



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

TITULO: Estrategias Didácticas Para La Comprensión Lectora En Alumnos De Educación Secundaria De Segundo Grado

AUTOR: Frida Lizeth Contreras Hermosillo

FECHA: 07/26/2023

PALABRAS CLAVE: Comunicación, Lectura, Lúdico, Estrategias, Pensamiento Crítico

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

2019



2023

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA AUMENTAR LA MOTIVACIÓN EN
EL APRENDIZAJE DE UN 4° DE PRIMARIA.”**

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

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

PRESENTA:

KARINA CORTINA CORONADO

ASESOR (A):

MARGARITA ISABEL DE LOS SANTOS GARCIA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2023



**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 Karina Cortina Coronado
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA AUMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE
UN 4° DE PRIMARIA”**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Título en Licenciatura en Educación Primaria

en la generación 2019-2023 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 13 días del mes de Julio de 2023.

ATENTAMENTE.

Karina Cortina Coronado

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



Administrativa

Dictamen Aprobatorio del
Documento Recepcional

San Luis Potosí, S.L.P.; a 04 de Julio del 2023

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. CORTINA CORONADO KARINA
De la Generación: 2019 - 2023

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 COMO ESTRATEGIA PARA AUMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE UN 4° DE PRIMARIA

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 PRIMARIA

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES
MEDINA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

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

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRA. LETICIA CAMACHO ZAVALA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARGARITA ISABEL DE LOS SANTOS GARCÍA

AGRADECIMIENTOS

Emocionada y feliz, con la satisfacción de estar a un paso de culminar mi primera carrera profesional como Licenciada en Educación primaria, me causa un orgullo propio el haber logrado una ilusión de toda mi vida, para llegar a este momento sin duda tuve que pasar un sinfín de ocasiones, en las cuales necesite acompañamiento para este logro, el cual quiero agradecer.

Primeramente, a Dios por bendecirme en todos los días y que me acompañe en mi camino durante cada día de estos cuatro años de formación, por darle fuerzas a mi corazón de querer ser grande y por darme el privilegio de tener una familia que me apoyo en todo momento.

A mis padres en conjunto por siempre estar para mí, apoyándome emocional y económicamente, siendo mi sostén en todo momento y mi mayor motivación y ejemplo a seguir, cuando en momentos quise abandonar mis sueños, ellos fueron mis fuerzas para no rendirme y estar ahora aquí diciendo: “Se logró”.

A mi pareja que fue mi apoyo emocional más grande, que creyó en mí y en lo que era capaz de lograr y por el amor incondicional que me ha dado en mi vida, que en este largo camino me alentó a seguir y me hizo creer en mí.

A mis herman@s, que estuvieron conmigo cuando sentía que yo sola no podía, por cada desvelada y su amor que me dio fuerzas para llegar hoy a estar donde estoy.

A mis tres sobrinos que sin duda me alegraron cada día en el cual ya no tenía ánimo y siempre sacaron una sonrisa en mí, lo cual me hacía olvidar días malos y continuar para que digan: “Mi tía es maestra”.

A mi escuela Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de SLP y sus docentes, que gracias a su formación y apoyo pude hacer realidad mi sueño, en especial a la maestra Margarita Isabel de los Santos García por su apoyo brindado durante este presente trabajo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1.1.	Descripción del lugar	6
1.2.	Justificación.....	10
1.3.	Interés personal y compromisos como docente	12
1.4.	Contextualización de la problemática planteada	13
1.5.	Participantes.....	14
1.6.	Objetivos	15
1.6.1.	Objetivo general	15
1.6.2.	Objetivos específicos	15
1.7.	Competencias que se desarrollan durante la práctica.....	16
1.7.1.	Competencias genéricas	16
1.7.2.	Competencias profesionales	16

II. PLAN DE ACCIÓN

2.1	Diagnóstico	17
2.2.	Descripción y focalización del problema	27
2.3.	Propósitos considerados para el plan de acción	28
2.4.	Cronograma del plan de acción	29

2.5.	Revisión teórica que argumenta el plan de acción	34
2.5.1.	Etapas del desarrollo.....	34
2.5.2.	Motivación.....	37
2.5.3.	Interés.....	39
2.5.4	Curiosidad.....	39
2.5.5.	Juego.....	40
2.6.	Acciones y estrategias de análisis de reflexión	44

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

3.1.	Identificación de los enfoques curriculares	46
3.2.	Descripción y análisis de las actividades	48
3.2.1.	Intervención 1: Jenga de decimales	48
3.2.2.	Intervención 2: Sumas con domino	58
3.2.3.	Intervención 3. Igualdad en globos.....	73
3.2.4.	Intervención 4: Sucesiones en avioncito.....	86
3.2.5.	Intervención 5: Recuperando con serpientes.....	93
3.3	Evaluación y resultados de la aplicación de la propuesta de mejora	106
3.3.1.	Intervención 1: Jenga de decimales	107
3.3.2.	Intervención 2: Sumas con domino	110
3.3.3.	Intervención 3: Equidad en globos	111

3.3.4. Intervención 4: Series en avioncitos	113
3.3.5. Intervención 5: Recuperando con serpientes.....	114
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	117
V. REFERENCIAS	122
VI. ANEXOS	126

INTRODUCCIÓN

Este presente documento informa sobre una investigación-acción realizada, la cual se basa en atender una necesidad de un grupo de primaria, que es importante, de tal manera que se busca aumentar la motivación del alumnado al aprendizaje, debido a que después de la pandemia, el regreso a las aulas parece ser nuevo para los alumnos y aunque pudiera ser una muy buena oportunidad para que se encuentren motivados, desafortunadamente existen diversos factores e impedimentos para que lo puedan lograr, como lo es la aplicación de actividades rutinarias y desfasadas de los intereses de los escolares.

Elliot (2000) nos menciona que “El propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener” (p.5). De esta manera mi investigación busca la solución a ese problema identificado por diversas actividades, obteniendo resultados favorables mediante la práctica docente.

1.1. Descripción del lugar

El presente informe de prácticas se desarrolló en la escuela primaria “Francisco I. Madero” con clave de centro de trabajo 24DPR0416, de la Zona escolar 074, sector 1, con dirección en el estado y municipio de San Luis Potosí, en la calle Av. Manuel J. Clouthier No. 135, colonia Garita de Jalisco, S.L.P. (Anexo A)

La escuela se encuentra en una zona donde se puede observar que muchos de los asentamientos son negocios, en su mayoría de ellos grandes, como lo son; universidades, hospitales, parques y viviendas, algunas de estas últimas pertenecen a familiares de los mismos alumnos de la institución y otros de ellos viven en otra área de la comunidad en la que es ubicada la escuela.

Para obtener información de las familias se aplicó un cuestionario (Anexo B) a padres de familia, de manera digital conforme a un formulario de google, así obteniendo información acerca de datos de identificación personal, grado de escolaridad y características del ambiente en el que se desarrolla el alumno.

Del cuestionario aplicada se obtuvieron respuestas de un 64% del total del grupo, por lo tanto, estas replicas fueron consideradas promedio grupal, valorando que el resto de padres de familia que no contestó la encuesta fue por situaciones personales y ajenas al alcance de la que describe. De lo anterior se rescató los siguientes datos: La mayoría de las personas que contestaron fueron madres de familia, siendo esto el 86%, por esto se puede determinar que son ellas quienes están a cargo de sus hijos en el ámbito educativo y brindan este apoyo.

También se pudo rescatar que las edades en las que se encuentran los progenitores están en un rango promedio de 32 a 45 años, así como de igual manera se puede determinar que los responsables económicamente de la familia son los padres quienes trabajan, aunque un 35% de madres de familia también lo hacen, la mayoría de los papás varones tienen trabajos cerca de la comunidad y los principales son los comercios y tiendas de servicio.

La escuela está a cargo de un director, quien es el encargado de la mayoría del trabajo administrativo de la institución, así como de dirigir y apoyar a los docentes de la institución y alumnos y ha permanecido en la institución por un lapso de tiempo de ocho años lo cual nos indica que tiene una preparación académica.

Se dispone de la totalidad de 350 alumnos, estos se encuentran en un rango de edad de seis a doce años, dentro de los seis grados escolares, estos cuentan con dos grupos que es el A y B, a excepción de 1ro ya que este se conforma por A, B, y C.

Los grados están distribuidos en 12 aulas, cada una pertenece a un grupo y grado distinto, estas están acondicionadas con los recursos y materiales necesarios, entre ellos computadoras, cañones, pizarrones, escritorios, libreros y butacas que la mayoría están en buenas condiciones, estas últimas en algunos salones forradas y en algunas otras las mantienen originales pero en buen estado, de esta manera se puede determinar que la escuela tiene salas equipadas para poder llevar a cabo clase y en un ambiente adecuado.

Se trabaja en un horario completo de 8:00 a.m. a 13:00 p.m., brindando un total de cinco horas de clase, en este, los maestros tienen que abarcar las asignaturas dependiendo del grado en que se encuentren, cada grupo tiene una hora de educación física en la que salen de aula y quien ejecuta la clase es el maestro de Educación Física.

La escuela cuenta también con más espacios además de las aulas de clase, entre estas; sala de biblioteca, un área con microondas para que los alumnos puedan calentar su lonche, así como también hay una aula para que los alumnos tomen la materia de computación, entre otra construcción están los baños que están divididos para niños, niñas y maestros, los cuales tienen agua suficiente y hay higiene durante todo el horario escolar.

Anexo a los salones de clase se tienen dos canchas techadas una de estas es utilizada para actos cívicos y otra de estas es utilizada como cancha de educación física ambas con una limpieza durante la jornada de clase, esta organización de su estructura está plasmada en el (Anexo C).

La escuela incluye alumnos con barreras de aprendizaje y participación, para ello el centro educativo cuenta con rampas, aunque son pocas para el acceso a espacios para los estudiantes, así como también dispone de apoyo de Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) para los aprendices que lo requieran y las responsables son dos maestras que canalizar y brindar apoyo.

