y que retomado por (García, 2011) nos menciona lo siguiente:

“Desde el punto de vista cognoscitivo Jean Piaget dice que los niños hasta los 3 o 4 años tienen dificultades para retomar la perspectiva de los otros cuando no coincide con la propia. Ellos fácilmente tienden a ver las cosas desde su propio interés y no se percatan de que pueden existir otros.” (p.31)

Enseguida los resultados de la actividad:



En el gráfico de resultados se muestra que sólo dos alumnos pudieron comparar las colecciones con base en la cantidad con apoyo de la maestra en formación, mientras que los otros siete alumnos no lo lograron; también se observa que una alumna logra contar siguiendo el orden estable en la secuencia numérica del 1 al 10, siete lo logran con ayuda y un alumno no lo logra; se identifica que cinco alumnos utilizan el principio de correspondencia uno a uno, tres lo logran con ayuda y un alumno no lo logra; por otra parte podemos notar que ningún alumno logra trabajar en equipo ni compartir materiales.

Es necesario señalar que el alumno que no logró los aspectos planteados en la actividad es uno de los alumnos que falta constantemente, mostrando un rezago en sus competencias y habilidades matemáticas.

Para resolver la problemática del trabajo en equipo, y la cuestión de la integración de todos los alumnos en un solo grupo, decidí implementar juegos y dinámicas de integración trabajando por equipos durante una semana, apoyándome del Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional para cumplir con los siguientes propósitos de esta área en el nivel preescolar:

- Trabajar en colaboración.

- Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

De acuerdo con la (SEP, 2017) se favorecen estos propósitos cuando los niños tienen oportunidad de:

- “Colaborar en diversas actividades en el aula y en la escuela. En algunos casos los niños lo hacen de manera más o menos natural, desde muy pequeños; en otros, es necesario que los adultos fomenten la colaboración entre pares, para que los niños identifiquen en qué pueden apoyar a sus compañeros y cómo participar en las actividades escolares.” (p.524)
- “Proponer cuerdos para la convivencia y actuar con apego a ellos; identificar convenciones que facilitan la convivencia social; apropiarse gradualmente de normas de comportamiento individual, de relación y de organización en grupo; escuchar y tomar en cuenta la opinión de los demás.” (p.54)

A continuación, una tabla de los juegos y dinámicas que se realizaron, su organización, y las fechas en las cuales se llevaron a cabo, además de una breve descripción de estas:

Juego/ Dinámica	Fecha de aplicación	Organización	Descripción
Semáforo de la conducta	Actividad permanente	Grupal	Se dieron a conocer las normas del salón, de acuerdo con el comportamiento de los alumnos y el apego con el que actuaran a las reglas se colocaban sus nombres en determinada luz del

			semáforo, siendo la luz verde el indicador de buen comportamiento, el amarillo de regular y el rojo de mal comportamiento.
Todos a bordo	10 de marzo del 2022	Por parejas	Se colocaron tapetes en el piso mencionando que eran barcos, posteriormente se formaron tres parejas con el rol de marineros, y se le dio el rol de capitán a un alumno, el capitán hacía sonar un pandero y luego gritaba “todos a bordo”, cuando estas palabras eran mencionadas las parejas debían buscar un tapete en el cual colocarse.
Carrera de pelotas	11 de marzo del 2022	Por equipos	Se dividió al grupo en dos equipos de dos parejas cada uno; el juego consistía en que las

			<p>parejas de cada equipo tenían que trasladar una pelota de un extremo a otro en un paliacate, la primera pareja llevaba la pelota hasta la segunda, quienes llevaban la pelota hasta una caja al otro extremo sin dejarla caer al suelo. Los ganadores fueron el equipo que logró trasladar tres pelotas de un extremo a otro primero. Durante el juego se iban alternando las parejas.</p>
Que no se caiga el globo	14 de marzo del 2022	Por equipos	Se dividió al grupo en dos equipos de cuatro integrantes, el juego consistía en trabajar en equipo lanzando un globo al aire

			evitando que éste cayera al piso.
--	--	--	-----------------------------------

Una vez que finalizamos el último juego de trabajo en equipo pude notar que los alumnos lograron comprender mejor lo que es el trabajo colaborativo, en gran parte lo atribuí a que los juegos fueron de competencia, lo cual fue gran motivante para los alumnos y los hizo esforzarse más tanto individual como colectivamente mostrando apoyo a los integrantes de sus equipos.

Al haber obtenido estos resultados de las actividades en equipo, una semana después pude continuar con el plan de acción propuesto para el desarrollo del concepto del número, retomando la actividad de “Los huevos de la gallinita”, ahora con el nombre de “Flores en el patio” y con las modificaciones y a adecuaciones necesarias.

3.1.3 Actividad número 3: Flores en el patio

Fecha de aplicación: 15 de marzo del 2022

Estrategia: Juego reglado

Aprendizaje esperado:

- Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.

En esta ocasión se tuvo una asistencia de 6 alumnos; para la realización de la actividad se tuvieron como materiales flores de fomi, canastas y dos aros, y duró alrededor de 35 minutos.

Una de las principales modificaciones para esta actividad fue el material, ya que como se mencionó anteriormente, el material empleado para la actividad “Los huevos de la gallinita” resultó un distractor pues fue demasiado llamativo para los alumnos, por lo que en esta ocasión opté por llevar a cabo la actividad con flores de fomi de colores, de modo que fueran materiales llamativos pero que no robaran la atención del propósito de la actividad, cumpliendo así con su objetivo de estimular el aprendizaje de los alumnos mediante experiencias sensoriales concretas.

Acorde a lo anterior, de la Cruz y Horta (2010) mencionan que para María Montessori:

“...el material debe ser natural, atractivo, progresivo y con su propio control de error, debe ser adecuado al tamaño de los niños, y tener todos un objetivo de aprendizaje específico. Estos exigen movimientos dirigidos por la inteligencia hacia un fin definido y construyen un punto de contacto entre la mente del niño y una realidad externa, deben de ir de lo sencillo a lo complejo y de lo fácil a difícil” (p.64)

Así mismo se hizo adecuación en el medio físico, ya que la organización de las mesas y los equipos en la actividad pasada resultó un obstáculo para la realización de la actividad. Esta vez se despejó el salón moviendo sillas y mesas alrededor para que los alumnos se sentaran en el piso al centro del aula y al momento de comparar colecciones pudieran observar mejor y moverse libremente sin sillas o mesas que estorbaran.

En este sentido la SEP (2017) menciona que la planeación didáctica debe ser consciente y anticipada, pues esto permite optimizar recursos y nos lleva a poner en práctica estrategias que conjuguen factores como el tiempo de la actividad, el espacio en donde se llevará a cabo, las características y necesidades del grupo, además de los materiales y los recursos que se necesitan. (p.121)

Al iniciar la actividad se les pidió a los alumnos que buscaran debajo de sus lugares y mencionar qué encontraban (**Ver Anexo K**), lo que resultó punto de partida para el siguiente diálogo:

AoMV: Hay una flor.

M.F: ¿De qué color es tu flor?

AoMV: Azul.

AaDG:: Yo tengo una flor también, la mía es rosa

AaAG: La mía es rosa maestra.

A: Yo encontré otra azul.

M.F: (Dirigiéndome a AoFT) ¿Tú de qué color encontraste?

AoFT: Azul.

M.F: (Dirigiéndome a AaAP) ¿Y tú?

AaAP: Una flor rosa.

En ese momento un alumno comenzó a buscar debajo de los demás asientos

AoMV: Ya encontré más, es rosa y otra azul.

Una vez que todos los alumnos habían encontrado las flores debajo de los asientos se les pidió sentarnos en el piso con sus flores en un círculo y se les hizo el siguiente cuestionamiento:

M.F: ¿Cómo podemos saber de cuántas flores azules hay y cuántas rosas?

AaDG: Contándolas.

AoMV: Yo quiero contar primero las azules porque yo encontré dos.

M.F: Muy bien, primero las azules.

AoMV Una, dos, tres y cuatro.

M.F: ¿Cuántas azules hay?

Alumnos: Cuatro.

AaDG: Y yo cuento las rosas, ¿sí?

M.F: Bueno, ¿cuántas flores rosas hay?

AaDG: Una, dos y tres.

M.F: ¿De cuáles flores tenemos más, de las rosas o de las azules?

AoVR: De las azules.

AoMV: Sí, porque yo encontré dos.

M.F: Tienen razón, hay más azules, y ¿cómo hicimos para saberlo?

AaDG: Contando.

D.T. 15.03.22

Enseguida se dijo al grupo que afuera había más flores que debíamos de salir a buscar y que la búsqueda sería por equipos, por lo que se dividió al grupo en dos equipos de tres integrantes.

En esta ocasión también se explicaron las siguientes reglas de juego:

- Tener una canasta por equipo en la que todos los integrantes pusieran las flores que encontraban
- Compartir el material (las flores) con el resto de su equipo
- Buscar solamente en la zona indicada (cancha techada) para evitar la dispersión del grupo por todo el jardín de niños.

Al notar que los alumnos menos participativos eran la alumna AaAP y el alumno AoFT tome la decisión de colocar a cada alumno en un equipo, y darles el rol de ser los encargados de la canasta, además de también buscar las flores, esto con el propósito de integrarlos a la actividad con un rol más activo.

“La comunidad de aprendizaje comprende diversos actores y todos participan en el intercambio de saberes. Sin embargo, para hacer posible el mayor logro de los estudiantes, los docentes deben priorizar las interacciones significativas entre ellos. Esto requiere que las comunidades educativas propicien un aprendizaje más activo, colaborativo, situado, autorregulado, afectivo, orientado a metas y que facilite los procesos personales de construcción de significado y de conocimiento.”
(SEP, 2017, p.120)

Durante la búsqueda todos los alumnos se involucraron y mostraron entusiasmados por encontrar las flores (**Ver Anexo K1**), y en especial pude notar que la alumna AaAP se involucró más en la actividad, buscando flores y llevando la canasta a sus compañeros, sin embargo, el alumno AoFT renunció al rol del portador de la canasta y se involucró más en la búsqueda de las flores.

“Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de

acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico” UNICEF (2018, p. 7)

De regreso al salón se colocaron dos aros en el piso, uno para el equipo uno y otro para el equipo dos, y se les pidió que cada equipo colocara sus flores en su aro, y se les preguntó cómo podíamos hacer para saber qué equipo había ganado, a lo que los alumnos contestaron que contando las flores, primero contamos las flores del equipo uno, y la alumna AaAP pidió participar contando las flores de su equipo **(Ver anexo K2)**.