En el 4° grado cuenta con un total de 30 alumnos a cargo de la maestra titular, estos se encuentran en un rango de edad de nueve y diez años, de los anteriores veinte son niños y diez son niñas.

Se les aplicó un cuestionario oral al inicio de la práctica docente, en general al grupo, realizándolo a una manera de pregunta y contando manos levantadas, rescatándose los siguientes datos: en su totalidad de alumnos solamente se dedican a estudiar y a ayudar a labores sencillas de sus hogares, son integrantes de familias de entre tres y seis miembros incluyendo a mamá y papá.

La mayoría de los alumnos aspiran a una profesión en un futuro y entre las más favorecidas se consigue la profesión de ser maestros. A la mayoría se inclinan por la materia de matemáticas y de ciencias naturales ya que con esta última despiertan su curiosidad al máximo y se interesan por conocer y experimentar más, esto durante la última jornada de prácticas docentes llevada a cabo en las fechas de octubre del 2022.

Un área fuerte que los alumnos tienen es educación física donde a ellos les emociona el salir a recibirla, así como también las actividades que implican movimiento físico, así sea dentro o fuera del aula.

El problema más notable es la baja motivación que tienen para realizar las actividades, esta fue detectada mediante la observación y un diagnóstico aplicado, ya que los alumnos dudan mucho en participar y realizar las actividades más que nada que implican teoría, cuando lo hacen es con mucha paciencia, desmotivación, sueño y en mucho tiempo, esto fue notorio cuando se percibió que los educandos están bostezando, durmiendo, viendo para afuera del salón o se quedan viendo fijamente algún objeto, esta problemática también fue determinada por la maestra titular de grupo.

1.2. Justificación

Principalmente me es importante mencionar las actitudes de los alumnos de 4° grado que se observaron durante la jornada de práctica en octubre 2022 y fueron: muy poca atención durante clase, se distraen muy fácilmente, muestran acciones de sueño (bostezos), suspenden actividades para platicar o realizar cualquier otra acción de su interés (dibujar, platicar y jugar).

Es importante que los escolares mantengan la atención y el interés por adquirir los aprendizajes ya que de esta manera nos menciona Raya, (2010) “La atención es una herramienta en el aprendizaje, al hacer las clases entretenidas, los alumnos pondrán más atención” siendo esta una herramienta para que los alumnos logren la adquisición del aprendizaje.

Por lo cual se intervino en este aspecto, de tal manera, que el alumno logre estar interesado en la actividad, estas deberían captar su atención y generar una motivación del educando para el aprendizaje, control sobre éste, además, de lograr el aprendizaje esperado.

También, aumentar la motivación para que el alumno esté interesado en aprender es una de las funciones primordiales de la escuela, como afirma la SEP (2017):

La función de la escuela ya no es únicamente enseñar a niñas, niños y jóvenes lo que no saben, sino contribuir a desarrollar la capacidad de aprender a aprender, y a fomentar el interés y la motivación para aprender a lo largo de toda la vida. (p.29)

Es importante como docentes impulsar a una motivación del alumnado mediante procesos y estrategias que sean relevantes e interesantes y no tradicionalistas, como nos propone el 5to principio pedagógico de la SEP (2017):

Estimular la motivación del alumno. El docente diseña estrategias que hagan relevante el conocimiento, fomenten el aprecio del estudiante por sí mismo y por las relaciones que establece en el aula. De esta manera favorece que el alumno tome el control de su proceso de aprendizaje (p.116)

Siendo así, importante hablar sobre lo que los docentes deben de apoyar para que se lleve a cabo el aprendizaje aportando estrategias para lograrlo.

Si bien el juego es una actividad que motiva a los estudiantes, a ello Herrera, (2017) (citado por Ojeda, Herrera, Mediavilla y Álvarez, 2020) afirma que:

La aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas y especificadas para las clases y para mejorar el rendimiento académico del estudiante en distintas materias, es un recurso valioso para él. Por lo tanto, los juegos son una herramienta que les permite a los docentes motivar y mantener la atención dentro de sus clases (p.442).

Los alumnos requieren que se les enseñe de manera dinámica y que los mantenga con motivación y felices de seguir aprendiendo, por ello es importante que involucremos este apoyo para llegar al interés del alumno logrando una atención y aprendizaje.

Nos menciona Tapia (1998) la relevancia de diferentes aspectos, sobre una perspectiva de la motivación para el aprendizaje escolar “El comienzo de la clase, la organización de las actividades, la interacción del profesor con sus alumnos y evaluación del aprendizaje” (p.5)

La tarea y función principal del docente es mantener motivado al estudiante para que este desarrolle sus actividades por satisfacción propia, es decir, que realice sus tareas porque le interesan. Para esto se propone emplear como

estrategia el juego que es un recurso que llama la atención a la mayoría de los alumnos.

De manera que, Gaitán (2013) afirma que “El modelo del juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas extrapoladas de los juegos”. (p.2) No podemos dejar de lado que son niños y en cualquier momento les llama la atención jugar.

Por lo antes expuesto, considero que es indispensable e importante analizar el nivel de interés y motivación de los niños al usar metodologías activas (juego), con el fin de incrementar una nueva forma de trabajo y sean beneficiados los alumnos y pueda captarse dicho interés y motivación con el propósito de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y se adquiera el aprendizaje significativo del estudiante.

1.3. Interés personal y compromisos como docente

El interés personal de hacer este trabajo y por realizar esta investigación es porque considero bajo mi propia experiencia como alumna que poseer motivación dentro del aprendizaje es un elemento fundamental para realmente poder aprender de manera satisfactoria y realizar las tareas asignadas con una actitud positiva, logrando así adquirir los aprendizajes esperados.

Además de que regularmente dentro del aula por voz de la maestra titular había escuchado acerca de que los alumnos no estaban centrados completamente en clase ya que les resultaba complicado cumplir con los desafíos dentro del aula. También se observó el desinterés de los alumnos que lo reflejaban de distintas maneras, entre ellas; salidas al baño frecuentes, realizar dibujos, observar fijamente a algún lugar desconectando de la clase impartida.

Reconozco que el alumno no se va a encontrar naturalmente motivado para su esfuerzo de aprendizaje propio, por ello considero que nuestra forma de actuar y de trabajar en el aula puede proporcionar esta motivación a los educandos.

Ya que si bien nos menciona Vega (2014) “La motivación busca que el alumno se siente convencido de que necesita saber cierto tema, que el medioambiente y personas que lo rodea le den el impulso que lo lleven a interesarse por dicho tema” (párr.5).

Es importante que los alumnos estén emocionados e interesados por realizar sus actividades y que su comportamiento sea alentador a querer realizar la actividad. De aquí mi preocupación para que los aprendices estén motivados en la realización de la actividad dentro del aula, y así que tengan una actitud positiva ante cada actividad para que sea realizada de la mejor manera y ofrecer un entorno de aprendizaje donde vivirán esta experiencia como un acto natural para ellos, y que este estará ligado a los objetivos concretos que previamente se haya establecido para la asignatura y lograr los aprendizajes esperados.

1.4. Contextualización de la problemática planteada

La falta de motivación para el aprendizaje es una problemática presentada en el 4° grado, el cual está integrado por 30 alumnos los cuales 20 son niños y 10 niñas, en la escuela primaria Francisco I. Madero.

En la primer semana de observación, se pudo identificar, que, los alumnos con frecuencia solicitaron permisos para salidas al baño, aunque no siempre se les daba la oportunidad, esto sucedía especialmente en actividades que no llama su atención o se les dificulta, también se identificó que pierden la atracción y comienzan a mostrar acciones como las siguientes; dibujar en su cuaderno, platicar o a tener una mirada fija a alguna parte al exterior del salón; con base a lo anterior considero que podría ser por la falta de interés en las actividades

propuestas al educando, ya que el proceso de la actividad rutinaria lleva a perder el interés y no intentarlo.

Por lo que, se platicó con la docente titular de grupo, en ese momento de 3° grado me comentó que sería importante trabajar con ellos de manera que involucre actividades dentro y fuera del salón que les dejará un aprendizaje, pero, utilizando como estrategia cosas de su interés donde yo observará que los alumnos se esforzaban por realizar o trabajar y que al mismo tiempo disfrutaran.

Nuevamente en un día de observación, al grupo le tocó educación física, en donde se desenvuelven con más energía y activos esperando el momento para que llegue la hora de salida a la cancha a tomar la clase, así como también se observó la insistencia por querer saber la hora y cuánto tiempo es el que falta para salir a jugar, ya que mencionaron, Educación Física es su asignatura favorita porque les divierte.

Considerando lo anterior identifique esta área de oportunidad en el grupo de 4° grado, dado que solo se encuentran interesados cuando esta propuesta una actividad que les interesa, y como docente en formación a cargo del grupo puedo apoyar a la mejora de su motivación durante las actividades que les cuestan más trabajo, creando así secuencias didácticas que estén basadas en el juego y contribuyan a favorecer su interés a realizar cada actividad.

1.5. Participantes

El grupo elegido para la realización de mi documento fueron los alumnos de 4° grado de la escuela primaria Francisco I. Madero, asignados desde el comienzo de mi quinto semestre en la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de SLP (BECENE), esto mediante una asignación por promedio y dándonos la opción de elegir sin antes conocer al grupo y las necesidades que cada uno de grupos tiene en las diferentes escuelas.

El grupo está integrado por treinta alumnos los cuales fueron participantes en la investigación, conformándose así de veinte niños y diez niñas, en un parámetro de edad de los 9-10 años.

1.6. Objetivos

A continuación se mencionan los objetivos de mi investigación tomándolos como formulaciones de carácter didáctico que expresaran de forma clara y precisa los cambios que se planearon lograr en los alumnos como efecto del proceso enseñanza-aprendizaje.

1.6.1. Objetivo general

Aumentar la motivación en el aprendizaje mediante el juego como estrategia en 4° de primaria.