AaAP: Yo quiero contar las florecitas de mi canasta.

M.F: Me parece muy bien, vamos a ver todos cuántas flores lograron encontrar en tu equipo.

AaAP: (Comienza a contar y se salta el número seis)

AaDG: Pero te saltaste uno.

M.F: ¿Qué número seguía?

AoVR: El ocho.

AaDG: No, era el seis.

M.F: ¿Les parece si contamos todos juntos para saber qué número es el que nos faltó contar? (comenzamos a contar juntos)

Alumnos y maestra en formación: Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis...

M.F: ¿Entonces qué número nos habíamos saltado?

Alumnos: El seis.

M.F: Muy bien, ya puedes seguir contando Aa5.

AaAP: (Termina de contar las flores) Son 10 maestra.

M.F: Muy bien ahora vamos a contar las flores del equipo 2.

AaDG: Yo las cuento ahora (comienza a contar las flores) Son nueve.

M.F: ¿Entonces qué equipo encontró más flores?

AoMV: Mi equipo.

AaAP: Sí, pero encontramos casi igual, verdad que ¿sí maestra?

M.F: ¿Cómo lo sabes?

AaAP: Porque ellos encontraron diez y nosotros nueve.

M.F: ¿Y cuántas flores les faltaron para tener diez también?

AaAP: (Empieza a contar las flores de nuevo una por una hasta el nueve y señala un espacio vacío cuando termina) Aquí falta una.

AoMV: Mira así (lleva una flor de su equipo)

M.F: A ver vamos a contarlas.

Alumnos y M.F: (contamos juntos hasta el 10)

AaDG: ¡Ya son 10!

M.F: ¿Cuántas flores faltaban para que fueran 10?

Alumnos: Una.

M.F: ¿y qué hicimos para que fueran 10 flores?

AoMV: Les presté una flor de nosotros.

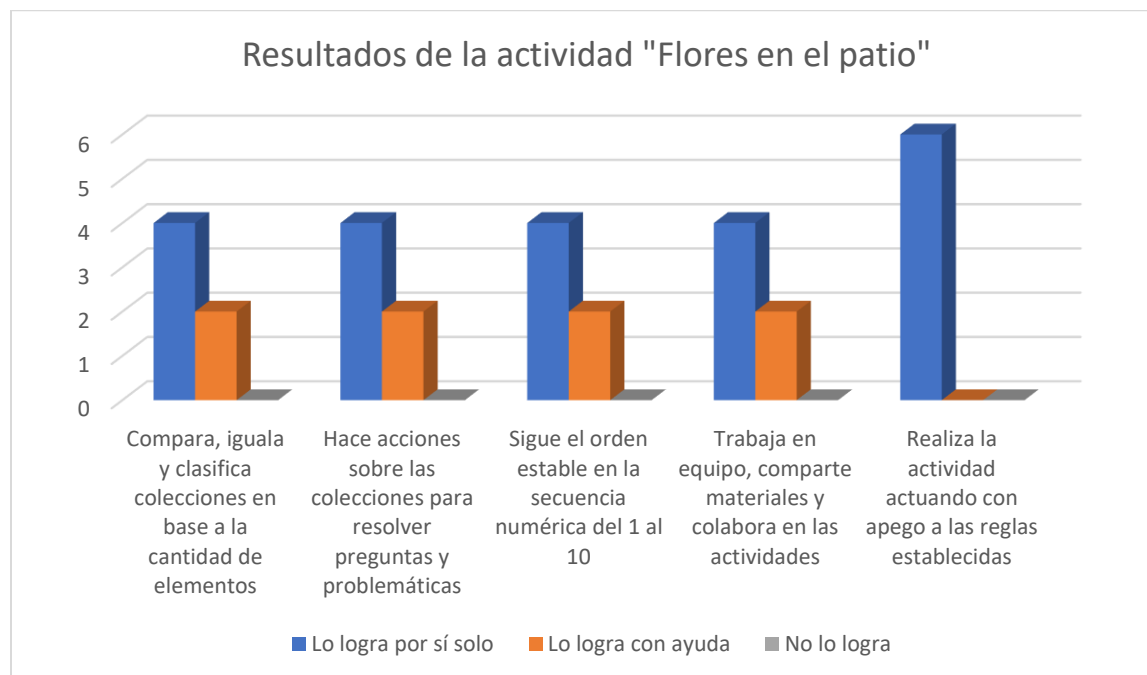
D.T. 15.03.22

Este último problema surgió de manera espontánea por la observación que hizo la alumna AaAP, y fue resuelto en conjunto con sus compañeros mediante el conteo y algunas acciones sobre ambas colecciones de flores.

“Favorecer el desarrollo del pensamiento matemático de los niños de preescolar es darles la posibilidad de resolver problemas numéricos. Esto significa permitirles que

razonen sobre los datos del problema y determinen qué hacer con las colecciones.”
(Fuenlabrada, 2009, p. 36)

Enseguida los resultados obtenidos de esta actividad:



En el gráfico anterior se muestra que tres de seis alumnos lograron el aprendizaje esperados de manera autónoma realizando acciones sobre las colecciones y mediante el conteo, mientras que dos alumno no realizaban acciones sobre las colecciones y se limitaban a observar lo que sus compañeros hacían y a contar las flores en cada aro; también se pudo observar que dos alumnos perdieron en una ocasión en orden estable al contar la serie numérica, pero con ayuda de sus compañeros y la maestra en formación lograron hacer el conteo. En cuanto al trabajo colaborativo se puede observar que cuatro de seis alumnos se integraron desde el principio a la actividad por equipos contribuyendo a la búsqueda de flores y resolución de problemas, mientras que dos niños requirieron apoyo para su integración a la actividad; por último, se puede notar que los seis alumnos actuaron con apego a las reglas establecidas durante el juego.

En cuanto a la reflexión sobre mi intervención considero que se vieron reflejadas tanto la competencia profesional como la competencia genérica propuestas para este documento, pues considero que pude dirigir la actividad como una situación de

aprendizaje significativa, propiciando el aprendizaje esperado mediante el rediseño de mi planeación y planteando una nueva estrategia en cuanto a la organización y los materiales; además considero que pude tomar las decisiones pertinentes al momento de llevar a cabo la actividad para poder integrar a todos los alumnos y motivarlos a participar.

Así mismo, pienso que mi intervención en la resolución de problemas de manera grupal fue oportuna, ya que pude plantear cuestionamientos que llevaron a los alumnos a reflexionar y lograr resolver los problemas que se fueron presentando durante esta actividad.

Por lo anterior opino que logré cumplir con el rol del profesor que se plantea en el actual programa de estudios en cuanto a la resolución de problemas como enfoque pedagógico del Campo de Formación Pensamiento Matemático:

“Es el profesor quien los organiza para el trabajo en el aula, promueve la reflexión sobre sus hipótesis a través de preguntas y contraejemplos, y los impulsa a buscar nuevas explicaciones o nuevos procedimientos. Además, debe promover y coordinar la discusión sobre las ideas que elaboran los estudiantes acerca de las situaciones planteadas, para que logren explicar el porqué de sus respuestas y reflexionen acerca de su aprendizaje.” (SEP, 2017, p. 302)

3.1.4 Actividad número 4: Nos fuimos de pesca

Fecha de aplicación: 16 de marzo del 2022

Estrategia: Juego simbólico

Aprendizaje esperado:

- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

En esta ocasión se tuvo un total de 9 alumnos, 5 niñas y 4 niños, y tomó alrededor de 35 minutos. Los materiales que se ocuparon fueron cuatro cajas de plástico, dos de ellas con agua, pelotas pequeñas, dos aros, dos banderines y dos cucharones de plástico.

La actividad inició otorgando una pelota a cada alumno y colocando una caja en medio del salón, se les mencionó que el reto sería que cada alumno aventaría su pelota a la caja y veríamos cuántos alumnos lograron que su pelota entrara en la caja.

Ya que todos los alumnos tuvieron su turno de pasar se preguntó cómo podríamos hacer para saber cuántos alumnos habían logrado aventar su pelota dentro de la caja a lo que se tuvo la siguiente respuesta:

AoMV: Contando

M.F: ¿Y qué es lo que tenemos que contar?

AoMV: A las pelotas

AaDG: No, a los niños

M.F: ¿Por qué piensas que a los niños?

AaDG: Porque somos muchos, mira (comienza a contar a sus compañeros y se omite ella misma) somos ocho

M.F: ¿Y contigo cuántos somos?

AaDG: (Comienza a contar a todos y luego se señala a sí misma esta vez) Nueve

M.F: Ya sabemos que somos nueve niños, ahora ¿cómo hacemos para saber cuántos niños sí pudieron meter su pelota a la caja?

AoFT: ¿Contamos las pelotas?

M.F: ¿Quién más piensa que tenemos que contar las pelotas?

AoMV: Yo

AoFT: Yo también

M.F: ¿Quién me quiere ayudar ahora a contar las pelotas?

AaAP: ¡Yo!

De esta manera la alumna comienza a contar las pelotas mientras los demás compañeros observan, incluso dos alumnas se acercaron a hacer su propio conteo. **(Ver Anexo N)**

AaAP: Hay nueve

M.F: Entonces, si somos nueve niños, y hay nueve pelotas en la caja, ¿Cuántos niños lograron meter la pelota en la caja?

Al ver que no se obtenía respuesta se cambió la forma de cuestionar:

M.F: ¿Quién sí logró meter su pelota a la caja, levanten su mano

Todos los alumnos levantaron la mano

M.F: Dejen su mano arriba, ¿cuántos niños levantaron su mano?

AoFT: Todos

M.F: ¿Y cuántos niños habíamos dicho que éramos?

AaDG: Nueve

M.F: ¿Cuántos niños tienen su mano arriba?

AoFT: (comienza a contar comenzando por sí mismo y señala a sus compañeros) Nueve

M.F: Entonces si nueve niños metieron su pelota a la caja, ¿cuántas pelotas hay adentro?

AaDG: Nueve

M.F: Entonces, ¿cuántos niños lograron meter su pelota a la caja?

AaAP: ¡Todos!

M.F: ¿Y qué hicimos para saber?

AaDG: Contamos los niños

AaAP: Y también las pelotas

D.T. 16.03.22

Luego se dividió al grupo en dos equipos, uno de 4 integrantes y otro de cinco, y se le otorgó a cada equipo un banderín de un color, mencionando a los equipos que uno sería el equipo azul y el otro el equipo amarillo

Con esta organización se salió al patio, los equipos se colocaron en una fila frente a dos cajas de plástico que contenían agua y pelotas; se les dio la indicación a los alumnos de que uno por uno, en el orden en el que estaban formados, debían pescar una de las pelotas de la caja con un cucharón y llevarlo al otro extremo donde había una caja vacía, esto sin usar las manos y evitando que la pelota cayera al piso, una vez que el compañero pusiera la pelota en la caja vacía regresaría a la fila y le daría la cuchara al siguiente compañero quien repetiría la misma operación. Esta actividad continuaría durante cinco minutos, y el equipo ganador sería el equipo que más pelotas haya pescado en ese tiempo.

Durante la competencia todos los alumnos se involucraron de manera activa en el juego, participando en la pesca y gritando porras para sus compañeros de equipo (**Ver Anexo N1**), esto es porque según la UNICEF (2018) el juego invita a la participación activa por parte de los niños implicándose tanto en la actividad física como la actividad verbal y mental (p.7), lo que logra contribuir a uno de los rasgos del perfil de egreso en preescolar que la SEP (2017) plantea como “participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo” (p.64).

Una vez que los cinco minutos finalizaron regresamos al salón con las cajas de ambos equipos, y se les pidió colocar las pelotas en dos aros que estaban en el piso, enseguida les dije que ellos me tenían que decir qué equipo había ganado para darles su premio, dejando que los niños utilizaran sus estrategias para saber qué equipo logró conseguir más pelotas, retomando así una vez más a Fuenlabrada (2009), quien señala que al plantear una consigna a los alumnos sin mencionar cómo resolver la actividad estamos fomentando el desarrollo de la habilidad de abstracción numérica.

Al momento de preguntar quiénes habían ganado todos los alumnos contestaron que ellos, y se tuvo el siguiente diálogo con el grupo:

M.F: ¿Cómo saben que ustedes ganaron?

AoFT: Porque tenemos muchas pelotas

AaAP: Nosotros también tenemos muchas

M.F: ¿Y cómo sabemos qué equipo ganó si los dos tienen muchas? ¿Qué tenemos que hacer para saber quién tiene más?

AaVR: Contándolas

Así ambos equipos se dispusieron a contar las pelotas que habían obtenido al pescar, y resultó que ambos equipos tenían cinco pelotas. **(Ver Anexo N2)**

AaDG: Tenemos cinco pelotas

AaRA: Aquí también hay cinco

M.F: Entonces ¿quién ganó?

AaAP: Los dos ganamos

M.F: ¿por qué?

AaAP : Porque tenemos iguales

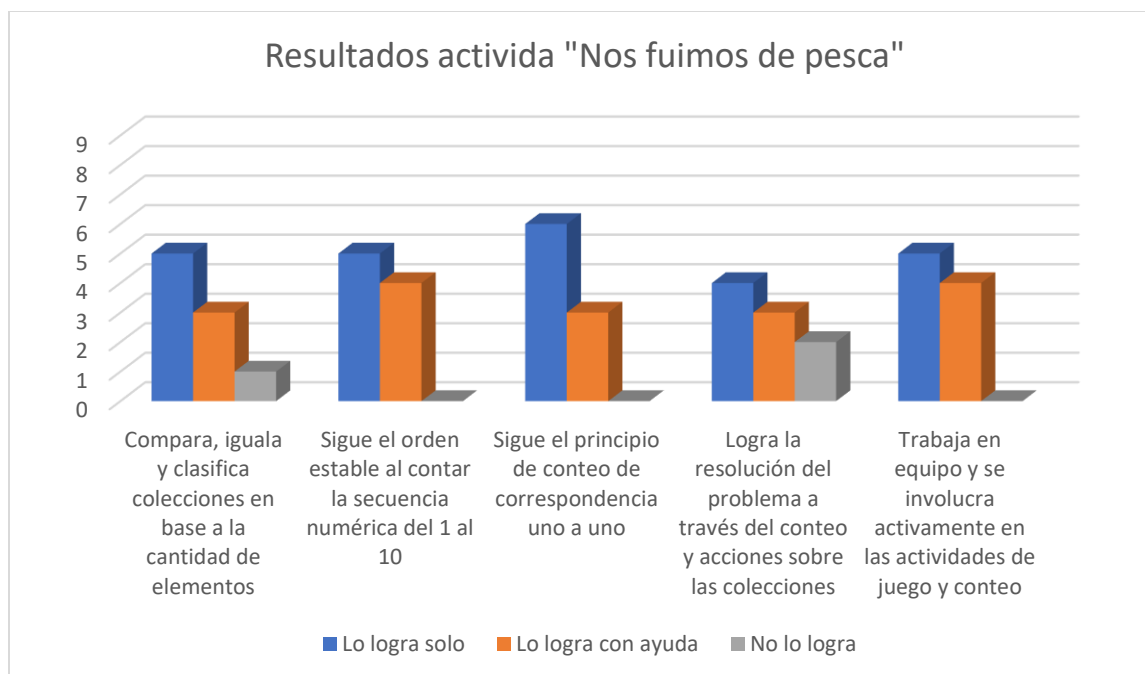
M.F: ¿Y qué hicieron para saber?

Alumnos: Contamos

D.T.16.03.22

De esta manera supimos que ambos equipos habían ganado y se premió a todos con un globo para jugar en el receso.

Enseguida, los resultados de esta actividad:



Se puede observar en la gráfica que cinco de nueve alumnos logran el aprendizaje esperado por sí mismos mientras que tres requieren apoyo y uno no lo logra; cinco alumnos siguen el estable en la secuencia numérica y cuatro requieren apoyo; seis alumnos utilizan el principio de correspondencia uno a uno mientras que tres requieren apoyo para hacerlo; por otro lado podemos observar que cuatro alumnos lograron la resolución del problema con acciones sobre las colecciones de pelotas de manera autónoma, otros tres requirieron apoyo y dos estudiantes no lo logran; además podemos notar que cinco alumnos se involucran activamente en la actividad mientras que cuatro alumnos requirieron apoyo para poder integrarse a la actividad.

A mi percepción esta actividad fue exitosa, pues fue una oportunidad no sólo para que los niños repasaran la serie numérica mediante el conteo de elementos en una colección, sino que además les brindo la posibilidad de utilizar los números y el conteo para la resolución de una situación problemática.

Fuenlabrada (2009) indica que los niños únicamente logran el conteo porque la serie numérica oral y escrita tienen ciertas regularidades que los niños descubren, y que el mérito del docente es el tiempo que dedica a que sus alumnos repasen las series numéricas, sin embargo, a lo que se le debe dar prioridad no es sólo a la memorización

de los números, sino a desarrollar la capacidad de los niños para resolver problemas con los primeros números.

3.1.5 Actividad número 5: Jugamos al boliche

Fecha de aplicación: 18 de marzo del 2022

Estrategia: Juego reglado

Aprendizaje esperado:

- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

Este día se contó con una asistencia de seis alumnos, dos niñas y cuatro niños. Los recursos materiales utilizados fueron un juego de boliche de plástico, una cartulina y un marcador.

Se inició la actividad pidiendo a los alumnos que colocaran sus sillas en medio del salón y que las acomodaran en forma de hilera, una vez sentados se les preguntó si alguna vez habían jugado al boliche y si sabían cómo se jugaba, a lo que un alumno contestó lo siguiente:

AoRR: Yo sí he jugado al boliche

M.F: ¿Recuerdas cómo se juega?

AoRR: Con una pelota tienes que tirar unos muñecos

D.T.18.03.22

Enseguida se mostró un juego de boliche de juguete, y se explicó que el boliche tenía una pelota y unos bolos, los cuales, como había mencionado el alumno RR debían ser derribados con la pelota, y que para hacerlo debíamos colocarnos sobre una tachita que se ubicó en el piso con una cartulina roja, y se le pidió a RR que hiciera una demostración de cómo se jugaba.

Luego de la demostración se mencionó que cada alumno tendría una oportunidad para pasar a jugar, y que cada que un alumno pasara de manera grupal contaríamos cuántos bolos se derribaron, cada bolo contaría como un punto, los cuales se irían

registrando en una cartulina, escribiendo el nombre de los alumnos y la cantidad de puntos que haya recolectado.

Antes de iniciar el juego se dieron a conocer las reglas:

- Pasa un alumno a la vez respetando turnos.
- Los demás alumnos permanecen sentados en su lugar cuando no es su turno de tirar.
- Colocarse en la tachita del piso para poder lanzar la pelota desde ahí.

Durante el juego pude notar que la actividad no representaba un gran reto para los alumnos, ya que la mayoría solamente logró derribar de 1 a 4 bolos, y el contar del 1 al 4 no representaba mayor dificultad para ellos, así que en ese momento tomé la decisión de hacer otra ronda y registrar los puntos de la segunda ronda con un plumón de otro color, para al finalizar el juego contar cuántos bolos había logrado tirar cada alumno por turno y en total, haciendo el registro el registro del total con el número escrito de manera convencional. **(Ver Anexo P)**

Al finalizar la actividad se les preguntó a los niños quién había ganado, y esta vez me llamó la atención la respuesta de los alumnos, pues en lugar de contestar “¡yo!” todos al mismo tiempo como siempre hacen un alumno señaló la cartulina con el registro de puntuación, y desde su lugar comenzó a contar sus puntos.

M.F: ¿Qué está haciendo RR?

Alumnos: Contando

M.F: ¿Qué estás contando RR?

AoRR: Mis puntos

M.F: ¿Y para qué lo haces?

AoRR: Para saber cuántos bolos tiré

AoFT: Yo también quiero contar cuántos bolos tiré

M.F: Muy bien, cada uno va a pasar a contar sus puntos, y al final ustedes me van a decir quién tiró más bolos.

D.T.18.03.22

De esta manera cada alumno paso a la cartulina a contar su puntuación, y observé que los seis niños contaban señalando cada punto con su dedo siguiendo el principio de conteo de correspondencia uno a uno, enseguida un diálogo que se tuvo con el alumno que más bolos logró derribar al momento de contar su puntuación:

M.F: Las palomitas azules son los de la primera ronda, y los verdes los de la segunda, ¿cuáles quieres contar primero?

AaFT: Las azules (comienza a contar señalando con su dedo las palomitas azules) uno, dos, tres, cuatro, cinco seis.

M.F: Muy bien, ahora ¿cuáles nos faltan?

AaFT: Las verdes (señala las palomitas una por una mientras cuenta) uno, dos, tres, cuatro y cinco.

M.F: ¿y si contamos las azules y luego las verdes cuántas son?

AaFT: (comienza a contar señalando cada palomita con su dedo) uno, dos tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez...

M.F: ¿Alguien sabe qué número sigue del 10?