1.6.2. Objetivos específicos

- Determinar la importancia de favorecer la motivación
- Diagnosticar el grado de motivación e intereses de los alumnos.
- Diseñar estrategias con base al juego para aumentar su motivación.
- Aplicar estrategias en el grupo mediante secuencias didácticas.
- Evaluar cada actividad aplicada.
- Analizar el impacto de las secuencias didácticas aplicadas.

1.7. Competencias que se desarrollan durante la práctica

La Dirección General de Educación Superior para Profesionales (DGESPE), a través del perfil de egreso de la Licenciatura en educación primaria nos menciona las competencias que necesito para desempeñarme como Licenciada en Educación Primaria de la mejor manera, de todas estas anteriores, mencionare a continuación las que desempeñare en este informe.

1.7.1. Competencias genéricas

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.

1.7.2. Competencias profesionales

- Diseña y aplica diferentes diagnósticos para identificar problemáticas que afectan el trabajo en la escuela y en el aula.
- Elabora diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje, así como las adecuaciones curriculares y didácticas pertinentes

II. PLAN DE ACCIÓN

Para la realización de este informe primero se identificaron las necesidades del grupo, luego intervenir con mi práctica docente. También, se utilizó la observación durante la ayudantía en la escuela primaria. Además, se consideraron los comentarios y sugerencias de la maestra titular.

Con el fin de poder confirmar e identificar la problemática del grupo de una manera justificada, se optó por realizar un diagnóstico al grupo, ya que mediante este como docentes tenemos la oportunidad de identificar fortalezas y áreas de oportunidad de nuestros alumnos, al reconocer estas últimas poder armar un plan de acción y ejecutarlo durante momentos del ciclo escolar, así logrando que los educandos aumenten su motivación y adquieran el aprendizaje esperado.

2.1 Diagnóstico

Buisán y Marín (2011) (citado por Arriaga, 2015), menciona que el diagnóstico educativo es:

Un proceso que trata de describir, clasificar, predecir y explicar el comportamiento de un sujeto dentro del marco escolar, incluyendo un conjunto de actividades de medición y evaluación de un sujeto (o grupo de sujetos) o de una institución con el fin de dar una orientación. (p.13)

Se decidió realizar un diagnóstico para poder determinar los intereses y motivación dentro del grupo de 4° grado, se llevó a cabo una observación para posteriormente corroborar esta información ya determinada mediante la aplicación de un cuestionario de escala tipo Likert.

La escala tipo Likert consiste en una serie de ítems o juicios ante los cuales se solicita que resuelva el individuo. El estímulo (ítem o sentencia) que se

presenta al sujeto representa la propiedad que el evaluador está interesado en medir y las respuestas son solicitadas en términos de grados de acuerdo o desacuerdo que el sujeto tenga con la sentencia en particular. (SEP, 2020)

El grupo de 4° grado está integrado por un total de treinta alumnos, de los cuales diez son niñas y veinte son niños que se encuentran en un rango de edad de los nueve y 10 años. De este total se pudo aplicar la escala tipo Likert (Anexo D) a 28 alumnos ya que por cuestiones de salud dos alumnos no asisten regularmente, lo cual se tomó como base y mayoría para determinar el área de oportunidad del grupo.

Es importante mencionar que dicha actividad de aplicación de la escala tipo Likert fue con un proceso guiado tanto en la lectura del enunciado y la lectura de los indicadores, a continuación, se muestra cada resultado obtenido de cada una de las preguntas realizadas.

Figura

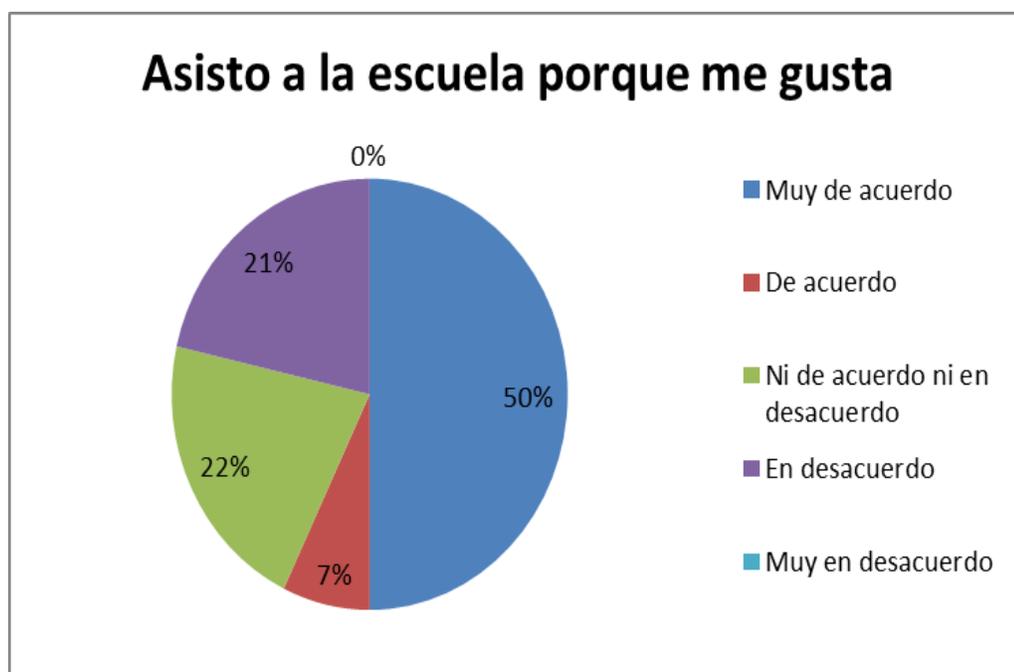


Figura 1. Resultados obtenidos del cuestionamiento 1 del diagnóstico

En el cuestionamiento número uno podemos observar que la mayoría de porcentajes y tomando en cuenta el indicador muy de acuerdo y de acuerdo podemos considerarlo que es un 57% de los alumnos que asiste a la escuela es porque les gusta y sin que haya una necesidad de obligación o exigencia por parte de alguien más, por otro lado, tomando los indicadores que nos llevan a determinar que existe otra razón por la cual asisten a la escuela es de un 43% del grupo.

Figura 2



Figura 2. Resultados obtenidos del cuestionamiento 2 del diagnóstico

Retomando que dentro del cuestionamiento número uno se determinó que había un 43% de alumnos que asistían a la escuela por un motivo que no era el interés propio.

Ahora bien, dentro de este cuestionamiento número dos se les realiza el planteamiento sobre una posible causa por la que ellos asisten a la escuela que es por indicación de los padres, de la cual el 39% de los alumnos responden que están de acuerdo o muy de acuerdo, siendo así que aun dentro del grupo resta un 4% de alumnos que aún no se logra identificar la razón por la cual asisten a la escuela.

Figura 3

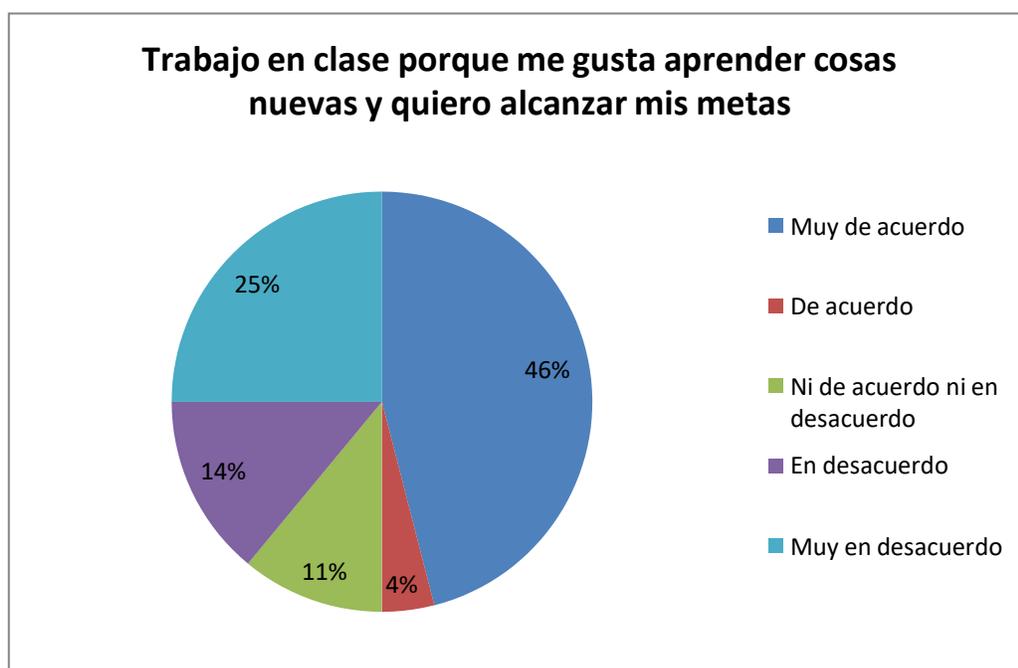


Figura 3. Resultados obtenidos del cuestionamiento 3 del diagnóstico

En el tercer cuestionamiento aplicado a los educandos está planteado y orientado para conocer acerca del interés que tienen por alcanzar sus propias metas, siendo que un alumno que desea alcanzar sus propósitos es un estudiante motivado y el mismo deseo un impulso para estar trabajando en el aula, de esta manera se puede identificar que el 50% del grupo está enfocado a lograrlo y el otro 50% del grupo es quien no tiene el interés o impulso por realizar cada actividad asignada.

Figura 4



Figura 4. Resultados obtenidos del cuestionamiento 4 del diagnóstico

En el cuestionamiento anterior que es el número cuatro se realizó con el propósito de determinar si ese 50% de los alumnos que no tienen interés mostrado en el gráfico de cuestionamiento tres, es por la razón de que no disfrutan la realización de las actividades cotidianas que son asignadas de rutina en la mayoría de las sesiones.