AaRR: ¡Once!

M.F: Así es, el número que sigue es el once.

Alumnos: ¡Son muchos!

M.F: Sí, son muchos, vamos a contar todos juntos cuántos puntos tiene su compañero

D.T.18.03.22

Así contamos grupalmente los puntos, y al llegar al número once todos se detuvieron a excepción de un alumno, quien continuó contando, siguiendo el orden estable hasta el número trece y luego siguió contando los números en desorden hasta el 20.

Con relación a lo anterior y con base al plan y programa de estudios actual la SEP (2017) menciona que en preescolar las experiencias de aprendizaje sobre conteo de colecciones refieren a series de hasta 20 elementos, esto con el fin de que la estrategia de conteo tenga sentido y resulte útil para los niños en base a sus capacidades cognitivas. (p.304)

Algunos aspectos observados durante el juego fue el cumplimiento de las reglas establecidas, ya que cinco de seis alumnos actuaban con apego a ellas, sólo hubo un alumno quien constantemente se paraba de su lugar, en dos de tres ocasiones se le llamó la atención y se le pidió volver a su asiento, y a la tercera ocasión se bajó su nombre de la luz verde a la luz amarilla en el semáforo de la conducta, y al ver esto el alumno comenzó a respetar turnos y a permanecer en su lugar.

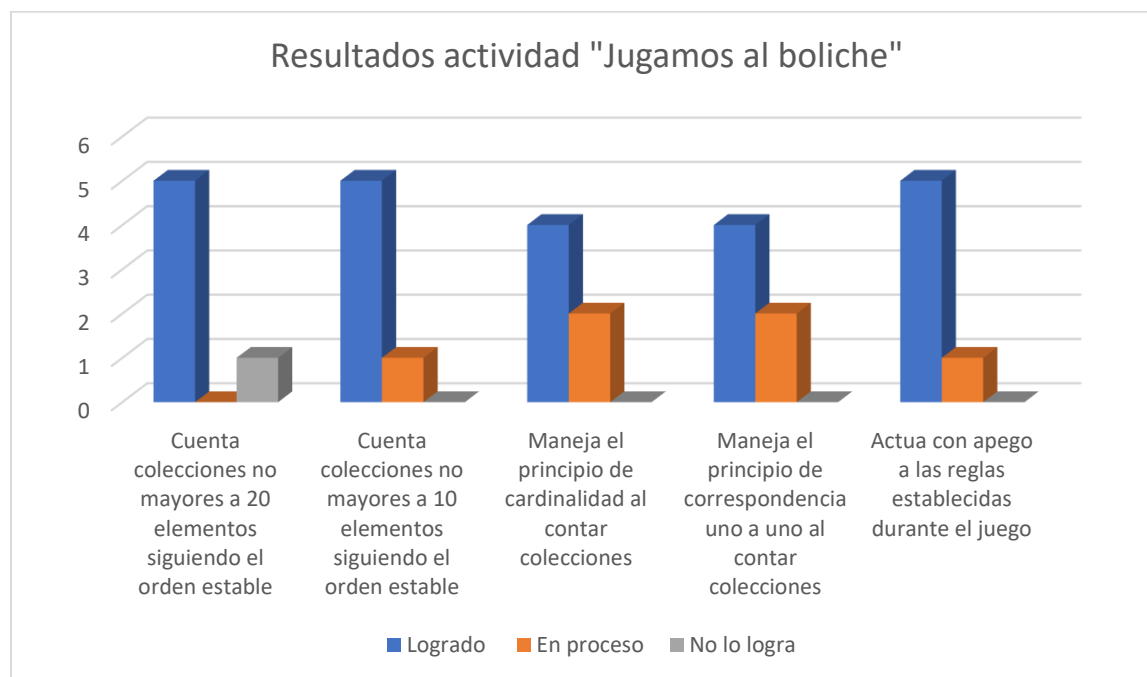
Al terminar el conteo de puntos se premió al alumno que más bolos había logrado derribar con una calcomanía, mientras que a los demás se les otorgó una estrellita, esto ocasionó enojo y frustración en uno de los alumnos, pues mencionaba que él quería ganar la calcomanía, y se le explicó que en esta ocasión no había ganado, pero que durante el día íbamos a hacer más juegos en los que tendría oportunidad de también ganar una calcomanía, o bien ganársela al final del día si su nombre permanecía en la luz verde de nuestro semáforo de la conducta, y fue así que el alumno logró tranquilizarse y aceptar que en este juego no había ganado.

“...el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores...” (UNICEF, 2018, p. 8)

En la reflexión acerca de mi practica pienso que algo que podría haber cambiado hubiese sido el registro de los puntos: en lugar de hacerlo yo misma pedirle a cada alumno que registraran por ellos mismos la cantidad de bolos que habían derribado, para de esta manera, además de hacer la actividad más retadora para los alumnos, darles de la oportunidad de comunicar cantidades a través de un registro gráfico, y así notar con qué posibilidades y recursos comunicativos cuentan.

Fuenlabrada (2009) sugiere que desde el inicio de la enseñanza en el preescolar los docentes utilicen recursos didácticos para favorecer situaciones en las que los alumnos produzcan registros personales, por ejemplo, para representar la numerosidad de una colección. (p. 20)

Gráfica de resultados:



En los resultados presentados en el gráfico se puede observar que en esta ocasión seis alumnos presentes exploraron y lograron el conteo más allá del 10 (hasta el 11) con ayuda de la maestra en formación, y que incluso uno presentó un rango de conteo va hasta el 20 aunque después del 13 no seguía el orden estable, sin embargo, hubo una alumna que no lo logró pues aún está en proceso de adquirir el rango de conteo del 1 al 10; también se observa que cinco de seis alumnos cuentan colecciones de hasta 10 elementos siguiendo el orden estable y manejando los principios de cardinalidad y correspondencia uno a uno, y que sólo una alumna requiere apoyo para realizar lo anterior mencionado; así mismo se tiene como resultado que cinco de seis alumnos actuaron con apego a las reglas establecidas durante todo el juego, y que un alumno sólo lo hizo al implementar la estrategia del semáforo de la conducta.

A mi percepción esta actividad fue exitosa, pues a través del diseño de esta situación didáctica los alumnos tuvieron la oportunidad de no sólo repasar la serie numérica mediante el conteo de elementos en una colección, sino que además les brindo la posibilidad de utilizar los números y el conteo para la resolución de una situación problemática, fortaleciendo así el concepto del número.

Fuenlabrada (2009) indica que los niños únicamente logran el conteo porque la serie numérica oral y escrita tienen ciertas regularidades que los niños descubren, y que el mérito del docente es el tiempo que dedica a que sus alumnos repasen las series numéricas, sin embargo, a lo que se le debe dar prioridad no es sólo a la memorización de los números, sino a desarrollar la capacidad de los niños para resolver problemas con los primeros números.

3.1.6 Actividad número 6: La ciudad de los bloques

Fecha de aplicación: 17 de mayo del 2022

Estrategia: Juego reglado y de construcción

Aprendizaje esperado:

- Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

El día en que se llevó a cabo esta actividad hubo un total de 10 alumnos presentes, siendo la mayor asistencia que se tenía registrada en el grupo a lo largo del ciclo escolar, por este motivo, y por el avance significativo que se pudo observar en los niños a lo largo de actividad en cuanto a su aprendizaje acerca del número, esta actividad fue tomada como la actividad de cierre en el plan de acción.

Los materiales que se utilizaron fueron tarjetas con los números escritos, un globo, notas adhesivas y bloques de construcción, y su realización llevó alrededor de 40 minutos.

Se dio inicio pidiendo a los alumnos que colocaran sus sillas en medio del salón en forma de medio círculo pues hoy jugaríamos a la ciudad de los bloques. En el piso frente a los alumnos coloqué unas torres hechas con diferentes cantidades bloques cada

una, y a un lado una mesa sobre la cual pegué notas autoadheribles con los números escritos del 1 al 10.

Se les mencionó que para saber quién iba a pasar se jugaría a la papa caliente con un globo, y que al niño que se quedara con el globo se le mostraría una tarjeta con un número escrito, el cual tendría que identificar y decir en voz alta, para después buscar la torre con esa cantidad de bloques y colocarla sobre la mesa en el número correspondiente.

Antes de iniciar la actividad se plantearon las siguientes reglas para jugar:

- Respetar turnos
- Permanecer en el lugar cuando no sea su turno
- Usar el material de forma apropiada siguiendo las indicaciones de la maestra en formación

Algo notorio acerca de la respuesta de los niños a la actividad fue que la mayoría de los alumnos identificaban por sí mismos el número escrito y enseguida buscaban por iniciativa propia sin ninguna otra instrucción la torre con esa cantidad de bloques (**Ver Anexo S**) guiándose por el tamaño de la torre, es decir, si salía un número como el 2 buscaban en las torres pequeñas, y si salía un número como 7, 8, 9 o 10 buscaban entre las torres más grandes contando los bloques de cada una hasta dar con la indicada.

Sólo hubo dos alumnas a quienes se les dificultó la actividad, a una de ellas se le dificultaba identificar el número escrito, así que recordé que a lo largo del ciclo escolar he podido observar que ella relaciona las formas de las cosas buscando las que sean similares o iguales, así que decidí proceder de la siguiente manera:

M.F: ¿Le ayudamos a su compañera a saber qué número es?

Alumnos: ¡Sí!

M.F: ¿Sabes dónde están los números aquí en el salón?

AaDR: (señala los números de arriba del pizarrón)

M.F: ¿A cuál se parece el número de tu tarjeta? ¿se parece a este? (poniendo la tarjeta del número que debía identificar junto al número uno de arriba del pizarrón)

AaDR: No

Así seguí con todos los números hasta llegar al 6 que era el número que la alumna tenía que identificar. **(Ver Anexo S1)**

M.F: ¿Se parece a este?

AaDR: Sí

M.F: ¿Sabes qué número es?

AaDR: Ocho

M.F: ¿es el número ocho?

Alumnos: No

M.F: ¿Qué les parece si los contamos para saber? Empecemos desde el uno

D.T.17.05.22

Contamos grupalmente hasta el número seis y se le volvió a preguntar a la alumna qué número era el de su tarjeta, y contestó que era el seis, en ese momento comenzó a buscar entre las torres contando con su dedo los bloques hasta encontrar la torre que tenía seis bloques, volvió a mirar el número de la tarjeta y logró identificarlo en la mesa donde colocó la torre.

Acerca de la otra alumna a quien se le dificultó la actividad se pudo observar que su rango de conteo únicamente llegaba hasta el tres siguiendo el orden estable, así que le mostré la tarjeta del número dos, pero no logró identificar el número escrito por lo que procedí a ayudarle comparando los números de la serie numérica del pizarrón con su tarjeta hasta encontrar el que se parecía, en este caso el dos, y al pedirle mencionar el número lo dijo con voz muy bajita después de que sus compañeros contestaron por ella. Lo mismo sucedió al momento de pedirle que buscara la torre con ese número de bloques, la alumna no lo logró por sí misma y fueron sus compañeros los quienes eligieron la torre por ella.

Al finalizar, de forma grupal los alumnos lograron acomodar todas las torres de manera correcta relacionando el número escrito con la cantidad de bloques en cada torre.

(Ver Anexo S2)

Para la siguiente parte de la actividad se les dijo a los niños que ahora sería su turno de jugar con los bloques para construir su ciudad, el objetivo era que los niños construyeran sus edificios con la cantidad de bloques que se fueran mostrando en las tarjetas de los números, pero al momento de repartir el material los alumnos comenzaron a construir otras cosas como robots sin prestar atención a las tarjetas, así que en ese momento decidí cambiar el juego a un juego de competición, diciéndoles a los alumnos que yo también construiría los edificios y que ellos me tendrían que ganar a mí.

Mostré la primera tarjeta que fue el número 5, y todos los alumnos se dispusieron a construir **(Ver Anexo S3)** mientras yo también lo hacía, y cuando terminaban mencionaban que ya habían acabado y que me habían ganado, y yo pasaba a contar con ellos que su torre realmente tuviera la cantidad de bloques solicitada, en caso de que no fuese así se les hacían los siguientes cuestionamientos ejemplificados con el diálogo de una alumna cuya torre tenía 6 bloques en lugar de 5:

M.F: ¿Qué número es este de la tarjeta?

AaDR: (No identifica el número escrito)

M.F: ¿Qué tiene aquí dibujados la tarjeta?

AaDR: Unos changos

M.F: ¿y cuántos son?

AaDR: (comienza contarlos con su dedo) cinco

M.F: Entonces, ¿qué número es este?

AaDR: Cinco

M.F: Ese es el número de bloques que debe tener tu torre, ¿cuántos le pusiste?

AaDR: (comienza a contar con su dedo) seis

M.F: ¿Y hasta dónde es el cinco?

AaDR: (Cuenta otra vez y se detiene en el cinco)

M.F: Hasta ahí es el cinco, ¿qué podemos hacer con este bloque que nos sobró?

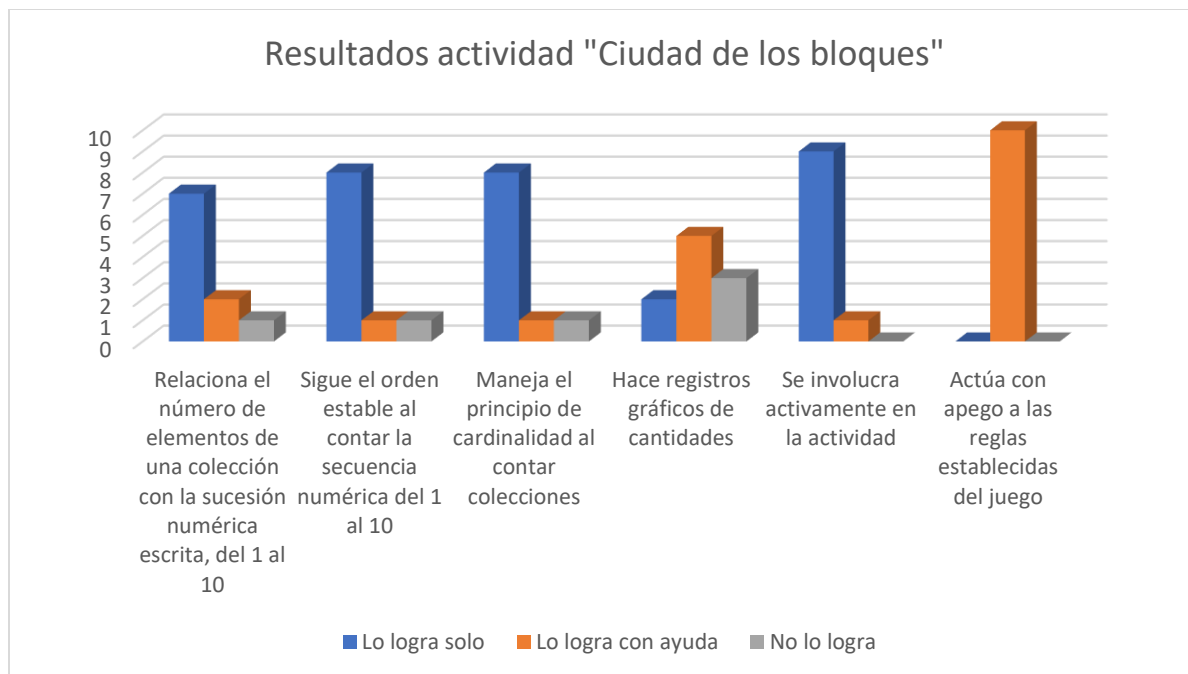
D.T.17.05.22

La alumna quitó el bloque que sobraba y juntas volvimos a contar ahora cuántos bloques tenía su torre viendo que ahora sí eran cinco bloques.

De esta manera pude motivarlos y lograr que todos los alumnos se interesaran de nuevo en la actividad, a excepción de la alumna que no había logrado la dinámica anterior, pues, aunque sí construía los edificios no logró hacerlo con la cantidad de bloques indicada.

Enseguida se les repartió una hoja de trabajo a los alumnos en las cuales tendrían que registrar el número de bloques de los edificios según el número que se les indicara, al percatarme de que solamente dos alumnas estaban haciendo la actividad por sí mismas me involucré en la realización de la hoja, colocándome en medio del salón señalé el primer edificio de la hoja de trabajo y pregunté cuál era ese número, a lo que los alumnos me contestaron que era dos, y se les preguntó cuántos bloques había que dibujar, a lo que respondieron que dos, y así hasta terminar con los cuatro edificios. **(Ver Anexos S4, S5 y S6)**

A continuación, los resultados de esta actividad:



En la gráfica anterior se observa que ocho de diez alumnos logra relacionar el número escrito con los elementos de una colección en la sucesión numérica del 1 al 10, una alumna requirió apoyo al identificar los números escritos y una no lo logra; nueve de diez alumnos logran el principio de orden estable en su conteo del 1 al 10 mientras que una alumna no lo logra pues su rango de conteo va del 1 al 3; también se puede identificar que ocho de diez alumnos logran la cardinalidad al contar colecciones, una requiere apoyo y otra alumna no lo logra; dos alumnas lograron hacer el registro escrito de cantidades por sí mismas, cinco requieren apoyo y lo lograron con algunos errores, tres alumnos no lo lograron pues sólo colorearon la hoja sin hacer ningún registro; de los diez alumnos nueve participan activamente en la actividad y una requiere apoyo para involucrarse; por último se observa que los diez alumnos requirieron motivación para seguir una de las reglas establecidas, la cual fue utilizar el material apropiadamente según la maestra en formación indicara.

Es importante mencionar que la alumna que no logró el aprendizaje esperado se integró al ciclo escolar un mes después del resto de sus compañeros y desde el inicio se identificó que tenía dificultades en su autonomía, además de ser una de los tres alumnos cuya asistencia ha sido intermitente. Aunque su desempeño había mejorado en cuanto a su autonomía y aprendizajes, el mes de abril dejó de asistir a clases durante seis

semanas seguidas, y el día en que se realizó esta actividad fue el primer día de asistencia de la alumna luego de estas semanas ausente, reflejando un claro retroceso en sus competencias y aprendizajes.

Por otra parte los resultados de esta actividad contrastan lo que menciona la UNICEF (2018) acerca del juego, pues afirma que a través del juego los niños adquieren diversas competencias, entre las cuales se encuentran la adquisición de la noción de competencia, la mejora de sus capacidades de autoafirmación al lograr una actividad retadora, el ejercicio del razonamiento lógico y analítico mediante la manipulación de objetos, entre muchas otras competencias y aprendizajes clave para la vida escolar y cotidiana. (p.8)

Como reto queda continuar trabajando el registro de cantidades con los alumnos, pues, aunque la mayoría logró un buen desempeño en la actividad con materiales concretos, aún se deben seguir desarrollando y fomentando distintas formas de aproximarse a la representación gráfica de cantidades, para que así al finalizar el preescolar recurran a la escritura de los números como un medio de comunicación, representación y conteo. (Fuenlabrada, 2009, p.19)

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A manera de conclusión, el llevar a cabo esta investigación acción fue un proceso en el cual se presentaron diversos retos que me ayudaron a fortalecer mis competencias profesionales mediante mi intervención docente y la reflexión de ella, así mismo pude ampliar mis conocimientos acerca del proceso de adquisición del concepto del número en el preescolar, obteniendo resultados y avances significativos al respecto mediante el juego como estrategia didáctica en el grupo de 1 “B” del jardín de niños “Benito Juárez García”

El juego es de suma importancia para los niños, dado que, a través de actividades bien planificadas de juego didáctico, se fomenta en los alumnos el desarrollo de diversas competencias de aprendizaje, tales como competencias motoras, cognitivas y socioemocionales.

El implementar actividades didácticas planeadas en torno al juego y a experiencias lúdicas permitió que los alumnos preescolares pudieran adquirir y fortalecer conocimientos matemáticos como el concepto del número y su uso en la vida cotidiana, no sólo para el conteo sino también para la resolución de problemas a través del pensamiento crítico y en diversas situaciones comunicativas; así mismo se pudo observar que el juego representa para los niños un espacio de interacción con los objetos, lugares y personas que les rodean, lo que les permite desarrollar competencias sociales y emocionales como expresar sus ideas, compartir material, trabajar colaborativamente, formar vínculos con sus compañeros, encontrar autonomía en el juego, afrontar situaciones de frustración y fortalecer su capacidad de autoafirmación.

Lo anterior se reflejó en el trabajo realizado con el grupo de 1º “B”, ya que en un inicio logré observar que, a pesar de tener interés en los números, los alumnos los mencionaban en desorden y sin una noción acerca de su significado, tampoco diferenciaban los números de las letras y no reconocían su función en la vida diaria, sin embargo, a través del desarrollo del plan de acción propuesto, se logró que paulatinamente los estudiantes reconocieran los números como parte de la vida cotidiana

y en situaciones comunicativas realizando conteo sobre colecciones manejando los principios de cardinalidad y orden estable en la secuencia numérica del 1 al 10.