Se determinó que el 28% de los alumnos del grupo disfrutaban las actividades a realizar y un 18% disfrutaba algunas de esas actividades planteadas siendo así un total de 46% del grupo que disfrutaba y le gustaban las actividades, por lo contrario, el 55% del grupo no disfrutaba el proceso y por lo tanto no llama su atención la actividad.

A partir de la percepción anterior que no se toman en cuenta las necesidades de los alumnos, como señala la SEP (2017):

La educación no debe ser estática. Ha de evolucionar y responder a las características de la sociedad en la que está inserta. Cuando la educación se desfasa de las necesidades sociales y ya no responde a estas, los estudiantes no encuentran sentido en lo que aprenden, al no poder vincularlo con su realidad y contexto, pierden motivación e interés, (p.28)

Figura 5

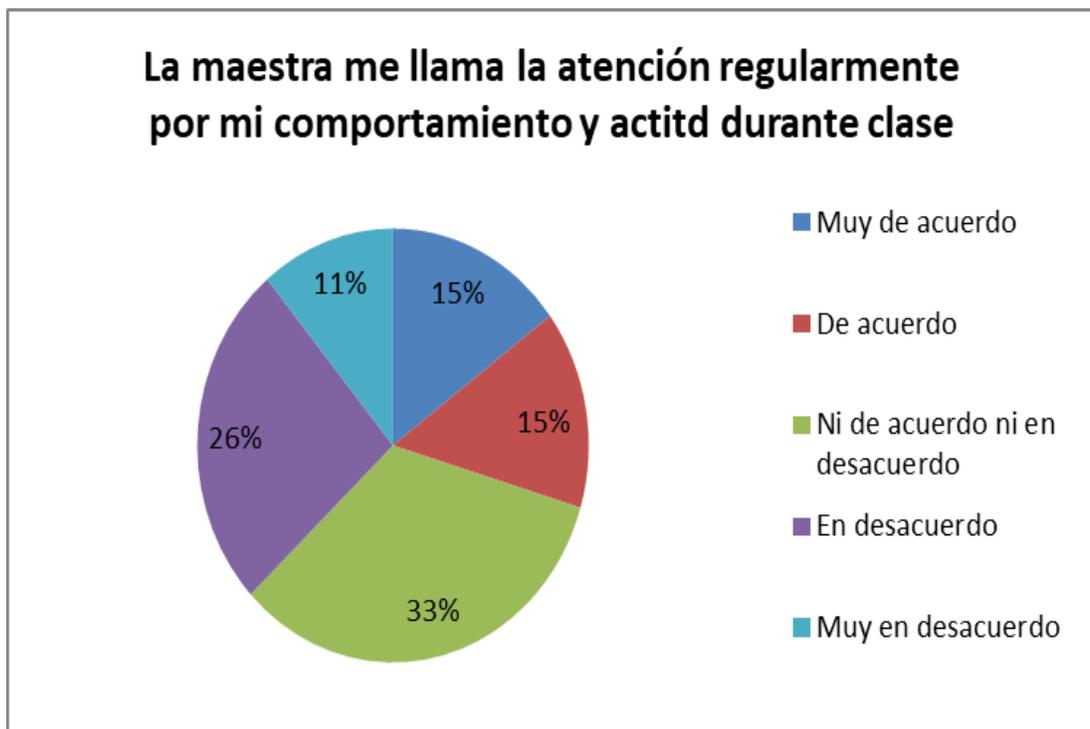


Figura 5. Resultados obtenidos del cuestionamiento 5 del diagnóstico.

Dentro de este cuestionamiento se realizó con el propósito de identificar la actitud positiva o negativa de los alumnos dentro de una clase normal, lo cual nos va a indicar que la cantidad de alumnos a los cuales se les llama la atención con regularidad son aquellos que la actividad no logra causar su interés y por lo

consecuente proceden a realizar otro tipo de actividades como el platicar, pararse o salir al baño.

Se identificó que el 30% de los alumnos están de acuerdo y nos indica que regularmente son a los alumnos que les cuesta más trabajo estar enfocados a la actividad por este desinterés por el trabajo.

También podemos identificar que el 33% de los alumnos, solamente en algunas veces se les llama la atención por cualquier situación y no necesariamente por la no realización de la actividad.

Por lo contrario, podemos identificar que un 37% de los alumnos son quienes están centrados en las actividades de aprendizaje y por lo regular no reciben llamados de atención por su comportamiento en situaciones distintas como lo son; haber olvidado el libro, no tener tinta que se solicita, etc.

Con base a este diagnóstico aplicado y contrastando resultados se puede determinar que aproximadamente un 35% de los alumnos no conocen un incentivo para aprender y es necesario que encuentren este interés para que dispongan de una motivación, para ello se ha optado por aplicar una estrategia adecuada.

De una manera más sintetizada y grafica se muestra a continuación un resumen del diagnóstico y que porcentaje de alumnos se encuentran motivados ante cualquier actividad y que porcentaje necesita aumentar su motivación.

Figura 6

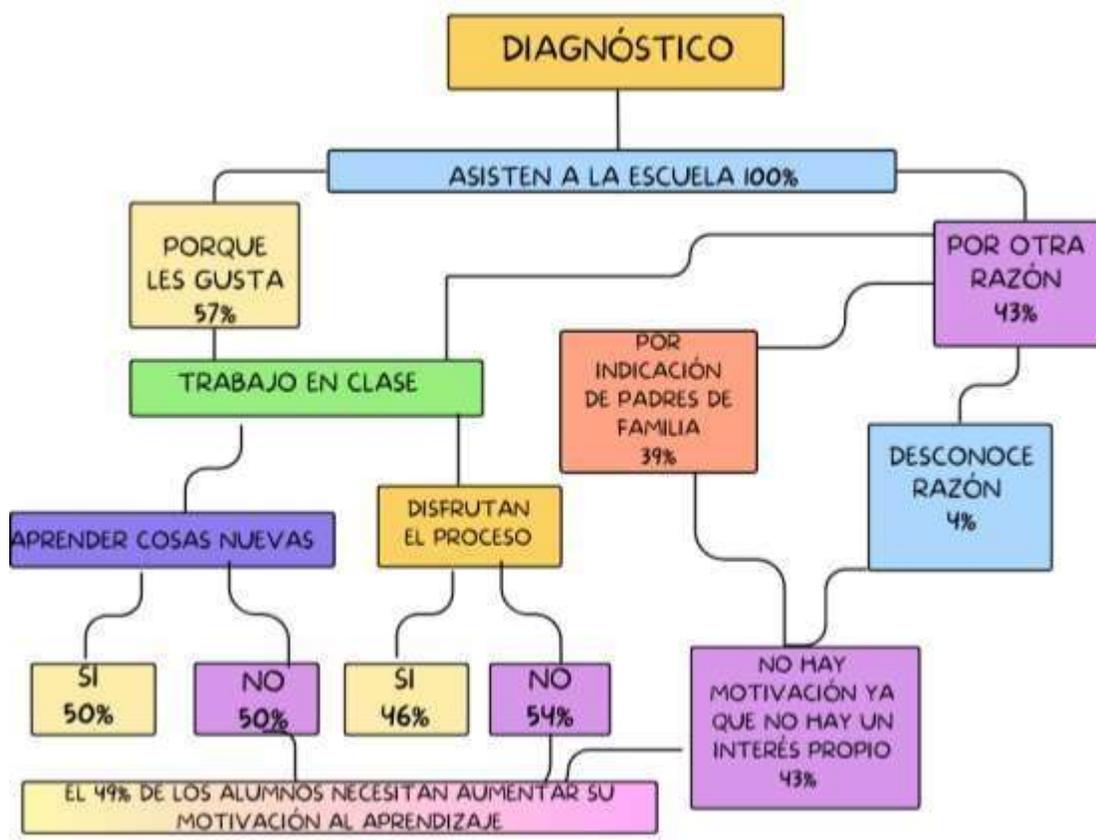


Figura 6. Diagrama del diagnóstico sobre alumnos que necesitan aumentar su motivación

Así mismo se consideró necesario aplicar un test para diagnosticar los estilos de aprendizaje de los alumnos (Anexo E), esto para ya una vez identificada el área de oportunidad del grupo de 4° grado, poder determinar las estrategias o metodologías adecuadas para poder intervenir como maestra en formación frente al grupo.

Si bien se nos menciona en el manual de estilos de aprendizaje propuesto por Cisneros, (2004) que un “estilo de aprendizaje” se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias para aprender.

Si bien nos menciona la SEP en su cuarto principio pedagógico (2017)

Conocer los intereses de los estudiantes, es fundamental que el profesor establezca una relación cercana con los estudiantes a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje (p.120).

Para aplicar el diagnóstico nos basamos en los tres sistemas de representación ya que tenemos tres grandes sistemas para representar mentalmente la información, el visual, el auditivo y el kinestésico. En dicho diagnóstico se optó por utilizar un cuestionario de estilos de aprendizaje propuesto por Metts 1999, (Anexo E) con él logró identificar qué porcentaje de alumnos pertenecen al sistema de representación visual, auditivo o kinestésico, es decir la manera que se les facilita más el aprender.