En adición a lo anterior los alumnos lograron diferenciar los números de las letras, reconocer los números escritos del 1 al 10 y relacionar el número con la cantidad de elementos, además de resolver algunos problemas sencillos mediante acciones sobre las colecciones no excedentes a 10 elementos.

Otro logro que se presentó en el grupo fue que los alumnos lograron comparar colecciones y establecer relaciones de igualdad y desigualdad mediante el conteo, identificando dónde hay más y dónde hay menos como pudimos observar en las actividades de “Flores en el patio” y “Nos fuimos de pesca”.

Es de gran importancia tomar en cuenta que el enfoque pedagógico del Campo Formativo de Pensamiento Matemático es la resolución de problemas, por lo cual es indispensable plantear situaciones en las cuales los niños se enfrenten a problemáticas que resuelvan mediante el pensamiento reflexivo, el conteo y el uso de los primeros números, tal como lo menciona el Plan y Programa de Estudios actual.

También es importante recordar que el uso de materiales concretos en el nivel preescolar es fundamental, pues al manipular el material los alumnos pueden realizar acciones sobre colecciones para así desarrollar el concepto de número – cantidad, como sucedió con el grupo de 1º “B”.

El aprendizaje también se propicia a través de la interacción con los demás, sin embargo, por motivos de la pandemia provocada por el COVID-19 los alumnos de 1º “B” pasaron por una situación complicada al iniciar su primer año de educación escolar, ya que como medida sanitaria se había estado trabajando a la distancia, por lo que no habían tenido oportunidad de participar en experiencias de aprendizaje colaborativo ni de convivir entre ellos. Es por esto que, apoyándome del Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional, logré diseñar una estrategia de trabajo que permitiera favorecer en los alumnos el trabajo colaborativo, a través de juegos y dinámicas en las que aprendieron a convivir, trabajar en equipo, compartir materiales,

expresar sus ideas y respetar reglas y acuerdos para la convivencia dentro de la escuela, así como para los juegos que se llevaron a cabo en cada una de las sesiones.

Lo cual me lleva a concluir que tanto los Campos de Formación Académica como las Áreas de Desarrollo Personal y Social están necesariamente vinculados, y que en conjunto aportan conocimientos, habilidades y competencias a los alumnos, por lo cual al favorecer uno de estos componentes favorecemos también a los demás.

Aunado a lo anterior, y como futura docente, puedo reflexionar acerca de la importancia de seguir ejercitando las competencias genéricas y profesionales que se encuentran en el Perfil de Egreso para continuar contribuyendo al desarrollo y formación integral de los estudiantes de la mejor manera posible.

A través de mi intervención pedagógica se vio favorecida la competencia genérica de “Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones” y la competencia profesional de “Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica”, ya que a lo largo del periodo de prácticas profesionales, y a medida que desarrollaba el plan de acción propuesto en este documento, me vi en la necesidad de tomar decisiones pedagógicas importantes antes y durante mi intervención, esto al identificar las problemáticas, características y necesidades que iban surgiendo en los alumnos.

Lo anterior me permitió darme cuenta de que la planeación siempre es flexible, y que algo que no sucedió como esperaba al momento de llevar a cabo la actividad con los alumnos se puede modificar en ese momento implementando una estrategia distinta, o bien puede ser modificado más adelante a través de la reflexión pedagógica que conlleva a la mejora continua, y así replantear la planeación con otra estrategia que permita generar en los alumnos un aprendizaje significativo, como me ocurrió con la actividad de los “Los huevos de la gallinita” en la cual no logré el objetivo de la actividad y fue replanteada con la situación didáctica de “Flores en el patio”, en la cual se plantearon estrategias distintas y se logró el aprendizaje esperado.

Así mismo me doy cuenta de que los aprendizajes y el desarrollo de los infantes no son solamente responsabilidad de la escuela y del docente, sino que es un esfuerzo colaborativo entre escuela, docentes y padres de familia, y que el no tener el apoyo y compromiso de uno de estos tres elementos puede ser un obstáculo para el desarrollo de los alumnos, sobre todo en el nivel de preescolar, ya que en esta etapa los alumnos aún dependen completamente de sus papás para asistir a la escuela y del apoyo y guía de los maestros para alcanzar los aprendizajes que se esperan en este nivel.

Como reto en mi práctica docente queda el seguir implementando situaciones de problematización en el aula, actuando únicamente como guía en el proceso ya que a veces tiendo a dar la respuesta a los alumnos en vez de permitir que ellos la busquen por sí mismos; también el seguir buscando actividades y estrategias innovadoras basadas en el juego didáctico, ya que como se mencionó es una gran herramienta para el desarrollo de competencias en los alumnos preescolares; así mismo el implementar más situaciones de registro numérico en mis actividades; y finalmente seguir mejorando mis estrategias de evaluación, ya que esto también representó un reto para mí pues en ocasiones no lograba dar un seguimiento a los aprendizajes de los alumnos mediante la evaluación, por lo que en mis próximas intervenciones docentes buscaré instrumentos que me permitan evaluar el desarrollo de los estudiantes en cuanto a sus aprendizajes y sus habilidades.

Considero que la reflexión de la práctica educativa debe ser vista como una de las tareas más importantes en el quehacer docente, ya que gracias a ella podemos identificar nuestras fortalezas y áreas de oportunidad como maestros, y las fortalezas y áreas de oportunidad de nuestros alumnos para así poder diseñar estrategias y situaciones de aprendizaje basadas en las necesidades, características e intereses de los estudiantes, identificándolas como un medio para enriquecer el aprendizaje en el aula, y en este caso, para favorecer experiencias que propicien actitudes positivas en los alumnos hacia el aprendizaje de las matemáticas.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, F. M., Espinosa Rodríguez, J., López Rodríguez, F., & Romero Sánchez, P. (2018). ¿Cómo Cuentan cuando Cuentan? Cardinalidad en Niños de Preescolar. *Acta de Investigación Psicológica*, 25-35.
- Barriga, F. D. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. Ciudad de México: MacGraw-Hill Interamericana, 12.
- Castillo, D. R. (8 de Mayo de 2019). *Repositorio Universidad de los Llanos*. <https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1586/LA%20CONSTRUCCION%20DEL%20CONCEPTO%20DE%20TRABAJO%20EN%20EQUIPO%20a%20TRAVES%20DE%20LOS%20JUEGOS%20SOCIOMOTORES%20EN%20NI%c3%91OS%20E%20PREESCOLAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, M. A., & Horta Ortiz, G. E. (2010). *Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco Catálogo de la Biblioteca "Gregorio Torres Quintero"*. Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco Catálogo de la Biblioteca "Gregorio Torres Quintero": <http://200.23.113.51/pdf/27222.pdf>
- Cerón, C. H., & Gutiérrez, L. V. (2013). La construcción del concepto de número natural en preescolar: Una secuencia didáctica que involucra juegos con materiales manipulativos [Tesis de licenciatura, Universidad del Valle]. Repositorio Digital Univalle. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/6777/CD%200395430.pdf?sequence=1>
- Cóndor, J. L. (2013). El desarrollo de la noción de número en los niños. *Perspectivas en primera infancia*.
- De la Cruz, M. A., y Horta, G. E. (2010). Material didáctico para el desarrollo del pensamiento matemático del niño preescolar III [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional. <http://200.23.113.51/pdf/27222.pdf>
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI Editores.
- Fuenlabrada, I. (2009). *¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... TAMPOCO Entonces...¿QUÉ?* Ciudad de México: SEP.
- García, M. T. (2011). El egocentrismo infantil. *Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 29-34.
- Garrido, M. C., Herrero Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología. Grado Superior*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España.

- Ginsburg, H., & Baroody, A. (2007). *Tema 3. Test de Competencia Matemática Básica*. Madrid: Tea Ediciones.
- Hernández, M. A. (2015). EL DIAGNÓSTICO EDUCATIVO, UNA IMPORTANTE HERRAMIENTA PARA. *Abtenas. Revista Científico Pedagógica.*, 8.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2021, 16 marzo). Censo de población y vivienda. INEGI. Recuperado 2 de enero de 2022, de <https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2020/>
- Lowenfeld, V. (1957). *Creative and mental growth*. Nueva York: The Macmillan Company.
- Meece, J. L. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. McGraw-Hill.
- Mollà, R. M. (2007). Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación. *Revista de pedagogía*, 615.
- Montero, M. M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Revista Educación*, 113-124.
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño* (1.a ed.). Editorial Diana. <https://fundaciontorresyprada.org/wp-content/uploads/2022/01/LA-MENTE-ABSORBENTE-DEL-NINO.pdf>
- Roget, Á. D., & Gómez Séres, V. (2014). *La práctica reflexiva. Bases, modelos e instrumentos*. Madrid: Narcea, S.A. De Ediciones.
- Rojas, G. H. (1999). La zona de desarrollo próximo. Comentarios en torno a su uso en los contextos escolares. *Perfiles educativos*.
- Saldaña Bosch, M. A. (2012). Apuntes teóricos sobre el pensamiento matemático y multiplicativo en los primeros niveles. *Educación matemática en la Infancia*, 15-37.
- Sanjuan, R. I. (2017). *Consejo Mexicano de Investigación Educativa A.C.* Consejo Mexicano de Investigación Educativa A.C.: <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1851.pdf>
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave Para La Educación Integral*. Ciudad de México.
- SEP. (Abril de 2020). *Huella Digital Colegio de Bachilleres*. Huella Digital Colegio de Bachilleres: <https://huelladigital.cbachilleres.edu.mx/secciones/docs/seguimiento/Instrumentos-evaluacion.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Nueva York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Urdaneta, B. (2019). Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en. *Revista Scientific*, 220-239.