Cada uno de estos sistemas de representación tiene características distintas como nos menciona Cazau (s.f), el sistema de representación auditivo es el que nos permite oír en nuestra mente voces, sonidos, música. Cuando recordamos una melodía o una conversación, o cuando reconocemos la voz de la persona que nos habla por teléfono estamos utilizando el sistema de representación auditivo. Por último, cuando recordamos el sabor de nuestra comida favorita, o lo que sentimos al escuchar una canción estamos utilizando el sistema de representación kinestésico.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos del cuestionario ya mencionado anteriormente:

Figura 7

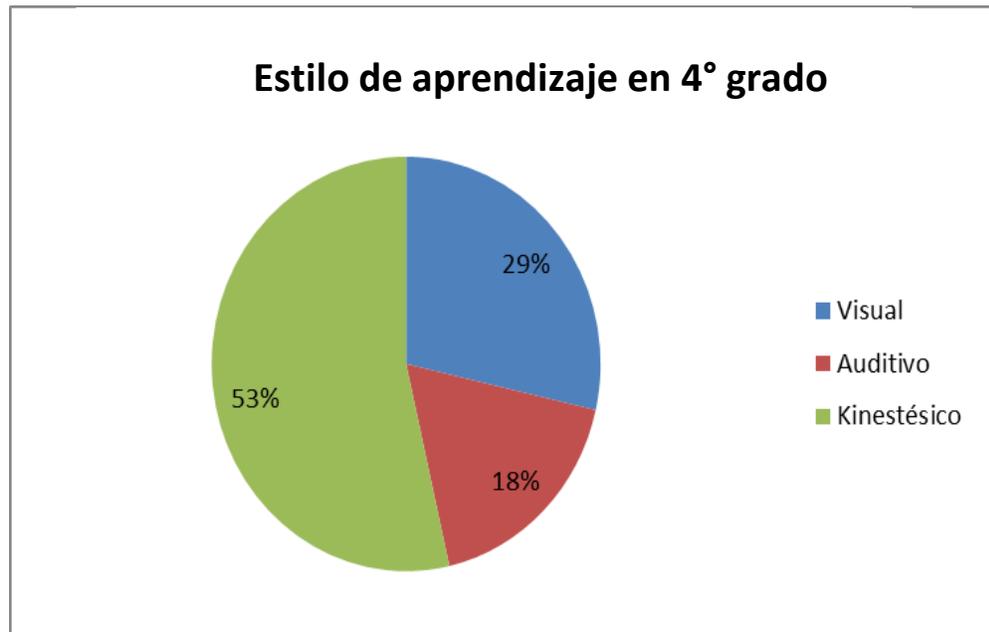


Figura 7. Resultados obtenidos de los estilos de aprendizaje de los alumnos de 4º grado

De la anterior gráfica podemos observar que en un 53% de los alumnos tienen un estilo de aprendizaje kinestésico, un 29% visual y un 18% auditivo. Por los resultados anteriores se identifica que la mayor cantidad de alumnos son kinestésicos donde estos alumnos aprenden haciendo, opte por intervenir con el grupo de tal manera que los alumnos manipulen y hagan movimiento, aunque no se va a dejar de lado el estilo de aprendizaje visual y auditivo, ya que así cada alumno se sentirá motivado con su manera más accesible para apropiarse del aprendizaje.

Si bien con relación a lo anterior nos menciona Esquivel, Gonzales y Aguirre (2013):

Se percibe la necesidad de que todos los docentes conozcan las teorías de los estilos de aprendizaje y las estrategias propuestas para ellas ya que todos los individuos pueden aprender cualquier cosa, siempre y cuando se les presente la información en los términos, modalidades y organización en que resulta más accesible, cognitiva y afectiva. (p.6)

De tal manera que se va a utilizar el juego como una estrategia para aumentar la motivación de los educandos incorporando en el mismo juego elementos auditivos y visuales.

2.2. Descripción y focalización del problema

Por lo anterior y teniendo en cuenta los resultados del diagnóstico aplicado, las observaciones y test pude determinar que es necesario favorecer y aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje dentro y fuera del aula, esto teniendo como fin que los educandos tengan el interés propio de aprender.

Se identificó que los alumnos asisten por cumplimiento y compromiso, sin que se hallen motivados e interesados en el aprendizaje, esto se identifica con las actitudes dentro del aula como lo son distracciones, platicar entre ellos, sueño, entre otras.

Siendo importante para la que escribe abordar y aprovechar esta área de oportunidad de los estudiantes aumentando su propia motivación al aprendizaje, ya que nos menciona Raya (2010) “La motivación es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción. Ésta depende de cada persona. Pero los docentes pueden potenciarla”. (p.1)

Para yo como docente potenciar o aumentar esta motivación de los educandos, abordando esta área de oportunidad de aumentar su motivación, se toma el juego como estrategia, que es un área fuerte de los educandos, pretendiendo de esta manera se motiven en el aprendizaje y realicen la actividad de una forma placentera, generando así un conocimiento.

2.3. Propósitos considerados para el plan de acción

El plan de acción tiene como guía y fin cumplir los propósitos y aprendizajes establecidos por cada sesión que se trabaje con los educandos de tal manera que cada una de ellas aportará al cumplimiento del objetivo de mi investigación.

Tal como nos menciona Tapia y Fita (1998)

Si queremos motivar a nuestros alumnos lo que precisamos es conocer de qué modo nuestros patrones de actuación pueden contribuir a crear entornos capaces de conseguir que los alumnos se interesen, se esfuercen por aprender y, en particular, qué formas de actuación pueden ayudar a un alumno concreto. (p.12)

De esta manera el propósito establecido en el plan de acción consiste en propiciar actividades diferentes, enfocadas al aprendizaje basado en juegos, donde cada una de ellas estará guiada a cumplir un aprendizaje que nos propone el plan y programa de estudio para los alumnos de 4° grado de primaria, los cuales se adquirieron mediante una actitud de interés propio.

Se establecieron propósitos específicos para abordar en cada una de las intervenciones:

1. Que el alumno se interese por aprender
2. Que el alumno tenga curiosidad por aprender
3. Que el alumno disfrute del proceso de aprendizaje utilizando como estrategia el juego

4. Que el alumno se encuentre motivado ante el proceso de aprendizaje
5. Que el alumno se apropie del aprendizaje esperado

2.4. Cronograma del plan de acción

La problemática detectada es la baja motivación en los alumnos de 4° grado y para favorecerla se diseñó el plan de acción el cual integra cinco situaciones didácticas organizadas de la siguiente manera:

Tabla 1

Nombre de la actividad	Descripción	Propósito	Estrategias y recursos	Tiempo (fecha y horas)
“Jenga de decimales”	<p>La actividad pertenece al tema de valor posicional de decimales y es de manera grupal, donde los alumnos tienen que sacar una pieza de jenga de tal manera que se busque no derribar la torre y respetar las reglas del juego:</p> <p>-Antes de sacar la pieza deben de decir que número tiene a los extremos la pieza, de tal manera que si no lo menciona no puede sacarla y deberá cambiar de</p>	<p>Que el alumno reconozca la ubicación y nombre correcto de decimales y también lo realice con una motivación y emoción propia.</p>	<p>En esta actividad la principal estrategia son las reglas del juego, que el alumno no puede sacar ninguna pieza sin decir su nombre y a la vez que busque una pieza que no derribe la torre.</p> <p>Recursos</p> <p>Jenga señalado con decimales a</p>	<p>01/12/2022</p> <p>1 hora de la asignatura de matemáticas.</p>

	pieza.		los extremos.	
“Sumas con dominó”	En esta actividad consiste en que ya una vez que los alumnos ubican valores posicionales pueden comenzar a sumar decimales, mediante un juego de domino de 31 piezas se le entrega a cada alumno una sola pieza de dominó la cual ellos irán colocando conforme van efectuando las sumas de las piezas anteriores, para comenzar el juego yo coloco la primer pieza del dominó y los educandos en su cuaderno tendrán que efectuar la suma para saber que pieza sigue y quien tenga la pieza deberá de colocarla y así sucesivamente, el juego tiene una regla que es el tiempo, deberán de colocarla en menos de 1.30 minutos.	Que el alumno con la práctica de sumas desde números pequeños a números más grandes se apropie del procedimiento y a la vez por el juego se halle motivado al aprendizaje.	Estrategia La principal estrategia es que se reparten las piezas al azar y todos deben de efectuar las sumas para saber quién sigue. La segunda estrategia es el tiempo. Recursos -Dominó de decimales -Cuaderno de los alumnos -Tinta negra y lápiz	05/12/2022 2 horas de la asignatura de matemáticas
“Equidad en globos”	En la actividad se trabaja con un tablero de globos, simulando este un juego de dardos para abarcar el tema de igualdad de género en la asignatura de	Que el alumno identifique y ponga en práctica la igualdad de género, siendo de	Estrategia de palabra robada para que recuperen las palabras destacadas y seleccionen de	06/12/2022 Durante 1 hora correspondiente a la asignatura

	<p>Formación Cívica y Ética, los alumnos ya anteriormente de haber estado trabajando con este mismo tema, con apoyo del tablero de globos, cada uno de ellos pasará a reventar un globo que contiene dentro de él, una frase secreta, se leerá y además dar una explicación muy breve de cada una de estas frases sobre igualdad. Aquí mismo se involucra la actividad de juego llamada “Palabra robada”, cada una de las frases leídas, los alumnos tienen permitido escribir 10 palabras de las frases de sus compañeros, por medio del botecito de participaciones irán escribiendo una palabra y quien tenga esa palabra escrita las irán tachando, al final gana quien tenga más palabras escritas sin tachar. Para finalizar todos elaboran una conclusión muy personal sobre la reflexión de cada una de estas frases.</p>	<p>esta manera que se brinden mismas oportunidades y acciones.</p>	<p>palabras realmente significativas. Recursos Tablero de globos Dardo Frases sobre igualdad</p>	<p>ura de Formación Cívica Y Ética</p>
<p>“Secuencias en</p>	<p>La actividad consiste en que los alumnos</p>	<p>El propósito de la</p>	<p>La estrategia del juego es para</p>	<p>07/12/2022</p>

avioncito”	<p>completan series por equipos en un juego de avioncito prediseñado con solamente algunos números y ellos completan los faltantes y hasta que logre ser completado pueden jugar un turno cada quien a la avioncito, que este consiste en que los jugadores tienen en sus manos papel mojado en forma de bolita, lo lanzan hasta alcanzar el número final, se brinca en una sola pierna hasta llegar a recoger la bolita lanzada y recorrer toda la línea de cuadros, no se puede caer o poner otro pie ya que sería trampa. Cada vuelta se tira la bolita al cuadro que sigue, el primero que su bolita recorra los 10 cuadros gana y si al brincar pisa fuera de los cuadros pierde su turno y su ficha o bolita se regresa al primer cuadro.</p>	<p>actividad es que el alumno identifique faltantes en series, de igual manera que el alumno haga por su propio interés por la actividad poseyendo así una motivación en su aprendizaje y apropiándose de él.</p>	<p>antes de jugar el alumno debe de completar una serie y por las ansias de jugar, el propósito es que al alumno le interese completar entre más rápido la serie para poder jugar.</p>	<p>Durante una hora aproximadamente, en el horario de la asignatura de matemáticas.</p>
-------------------	---	---	--	---

Recursos
Avioncito o bebeleche prediseñado con números faltantes

“Recuperando con serpientes”	<p>En la actividad de serpientes y escaleras se aplicará al final de una serie de contenidos al termino del bloque, de tal</p>	<p>Que el alumno reafirme y recuerde en el bloque</p>	<p>Una estrategia es que si el equipo contesta bien puede avanzar y de</p>	<p>Al final del bloque II 08/12/2022 Durante</p>
-------------------------------------	--	---	--	--

<p>manera que se rescate los conocimientos obtenidos durante este lapso de tiempo, se divide al grupo en dos equipos y se elige un representante (el alumno más tímido) cada equipo tendrá un dado el cual tendrá una oportunidad de lanzar el dado y el número que caiga es el número que tendrá que ir avanzando, de esta manera cada casilla de la serpientes y escaleras tiene un color en específico (azul, verde, rojo, café, morado y naranja) cada color es una materia y dependerá del color de la casilla en la que caiga y el representante del equipo asignará quien de sus integrantes saca una tarjeta del color de su casilla y el equipo tendrá que responder a la pregunta relacionada con los temas que se vieron en esa material de tal manera que si no lo logra el equipo, el otro equipo puede robar la tarjeta y avanza el equipo contrincante, después de que cada equipo dice sus respuestas todos</p>	<p>visto, a la misma vez que el estudiante se encuentre motivado a querer ganar y responder.</p>	<p>lo contrario no, de la misma manera todos escuchan la respuesta y si durante el proceso no la identificaron es buen momento para que lo aprendan.</p>	<p>2 horas y media aproximadamente, utilizando un horario de 8:00 a.m. a 10:30 a.m.</p>
		<p>La regla de robar tarjetas, ya que el equipo hace un esfuerzo por contestar.</p>	
		<p>Recursos Serpientes y escaleras Dos dados grandes Tarjetas de preguntas relacionadas con los temas vistos.</p>	

deben de escuchar
para determinar si es
correcta o no y si
puede avanzar o no.

Tabla 1: Plan de acción para aumentar la motivación al aprendizaje mediante el juego

2.5. Revisión teórica que argumenta el plan de acción

Para poder llevar a cabo mi plan de acción y sustentar el contenido del presente trabajo para así dar una solución a la problemática del grupo de estudiantes, se adjunta a continuación una revisión teórica que me ayuda a poder justificar el proceso de mi propuesta.

Primeramente, comenzaré por mencionar teóricos que me ayudan a comprender la etapa de desarrollo en la que se encuentran los alumnos de cuarto grado que se ubican en un rango de edad entre los ocho y nueve años de edad.

2.5.1. Etapas del desarrollo

Piaget, (citado en Valdés 2014) señala que en los alumnos de 7 a 11 años de edad se encuentran en un estadio de operaciones concretas, en esta, se hace referencia a que los educandos efectúan operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no sólo usa el símbolo, también logran usar las representaciones de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas.

Tomando en cuenta que los alumnos de 4° grado de primaria se encuentran dentro de este rango de edad del estadio de operaciones concretas, comienzan a dar una solución lógica a cada procedimiento al que se enfrentan y lo relacionan con su exterior y vida cotidiana, de esta manera considero que es una estrategia el juego ya que así él podrá apropiarse del aprendizaje y llegar a una conclusión.

Apoyando a lo anterior nos menciona la UNICEF (2018):

El juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. (p.8)

Otra teoría que me es relevante mencionar es la teoría de Wallon la cual hace énfasis en una perspectiva del desarrollo infantil de manera global, propone así que el ser humano se desarrolla en diez estadios, según Wallon, se puede hablar de las etapas siguientes (citado en Vallejo 2015).

1. De impulsividad puro, 0-6 meses
2. Emocional 6-12 meses
3. Sensorio-motriz 1-2 años
4. Proyectivo 2-3 años
5. Del personalismo, 2 ½ -3 años
6. De oposición y negativismo, 3-4 años
7. De gracia, poco antes de los, 6 años
8. De personalidad polivalente, 6 a 9 años
9. Del pensamiento categorial, a partir de 9 años
10. De la pubertad y la adolescencia, 12 años

Ubicando que los educandos a partir de los seis años se encuentran en el estadio de personalidad polivalente y nos hace referencia a la integración en el grupo (juegos colectivos).

Con relación a lo anterior, son factores que se tienen que tomar en cuenta

para poder trabajar con el grupo, ya que a partir de ello se determina la manera en la que hay que comenzar y que a la misma vez favorece al aprendizaje de los alumnos aumentando su interés generando así una motivación, siendo esta una estrategia efectiva de trabajar con los educandos, esto por el motivo de que se abordan los contenidos de acuerdo a los intereses del alumno según su edad.

Ya que en relación al interés de los alumnos del que se habla anteriormente, nos menciona según Tapia y Fita (1998), “Un problema con el que nos enfrentamos día a día los profesores es el que nos plantean los alumnos que no parecen tener interés alguno por comprender y aprender lo que tratamos de enseñarles.” (p.11)

En consecuencia, a lo anterior se tiene un gran impacto en la motivación de los educandos ya que cada vez esta se observa que disminuye al paso de los días generando que los alumnos no tengan interés en lo que realizan y cada vez se vuelven más rutinarias las actividades que hacen y la manera en que se aborden los contenidos.

En consecuencia, a lo anterior es lo que se busca realizar, acciones para que esta forma de enseñar no sea rutinaria y no genere un desinterés en el alumno, si bien nos menciona la SEP (2017):

La educación no debe ser estática. Ha de evolucionar y responder a las características de la sociedad en la que está inserta. Cuando la educación se desfasa de las necesidades sociales y ya no responde a estas, los estudiantes no encuentran sentido en lo que aprenden, al no poder vincularlo con su realidad y contexto, pierden motivación e interés, lo cual se convierte en una de las principales causas internas de rezago y abandono escolar. (p.24)

Si bien ya mencionado anteriormente debemos de basarnos en esas necesidades e interés de los educandos de esta manera aumentando su

motivación y que el propio alumno por iniciativa asista a clase con la ilusión de que aprenderá de manera distinta, ya que los intereses sociales identificados en el grupo se basan en el juego.

2.5.2. Motivación

Para Maslow psicólogo norteamericano (citado por Plasencia y Montalvo 2015) “La motivación es el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades” (p.17)

Considero que cuando se toma la iniciativa por cumplir lo que propiamente es de interés realmente se realiza con gusto y sin sentir de tal manera el trabajo pesado o tedioso, por lo mismo de que se cuenta con una iniciativa propia, sin embargo, cuando se asigna abordar una actividad que no les llama la atención y no les interesa realizarla, lo hacen, pero sin una actitud favorable que lleva a que sea una tarea mal ejecutada.

Alemán Pichal, Navarro de Armas, Suárez Díaz, Izquierdo Barceló y Encinas Alemán (2018), mencionan que “la motivación es un elemento importante a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se entiende como la intención de producir en el estudiante la ejecución consciente y deseada de una actividad” (p. 1257). Como docente en formación se han realizado acciones que buscan esta motivación tomando como base el juego.

Santrock,(2002) (como se citó en Pereira, 2009) la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (p. 432).

Considero que si el alumno desea y le interesa asistir a la escuela o trabajar dentro del aula es un indicador de que el alumno se haya motivado a su aprendizaje, aunque muchas de las veces el alumno asiste y trabaja sin que encuentre una razón para aprender. Atendiendo a aumentar esta motivación se propicia por medio del juego.

Ajello, (2003) (como se citó en Pereira, 2009), señala que la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. En el plano educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma.

Por lo cual, con las actividades que logran ser significativas para los alumnos son aquellas que involucran el juego ya que los aprendices le dan significado a lo que hacen o al juego porque toman parte de la actividad, esto anterior los motiva y da como consecuencia el aprendizaje.

En consecuencia, a lo anterior, menciona Álvarez (2020), “La motivación nace de la propia persona, es decir de sí misma, al tiempo que convergen aspectos internos como: autodeterminación, curiosidad, desafío y esfuerzo, que direccionan sus acciones hacia un objetivo o meta concretos” (p. 40).

Si los educandos poseen una motivación a la realización de una tarea en el ámbito educativo, el propio se esforzará por realizarla y cumplirla pudiendo tomar como un desafío a superar. Con base a mi investigación considero que las actividades basadas en el juego proporcionarán al estudiante un interés que al momento que cada uno de ellos pondrá un esfuerzo por realizarla, utilizando a estas para que se apropie del aprendizaje por el interés de intervenir en el juego.

Las actividades atractivas animan al educando a enfrentarse a retos y, al hacerlo, y la motivación empuja al niño a querer superar los retos propuestos y los logros de adquisición de dominio hacen que la persona sea capaz de adaptarse a los retos y las curiosidades del entorno.

Si bien referente a la motivación del alumno menciona Pansera, Valentini, Santayana y Berleze, (2016) “Hace que el alumno busque realizar la actividad porque le interesa, le agrada y le causa satisfacción. Un estudiante motivado se

muestra más comprometido con el aprendizaje, inicia la actividad, permanece en ella y la termina". (p.40). Me es importante mencionar que para que los alumnos aumenten su motivación al aprendizaje se hizo uso de estrategias de juego, ya que son una herramienta que permite captar el interés de los educandos generando así una motivación y adquisición del aprendizaje disfrazado de juego.