VI. ANEXOS

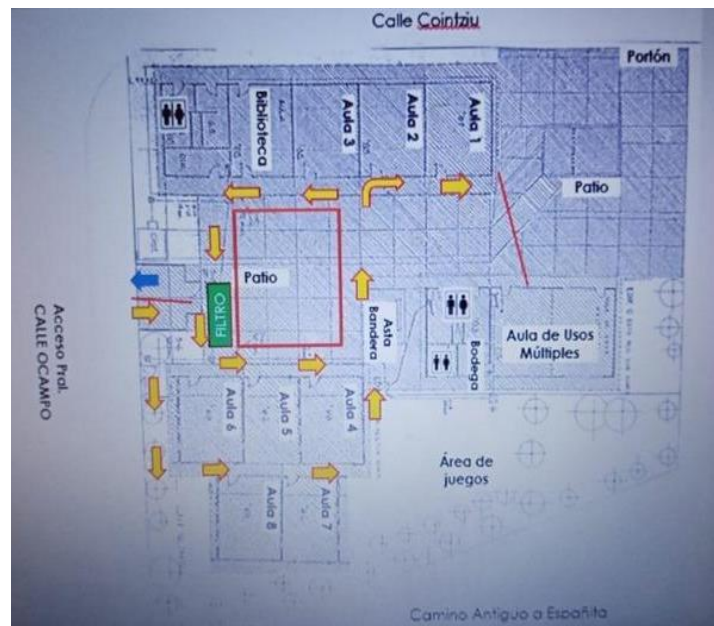
Anexo A

Ubicación del Jardín de Niños



Anexo B

Croquis de la infraestructura del Jardín de Niños



Anexo C

Planeación de actividad 1: “La tiendita”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA		
JARDÍN DE NIÑOS: BENITO JUÁREZ GARCÍA		
GRADO: 1º GRUPO: B		
Fecha de aplicación: 03 de marzo del 2022		
Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.		
Nombre de la actividad: La tiendita		
Tiempo: 40 minutos	Espacio: Salón de clases y salón de música	Organización: Individual y por equipos
Recursos materiales: Envolturas de productos de supermercado, moneda de un peso, cajas registradoras y carritos de súper de juguete, juego interactivo de la fondita, computadora y proyector.		
Inicio: Se iniciará la actividad preguntando a los alumnos si recuerdan lo que son las monedas y para qué nos sirven, y después se les preguntará si saben cuál es la moneda de un peso.		
Desarrollo: A continuación, se les dirá a los niños que hoy jugaremos con la moneda de un peso a ir a un restaurante y a la tiendita, para lo que iremos al salón de música en donde se proyectará un videojuego de un restaurante, en el cual cada alumno tendrá oportunidad de elegir un platillo, ver cuánto cuesta y elegir el monedero con las suficientes monedas para pagar. Luego de esto se jugará a la tiendita, para lo que se dividirá al grupo en dos equipos: durante la primera ronda el primer equipo tendrá el rol de vendedores y el segundo equipo el de compradores, en la siguiente ronda se invertirán los papeles. Para ambas rondas se tendrán acomodadas tres mesas, cada una con una caja registradora de juguete y con diferentes productos de diferentes precios: en la primera mesa se colocarán envoltorios de bebidas, y tendrán un precio de \$5 pesos; en la segunda mesa habrá envoltorios de alimentos y tendrán un precio de \$10 pesos; y en la última mesa habrá envoltorios de productos de limpieza que costarán \$3 pesos. Se les repartirá monedas de un peso y los alumnos pasarán con su carrito de súper de juguete a hacer sus compras y los precios se pegarán en las mesas con carteles que tengan tanto el número escrito como representado con la cantidad de monedas necesarias para pagar, en		

caso de que los alumnos no reconozcan el número escrito podrán contar las monedas dibujadas para saber con cuántas monedas tienen que pagar sus productos.

Cierre: Al cierre se le preguntará a cada alumno cómo hicieron para saber con cuántas monedas debían pagar, esto para recuperar las estrategias que emplearon para resolver la situación.

Instrumento de evaluación: Escala estimativa.



Anexo D

Alumna participando en el juego de la fondita virtual.



Anexo D1

Alumnos realizando la compra y venta de los productos en el juego simbólico de la tiendita.



Anexo D2

Alumno realizando el conteo de sus monedas utilizando el principio de conteo de correspondencia uno a uno.

Anexo F

Escala estimativa actividad 1

Logrado	En proceso	No logrado
----------------	-------------------	-------------------

Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático					
Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación			Organizador curricular 2: Número		
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.					
Alumno	Cuenta colecciones no mayores a 10 elementos.	Utiliza el principio de conteo de orden estable	Utiliza el principio de conteo de correspondencia uno a uno.	Logra identificar y comunicar la cantidad de monedas a pagar.	Reconoce el número escrito.
Danielle					
Valentín					
Arleth					
Melany					
Marco					
Francisco					
Darla	-	-	-	-	-
Ailyn	-	-	-	-	-
Sergio	-	-	-	-	-
Regina	-	-	-	-	-
Rodrigo	-	-	-	-	-
Liam	-	-	-	-	-

Anexo G

Planeación de actividad 2: “Los huevos de la gallinita”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA		
JARDÍN DE NIÑOS: BENITO JUÁREZ GARCÍA		
GRADO: 1º GRUPO: B		
Fecha de aplicación: 08 de marzo del 2022		
Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número
<p>Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.</p>		
<p>Nombre de la actividad: “Los Huevos de la gallinita”</p>		
Tiempo: 30 minutos	Espacio: Salón de clases y cancha techada	Organización: Grupal y por equipos.
<p>Recursos materiales: Huevitos decorados y canastas.</p>		
<p>Inicio: Se iniciará la actividad colocando en una mesa frente al pizarrón una canasta con tres huevitos y se les pedirá a los alumnos que se reúnan alrededor de ella para observarla y preguntarles qué hay adentro y cuántos son, posteriormente se colocará otra canasta con 5 huevitos y de igual forma se les preguntará cuántos hay, para después preguntar cuál canasta tiene más huevitos.</p>		
<p>Desarrollo: Posteriormente se les comentará a los alumnos que afuera hay escondidos huevitos iguales a los de la canasta, y que por equipos saldremos a buscar y recolectar todos los huevitos que puedan, para lo que se le darán canastas a cada alumno. Se les dirá que el equipo que logre encontrar más huevitos será la ganadora.</p> <p>De regreso al salón pedir a los equipos que se sienten juntos en una mesa, y que individualmente cuenten cuántos huevitos encontraron. Después juntar en una sola canasta los huevitos de gallina que entre todos los integrantes del equipo encontraron y contar cuántos tienen juntos.</p> <p>Luego preguntar a los niños cómo podemos hacer para saber qué equipo logró encontrar más huevos.</p>		
<p>Cierre: Al finalizar se premiará al equipo que más encontró huevitos con una estrellita y preguntar si les pareció divertida la actividad, cómo hicimos para saber quién había ganado la búsqueda y si encontraron más huevitos solos o con su equipo.</p>		
<p>Instrumento de evaluación: Escala estimativa.</p>		



Anexo H

Alumnos jugando con material utilizado para la actividad.



Anexo H1

Alumnos jugando con material utilizado para la actividad.

Anexo I

Escala estimativa Actividad 2

Logrado	En proceso	No logrado
---------	------------	------------

Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático					
Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación			Organizador curricular 2: Número		
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.					
Alumno	Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.	Utiliza el principio de conteo de orden estable	Utiliza el principio de conteo de correspondencia uno a uno.	Logra trabajar en equipo.	Comparte materiales.
Danielle					
Valentín					
Arleth					
Melany	-	-	-	-	-
Marco					
Francisco					
Darla					
Ailyn					
Sergio	-	-	-	-	-
Rodrigo	-	-	-	-	-
Regina					
Liam					

Anexo J

Planeación actividad 3: “Flores en el patio”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA		
JARDÍN DE NIÑOS: BENITO JUÁREZ GARCÍA		
GRADO: 1º GRUPO: B		
Fecha de aplicación: 08 de marzo del 2022		
Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número
Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.		
Nombre de la actividad: “Nos fuimos de pesca”		
Tiempo: 30 minutos	Espacio: Salón de clases y cancha techada	Organización: Grupal y por equipos.
Recursos materiales: Flores de fomi, canastas y aros.		
<p>Inicio: Se iniciará pidiendo a los alumnos que busquen debajo de sus asientos (donde habrá flores pegadas) y después de la búsqueda nos sentaremos en un círculo donde se les preguntará qué colores de flores pudimos encontrar, y cómo podemos hacer para saber de qué color tenemos más flores.</p> <p>Desarrollo: Posteriormente haremos dos equipos, y se mencionará que afuera hay escondidas flores como las que encontramos debajo de las sillas y que por equipos se les dará una sola canasta que compartirán, y que ahí todos los integrantes pondrán las flores que vayan encontrando. Se mencionará que el equipo ganador será el al final de la búsqueda haya encontrado más flores.</p> <p>De regreso al salón colocaremos las flores de cada equipo en aros, y se les pedirá a los alumnos sentarnos alrededor de ellos. Se les preguntará a los alumnos cuál aro tiene más flores y cómo podemos hacer para saber, luego grupalmente contaremos las flores de cada equipo y se preguntará cuál fue el equipo que ganó y por qué.</p> <p>Cierre: Como cierre se les preguntará cuál equipo tuvo más flores y cuál menos y cómo hicimos para saberlo.</p>		
Instrumento de evaluación: Escala estimativa.		



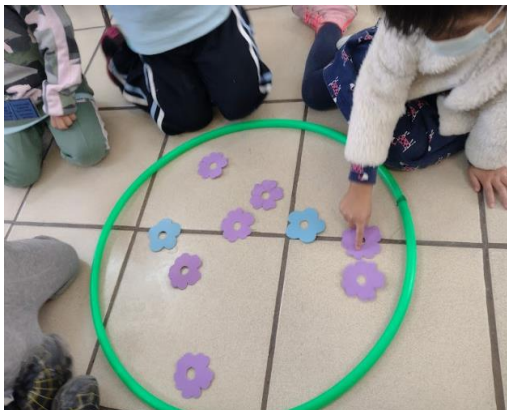
Anexo K

Alumno buscando flores debajo de las sillas.



Anexo K1

Alumnos en la búsqueda de flores en la cancha techada.



Anexo K2

Alumnos realizando el conteo de las flores por equipos.