2.5.3. Interés

El interés según Tapia y Fita (1998) es el hecho de mantener la atención centrada en algo, en este caso el desarrollo de una explicación o una tarea, debido a que la información que se recibe puede conectarse con lo que ya se sabe. (p.17)

Es de mucha importancia en mi investigación causar este interés en los alumnos donde logremos captar esa atención para poder tener resultados de una motivación favorable al aprendizaje, sin embargo, el generar este interés necesita de actividades basadas en los intereses de los alumnos, que estén adaptadas a su nivel de complejidad y que llamen la atención de los educandos.

2.5.4 Curiosidad

La curiosidad sin duda es un factor que a los alumnos les permite apropiarse mejor del aprendizaje ya que según Tapia y Fita (1998) mencionan:

La curiosidad es un proceso, manifiesto en la conducta exploratoria, activada por características de la información, tales como su novedad, su complejidad, su carácter inesperado, su ambigüedad y su variabilidad, características que el profesor puede utilizar para captar el interés del alumno (p.32).

Considero que cuando un alumno es curioso por este mismo interés de explorar o realizar la actividad, se va a permitir concentrarse en la información que se analiza y facilitara su conocimiento y comprensión.

Tapia y Fita (1998) mencionan que “Cuando el interés y la curiosidad no están presentes, puede resultar difícil mantener la atención centrada en la información que se recibe” (p. 33)

El que los educandos dirijan la atención a una actividad novedosa va a generar que más fácilmente puedan lograr ese aprendizaje esperado.

2.5.5. Juego

El programa de Aprendizajes Claves SEP. (2017) nos menciona que el juego es una forma de interacción con objetos y otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Siendo necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. (p.163).

Ahora bien, tomando en cuenta que los alumnos se encuentran en un estadio de operaciones concreta, este es mencionado en Cuomo (2000) en su artículo “El juego en el desarrollo infantil”, menciona que en el estadio de las operaciones concretas predomina el juego de reglas.

Se consideró lo anterior como un área de oportunidad que se debe de aprovechar en los educandos se encontraban en esta etapa de tal manera que a ellos les interese y se motiven propiamente jugando teniendo como fin un aprendizaje del programa, es importante mencionar que se destaca el juego de reglas que llevan al alumno a tomar estas reglas como retos, enfrentarlos y superarlos.

Ojeda, Herrera, Mediavilla y Álvarez, (2020) Afirman que

La aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas y especificadas para las clases y para mejorar el rendimiento académico en distintas materias, es un recurso valioso para el estudiante, por lo tanto, los juegos son una herramienta que les permite a los docentes motivar y mantener la atención dentro de sus clases. (p.76)

Considero que la educación de manera que el alumno esté motivado a ella deberá de ser una combinación entre educación, deseo y diversión, esta anterior y para poder propiciarla podemos utilizar como recurso el juego dentro del aula y este a la vez pone en marcha las habilidades del niño que le van a permitir desarrollar sus capacidades y pensamiento en cualquiera de las distintas materias que se imparten.

Define Huizinga, (1990), (citado en López y Vázquez, 2018,) define el juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin (en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser otro modo” que en la vida corriente.(p.12)

Considero con base a lo anterior el juego permite en el ser humano poseer esta alegría durante el proceso del juego, sin embargo, la intención de mi investigación no es solamente proporcionar alegría, sino que esta vaya acompañada de los contenidos a trabajar de tal manera que se logren apropiarse del aprendizaje esperado y de manera motivada.

Vicianca y Conde, (2002), (citado en López y Vázquez, 2018) proponen la siguiente definición. “El juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador por excelencia”. (Párr.6)

Además de que el juego pone en práctica muchas habilidades de los seres humanos una de las más importantes es la expresión que pueden tener a través de este ya que si bien son divertidos, pero al momento que permiten poder expresarse en todos los sentidos como lo es corporalmente y en su lenguaje el alumno puede lograr más ampliamente apropiarse del aprendizaje ya que está activamente aprendiendo.

López y Vázquez (2018). Mencionan referente al juego que:

Es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse.(p.9)

Además de la adquisición del aprendizaje de una manera distinta, divertida y significativa para el alumno el juego estimulará muchas habilidades del alumno que no solo permitirá que su pensamiento sea más amplio, sino que hasta en un tanto sus habilidades físicas pueden fortalecer aún más y ayudar en su desarrollo, fuera de ser estudiantes son humanos que necesitan estar interesados en lo que hacen y con sentido.

Piaget e Inhelder (2007) distinguen cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Cada uno de los juegos anteriores son de interés para el ser humano de acuerdo a la edad que cada uno tiene, en este caso los alumnos de cuarto grado se encuentran entre los ocho o nueve años de edad y el juego de reglas es el adecuado o el que puede tener mayor interés dentro o fuera del aula.

Montañés, (2003) (citado en López y Vázquez 2018) Menciona referente a los juegos de reglas que:

Aparecen entre los cuatro y los siete años, dependiendo en buena medida del contexto social del niño. Comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, y terminan, hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, más independientes de la acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente.(p12)

Dentro de mi investigación, se aprovechó el juego de reglas para que de esta manera se lograra en los alumnos el interés al seguir estas reglas y por lo tanto aumentar su motivación, ya que si bien este tipo de juego lo hace más interesante y llama más la atención del alumnado tomándolo como un reto y este es el que hace que el alumno intente superarlo. Dentro de mis secuencias

didácticas se puede ver reflejado que las superaciones de estas reglas los lleva a mantenerse centrados en la actividad y a no perder el interés.

Si bien y con relación a lo anterior los docentes debemos de buscar la mejora de los alumnos y sus capacidades en cualquier área y una de las más importantes que desde ahí se pueden ver favorecidas las demás es contribuyendo a aumentar su motivación de una manera que esté a la posibilidad del docente y si bien el docente puede lograrlo o al menos contribuir desde el aula. Puedo relacionarlo con mis resultados obtenidos ya que se logró esa mejora que se plantea.

En el apartado donde se relatan mis secuencias didácticas aplicadas se puede identificar como influyo cada uno de estos juegos y reglas asignadas para llevarlo a cabo, en lo relatado se puede evidenciar que se obtuvieron resultados favorables en cuanto al cumplimiento de objetivo que es aumentar la motivación mediante el juego como estrategia.

2.6. Acciones y estrategias de análisis de reflexión

Perrenoud (2004), indica que “se establecen dos procesos mentales necesarios para la práctica reflexiva: reflexión durante el proceso, es decir, subyace una reflexión de la situación, los materiales y acciones”. (p. 16)

Para poder llevar a cabo la reflexión de mi investigación y de cada una de las actividades que se proponen será utilizando el ciclo reflexivo de Smyth para de esta manera dar cuenta de los procesos llevados a cabo y su impacto.

El ciclo reflexivo de Smyth mencionado en Escudero, J., y Ulloa K. (s.f.) menciona que el ciclo consta de cuatro etapas:

Descripción: Escrito de todos los aspectos relevantes ocurridos durante el proceso de enseñanza, que permite evidenciar y

contrastar las actividades que son funcionales, así como las causas y consecuencias de la toma de decisiones durante la práctica.

Explicación: Sustenta la práctica desde una perspectiva teórica, la forma de actuar del docente debe obedecer a un fundamento teórico que avale de alguna manera el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Confrontación: Ubica las acciones de la práctica dentro de un marco contextual, enfrenta la didáctica del docente y lograr una articulación entre ellas. La confrontación lleva también al docente a realizar un análisis más profundo de los modelos y prácticas educativas cotidianas y que orientan su labor.

Reconstrucción: Una vez analizada la práctica y detectado los factores negativos dentro de ella se debe hacer una reconfiguración para lograr la mejora continua del proceso de enseñanza. En este punto se culmina todo un proceso de análisis, que tiene por objetivo elevar la calidad de la práctica docente y originar nuevas formas de enseñanza apropiadas y funcionales.

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

3.1. Identificación de los enfoques curriculares

Como docentes nuestra principal herramienta de apoyo es la secuencia didáctica la cual Díaz Barriga, (2013), (citado por Canales ,2018) menciona que constituye una organización de actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje.

Si bien ésta se aplica siempre con un fin y un enfoque de aprendizaje que es la ruta a seguir en una clase en el ámbito educativo; siendo mediada por la motivación del sujeto que aprende y por las estrategias usadas.

La secuencia didáctica debe posibilitar la aplicación del enfoque y contener actividades variadas e interesantes, con una intención clara sobre las acciones, recursos o ideas que se pretende que los estudiantes pongan en práctica para solucionar problemas. (SEP, 2017, p. 258)

Mencionando sobre actividades interesantes que nos propone la SEP que debemos de aplicar con los alumnos para que puedan solucionar problemas de la vida finalmente, considero importante el interés de los alumnos por el juego debe de ser tomado en cuenta de tal manera que se les permita trabajar teniendo ellos el deseo por realizar la actividad ya que es lo que por ende les atrae y llama su atención.

El enfoque pedagógico busca orientar la práctica docente para impulsar la educación integral de los estudiantes y alcanzar los propósitos que van más allá de los aspectos disciplinares académicos, pues se asume que está relacionado con la razón de ser de la educación, con la manera de percibir al estudiante y con la función del docente en su práctica profesional (SEP, 2017, p. 78)

La asignatura Formación Cívica y Ética conforma su enfoque con saberes y métodos provenientes de diversas disciplinas, que sirven de fundamento para seleccionar y organizar un conjunto de experiencias de aprendizaje sistemáticas acordes con las características, necesidades e intereses de los estudiantes. Los principales protagonistas del proceso de aprendizaje son los alumnos; con el uso de diferentes estrategias de aprendizaje, se les forma para la vida presente y futura. (SEP, 2017, p. 68)

De esta manera y tomando como guía el enfoque anterior se menciona debemos de basarnos en las necesidades e intereses de los alumnos con diversas estrategias para que el aprendizaje sea significativo.