Anexo L

Escala estimativa Actividad 3

Logrado	En proceso	No logrado
----------------	-------------------	-------------------

Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático					
Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación			Organizador curricular 2: Número		
Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.					
Alumno	Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.	Realiza acciones sobre las colecciones	Maneja los principios de conteo de correspondencia uno a uno, cardinalidad y orden estable.	Trabaja en equipo, comparte materiales y se involucra en la realización de las actividades	Actúa con apego a las establecidas en el juego.
Danielle					
Valentín					
Arleth					
Melany	-	-	-	-	-
Marco					
Francisco					
Darla					
Ailyn	-	-	-	-	-
Sergio	-	-	-	-	-
Rodrigo	-	-	-	-	-
Regina	-	-	-	-	-
Liam	-	-	-	-	-

Anexo M

Planeación actividad 4: “Nos fuimos de pesca”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA		
JARDÍN DE NIÑOS: BENITO JUÁREZ GARCÍA		
GRADO: 1º GRUPO: B		
Fecha de aplicación: 08 de marzo del 2022		
Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número
Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.		
Nombre de la actividad: “Nos fuimos de pesca”		
Tiempo: 30 minutos	Espacio: Salón de clases y patio	Organización: Grupal y por equipos.
Recursos materiales: Cuatro cajas de plástico (dos de ellas con agua), pelotas, dos banderines de distintos colores, dos cucharones grandes y dos aros.		
<p>Inicio: Se iniciará la actividad colocando una caja en medio del salón, y se le dará una pelota a cada niño, y se les pedirá que uno por uno pase a lanzar la pelota a la caja. Una vez que todos hayan pasado se preguntará cuántos alumnos lograron meter su pelota a la caja y cómo podemos hacer para saber, luego grupalmente contraemos las pelotas que hay en la caja.</p> <p>Desarrollo: Posteriormente se dirá que jugaremos a ir de pesca, para lo que se dividirá el grupo en dos equipos y a cada equipo se le dará un banderín de un color.</p> <p>El juego se hará en el patio, y consta de un juego de relevos, para lo que se harán dos filas con los equipos, cada equipo tendrá en un extremo una caja de plástico con agua y pelotas, el primero de la fila “pescará” una pelota con una cuchara de sopa y la llevará a una caja que habrá en el otro extremo sin dejar caer la pelota de la cuchara, después regresará a la fila de su equipo y le entregará la cuchara al niño que sigue en la fila quien hará lo mismo y así sucesivamente.</p> <p>Se dará un tiempo cronometrado de cinco minutos, cuando ese tiempo concluya regresaremos al salón con las cajas de ambos equipos y se les dirá que ellos me dirán qué equipo ganó, esto con el objetivo de observar sus técnicas de resolución.</p> <p>Cierre: Al finalizar preguntaremos si les pareció difícil el juego, y qué es lo que tuvimos que hacer para saber qué equipo había ganado.</p>		
Instrumento de evaluación: Escala estimativa.		



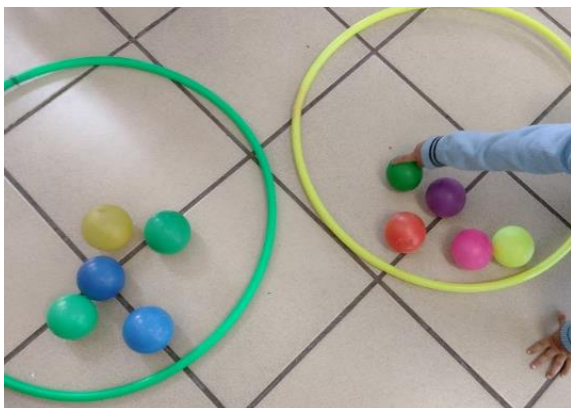
Anexo N

Alumnas realizando el conteo de cuántos alumnos lograron meter la pelota a la caja.



Anexo N1

Alumnos participando por equipos en el juego “Nos fuimos de pesca”.



Anexo N2

Cantidad de pelotas obtenidas por ambos equipos en el juego “Nos fuimos de pesca”.

Anexo Ñ

Escala estimativa Actividad 4

Logrado	En proceso	No logrado
---------	------------	------------

Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático				
Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación			Organizador curricular 2: Número	
Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.				
Alumno	Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.	Realiza acciones sobre las colecciones	Maneja los principios de conteo de correspondencia uno a uno, cardinalidad y orden estable.	Trabaja en equipo, comparte materiales y se involucra en la realización de las actividades
Danielle				
Valentín	-	-	-	-
Arleth				
Melany				
Marco				
Francisco				
Darla				
Ailyn	-	-	-	-
Sergio				
Rodrigo	-	-	-	-
Regina				
Liam				

Anexo O

Planeación actividad “Jugamos al boliche”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA		
JARDÍN DE NIÑOS: BENITO JUÁREZ GARCÍA		
GRADO: 1º GRUPO: B		
Fecha de aplicación: 03 de marzo del 2022		
Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.		
Nombre de la actividad: Jugamos al boliche		
Tiempo: 30 minutos	Espacio: Salón de clases	Organización: Grupal
Recursos materiales: Juego de boliche, cartulina y plumones de colores		
<p>Inicio: Se iniciará preguntando a los niños si alguna vez han jugado al boliche y cómo se juega, luego se les dirá que hoy jugaremos al boliche.</p> <p>Desarrollo: Se explicará cómo se juega el boliche, mencionando que en el piso hay tachita en la cual se pararán para hacer su tiro con la pelota y derribar los bolos que están al otro extremo del salón. Así mismo se explicarán las siguientes reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none">● Pasará un alumno a la vez respetando turnos● Los alumnos que no les toque tirar permanecerán sentados en su silla● Sólo podrán tirar desde la marca en el piso <p>Cada que un alumno pase grupalmente contaremos cuántos bolos tiró, cada bolo contará como un punto, los cuales se irán registrando en un papel bond, escribiendo el nombre de los alumnos y la cantidad de puntos que haya recolectado.</p> <p>Cierre: Al finalizar grupalmente contaremos cuántos bolos derribó cada alumno en nuestro registro, y se le premiará con una calcomanía a quien más bolos haya derribado, y a los demás alumnos con una estrellita.</p>		
Instrumento de evaluación: Escala estimativa.		

Puntuación del Boliche

	Ronda 1	Ronda 2	Total
Rodrigo	✓✓	✓✓✓	5
Marco	✓✓✓	✓✓✓✓	7
Francisco	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓	11
Regina	✓✓	✓✓✓	5
Melany	✓	✓✓	3
Sergio	✓	✓✓✓✓	5

Anexo P

Registro de puntuación al finalizar el juego del boliche.



Anexo P1

Alumno participando en el juego del boliche.

Anexo Q

Escala estimativa Actividad 5

Logrado	En proceso	No logrado
----------------	-------------------	-------------------

Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático					
Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación			Organizador curricular 2: Número		
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.					
Alumno	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos	Cuenta colecciones no mayores a 10 elementos siguiendo el orden estable	Maneja el principio de correspondencia uno a uno	Maneja el principio de cardinalidad	Escucha las reglas del juego y actúa con apego a ellas
Danielle	-	-	-	-	-
Valentín	-	-	-	-	-
Arleth	-	-	-	-	-
Melany					
Marco					
Francisco					
Darla	-	-	-	-	-
Ailyn	-	-	-	-	-
Sergio					
Regina					
Rodrigo					
Liam	-	-	-	-	-

Anexo R

Planeación actividad “La ciudad de los bloques”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA		
JARDÍN DE NIÑOS: BENITO JUÁREZ GARCÍA		
GRADO: 1º GRUPO: B		
Fecha de aplicación: 03 de marzo del 2022		
Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número
Aprendizaje esperado: • Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.		
Nombre de la actividad: La ciudad de los bloques		
Tiempo: 40 minutos	Espacio: Salón de clases	Organización: Grupal e individual
Recursos materiales: Bloques de juguete, tarjetas con los números escritos, hojas de trabajo y colores.		
<p>Inicio: Se iniciará colocando las sillas en forma de hilera y frente a ellas una mesa con los números escritos del 1 al 10 y edificios armados con distintas cantidades de bloques del 1 al 10 en el piso. Se les pedirá a los niños sentarse en las sillas para jugar a la papa caliente con un globo y al niño que se quede con el globo se le mostrará una tarjeta con un número al azar, y se le pedirá que tome del piso el edificio con esa cantidad de bloques y lo suba a la mesa en el número que corresponde.</p> <p>Desarrollo: Posteriormente se les dirá que ahora es su turno de usar los bloques para construir edificios y lo haremos con ayuda de los bloques, se repartirán bloques a los alumnos y se les irán mostrando tarjetas de números al azar, y dependiendo del número que salga será la cantidad de bloques con las que armarán su edificio.</p> <p>Luego se les dará una hoja de trabajo en la que colorearán la cantidad de bloques según el número que indique la hoja.</p> <p>La hoja tendrá tanto el número escrito como el número dibujado en cantidad con puntos.</p> <p>Cierre: Como cierre se les preguntará a los alumnos cómo supieron cuántos bloques colorear, si lo supieron al ver el número escrito o si contaron los puntos para saberlo.</p>		
Instrumento de evaluación: Escala estimativa.		



Anexo S

Alumna contando los bloques en una torre mientras sus compañeros observan atentamente.



Anexo S1

Maestra en formación ayudando a alumna a reconocer el número escrito.



Anexo S2

Torres acomodadas por los alumnos según su número escrito y cantidad.



Anexo S3

Trabajo escrito de una alumna con indicador de logro en indicador "Logrado"

Domingo

CIUDAD DE BLOQUES

Aprendizaje esperado: Asocia el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita del 1 al 10.

Instrucciones: Cubre la cantidad de bloques que se indican.

□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□

2

● ●

□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□

4

● ● ● ●

□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□

5

● ● ● ● ●

□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□
□	□

7

● ● ● ● ● ● ●

PERFORMANCE INDICADOR

Nivel de logro:
 Logrado: No requiere apoyo:
 Necesita apoyo:

★ ☆ ☆

Anexo S4

Trabajo escrito de una alumna con indicador de logro en indicador "Logrado"

Daniela

CUIDAD DE BLOQUES

Desarrollo matemático

Aprendizaje esperado: Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

Instrucciones: Colorea la cantidad de bloques que se indican.

Nivel de logro
Logrado En proceso No logrado

☆☆☆

2 4 5 7

•• ••• •••• •••••

Anexo S5

Trabajo escrito de una alumna con indicador de logro en indicador “En proceso”

Meilyn

CUIDAD DE BLOQUES

Desarrollo matemático

Aprendizaje esperado: Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

Instrucciones: Colorea la cantidad de bloques que se indican.

Nivel de logro
Logrado En proceso No logrado

☆☆☆

2 4 5 7

•• ••• •••• •••••

Anexo S6

Trabajo escrito de una alumna con indicador de logro en indicador “No logrado”

Anexo T

Escala estimativa Actividad 6

Logrado	En proceso	No logrado
---------	------------	------------

Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático						
Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación				Organizador curricular 2: Número		
Aprendizaje esperado: Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10.						
Alumno	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10	Cuenta colecciones no mayores a 10 elementos siguiendo el orden estable	Maneja el principio de correspondencia uno a uno	Maneja el principio de cardinalidad	Hace registro gráfico de cantidades	Escucha las reglas del juego y actúa con apego a ellas
Danielle						
Valentín						
Arleth						
Melany						
Marco						
Francisco						
Darla						
Ailyn						
Sergio						
Regina						
Rodrigo	-	-	-	-	-	-
Liam	-	-	-	-	-	-