Cuando la educación se desfasa de las necesidades sociales y ya no responde a estas, los estudiantes no encuentran sentido en lo que aprenden, al no poder vincularlo con su realidad y contexto, pierden motivación e interés, lo cual se convierte en una de las principales causas internas de rezago y abandono escolar (SEP, 2017, p. 28)

A lo anterior si nos enfocamos a cumplir estas necesidades e interés de los alumnos podemos abordarlo de una manera diferente y en esta investigación es aprendiendo sobre el juego y a su misma vez, fortaleciendo y poniendo en práctica lo que el quinto principio pedagógico propuesto por la SEP.

Los principios pedagógicos son para que el docente consiga transformar su práctica y cumpla plenamente su papel en el proceso educativo al poner en marcha los objetivos anteriores, este Plan plantea un conjunto de principios pedagógicos, que forman parte del Modelo Educativo del 2017 y por tanto guían la educación obligatoria. (SEP, 2017, p.118)

Considero de mucha importancia atender cada uno de los principios pedagógicos que se nos proponen de tal manera que lleguemos a tener una educación de calidad para cada uno de nuestros alumnos, para ello como

docentes tenemos la capacidad de contribuir e intervenir de tal manera que cada uno de estos se cumpla y se lleve a cabo, en esta investigación el principal objetivo en atender es estimular la motivación del alumno para así llegar a un aprendizaje esperado.

3.2. Descripción y análisis de las actividades

En seguida continuó con la descripción de las actividades propuestas en mi plan de acción recordando que están basadas en el juego de tal manera que se busca aumentar la motivación de los alumnos al aprendizaje.

Durante el desarrollo de cada actividad es importante mencionar los diálogos empleados por los agentes involucrados en el grupo, siendo de esta manera todo el grupo, alumno de manera individual, maestra titular y la que narra, docente en formación, para este escrito se utilizaron las siguientes abreviaturas:

TG: Todo el grupo, A: Alumno, MT: Maestra titular, MF: Maestra en formación

3.2.1. Intervención 1: Jenga de decimales

Actividad 1: “Jenga de decimales” (valores posicionales decimales)

La actividad de Jenga de decimales guiada por una planeación didáctica (Anexo F) se realizó el día 1° de diciembre del 2022, dentro del aula en un horario de 9:00 a.m. a 10:30 a.m., en la clase se contó con un total de 26 alumnos en forma presencial, dicha secuencia se realizó con el propósito de aumentar la motivación de los estudiantes al aprendizaje.

Me es importante mencionar que se contaba con el apoyo de la maestra titular de tal manera que la actividad fluyó más organizada ya que se me respaldó en la toma de evidencias y diferentes situaciones presentadas con los alumnos, así como también a la asignación de turnos a los alumnos para dicho juego.

De igual manera es importante mencionar que para el tema de valores posicionales decimales, ya se había estado trabajando una semana antes en la que los alumnos pudieron adquirir conocimientos básicos acerca del tema, lo que se pudo identificar es que a la mayoría de los alumnos se les dificultaba la lectura correcta de los número decimales en el momento que los veían sin una tabla de posiciones, es por ello que se aplicó la actividad para poder reforzar de una manera lúdica la interpretación verbal de la cifra y se les presenta menos dificultad.

Esta actividad se inició recuperando los conocimientos previos, esto se menciona en SEP (2017):

Los procesos de enseñanza se anclan en los conocimientos previos de los estudiantes reconociendo que dichos conocimientos no son necesariamente iguales para todos. Por ello, el docente promueve que el estudiante exprese sus conceptos y propuestas como parte del proceso de aprendizaje, así se conocen las habilidades, las actitudes y los valores de los estudiantes para usarlos como punto de partida en el diseño de la clase. (p. 119)

Luego se realizó una explicación en el pizarrón sobre la tabla de valores posicionales en donde se desarrolló primero el cómo ubicar cada uno de los números dependiendo del lugar donde se ubicarán, para esto se utilizó como material un rodillo de ubicación de decimales. De igual manera se explicó la forma correcta de leer cada uno de los números decimales.

Como siguiente indicación les pedí a los estudiantes que se formarían tres equipos, se eligió al líder de cada agrupamiento, siendo los tres aprendices más tímidos para participar, causándoles alegría, ser ellos los que dirigieran a sus compañeros. Ya que si bien nos menciona Tapia y Fita (1998) “Tras introducir el tema y dar las explicaciones relevantes, los profesores plantean normalmente

distintos tipos de actividades a sus alumnos, el planteamiento de una actividad puede variar de acuerdo con ciertas características que tienen repercusiones importantes sobre la motivación”. (p.37). Por ello fue importante que las situaciones posteriores se utilizaran actividades que le interesaran al alumno como lo es el juego.

También les mencioné que ellos serían quienes elegirían los turnos en los que su equipo participa, luego se dio la siguiente conversación:

MF: Necesito que pase al pizarrón un integrante de cada uno de los equipos para indicarles la actividad, una vez ya estando al frente.

A1: Pero diga que vamos a hacer maestra.

MF: No puedo decirles hasta que estén al frente, podemos tal vez hacer una carrerita o tal vez una multiplicación, hasta que estén al frente se enterarán que haremos.

Los líderes comenzaron a pasar al frente a los alumnos que ellos consideran más inteligente de su equipo ya que pude escuchar interpretaciones como las siguientes por parte de los líderes.

A1: Tu pásale Cesar porque tú sabes más.

A2: Pásale tu Grecia, porque mira del otro equipo paso Cesar, así tú le ganas.

Considero que los alumnos determinan que algunos de sus compañeros son inteligentes, algunos más que otros por el hecho de que observan quienes son los primeros que terminan el trabajo y quienes son los de más alta calificación en el aula, sin embargo, como explica la pedagoga Perrodin, (2012), (citada en Summermatter, 2012) “Los niños de alto potencial no son más inteligentes que los otros, pero tienen otra forma de pensar”. (p.18)

Posteriormente al pasar cada alumno frente al pizarrón les proporcione un pintarrón y mencione la actividad siguiente, “Les dictare un número decimal y tendrán que escribirlo en el pizarrón, después de un minuto la que expone revisará y colocare palomitas en las respuestas correctas y las respuestas que no estén correctas vamos a revisarlas en grupo”.

Dicté a los primeros participantes el número decimal y lo colocaron correctamente, todo fluía bien y la mayoría lograba resolver el ejercicio, es decir, anotaban de manera correcta el número dictado en el pizarrón. Sin embargo, al final pasaban alumnos emocionados pero que dudaban un poco de si su respuesta era correcta.

Al momento que los notaba muy indecisos les di la confianza de que lo hacían bien y que no importaba si nos equivocamos, para eso estábamos todos juntos para poderlo resolver, cuando iniciaron a tener dificultad en estos casos la indicación del procedimiento era la siguiente;

MF: Voy a colocar la tabla de valores posicionales en el pizarrón (dibujaba la tabla en el pizarrón)

MF: Estamos todos de acuerdo que los decimales van antes del punto, ¿verdad?

A1: Sí maestra porque si hay un número después ya son unidades.

MF: Muy bien, de acuerdo ¿si necesitamos colocar dos centésimos en qué posición debe de estar el número dos?

A1: ¿Pues debajo del valor que nos indica centésimos maestra? (Coloca el dos bajo la tablita)

MF: Muy bien, ¿Entonces solo lleva un cero antes para llegar al punto verdad?

TG: Sí maestra así está bien.

Considero que el maestro es indispensable para guiar cualquier proceso en el aprendizaje del alumno, de esta manera cualquier dificultad podemos convertirla en aprendizaje no solamente de él sino de todo el grupo por si alguien más tenía las mismas dudas. Si bien nos menciona Ivie, (1998); Novak, (2002); Kostiainen, (2018), (citado en Gómez, Muriel y Lodoño, 2019);

El rol del docente no debe ser solamente proporcionar información y controlar la disciplina, sino ser un mediador entre el estudiante y el ambiente, siendo el guía o acompañante del estudiante, mostrándole al estudiante que él es una gran fuente de conocimiento. (párr.3).

Posteriormente se contaron las palomitas obtenidas por cada equipo y de esta manera se determinó que los tres equipos obtuvieron la misma cantidad de palomitas, que fueron ocho palomitas, los alumnos se mostraban muy interesados y mencionan lo siguiente;

A1: Le hubiéramos ganado al otro equipo maestro, nada más que me hubieran pasado al final para ya haberle entendido.

A2: Te hubiéramos ganado nosotros nada más que (nombre de alumna) puso un cero de más.

MT: Todos fueron ganadores, aunque hubieran obtenido menos palomitas aquí todos ganan porque aprendieron nuevamente algo o porque reforzaron lo que ya sabían y ahora tienen menos dudas.

Posteriormente para pasar a la actividad de juego, como recurso para que los alumnos se motiven al aprendizaje, pregunté si alguna vez habían jugado jenga, en este momento se entabló la siguiente conversación que considero importante mencionar, ya que los juegos conocidos para los alumnos son aún más

significativos ya que a estos les haya un sentido porque ya lo conocen, aunque se agregue un poco de complejidad en el aula, a ellos les llama la atención.

A1: Sí maestra yo si he jugado.

A2: Sí maestra yo juego siempre los fines de semana con mis tíos.

A3: Si maestra yo quiero volver a jugar.

A4: Maestra qué coincidencia mi mamá acaba de comprar uno, porque dijo que vamos a jugar eso en navidad.

A5: Nosotros en navidad jugamos lotería.

Nosotros los docentes para favorecer el aprendizaje significativo utilizamos los intereses de los aprendices, además, de sus conocimientos previos, si bien como nos menciona Ausubel, (1977), (citado en Gómez, Muriel y Lodoño, 2019):

Durante el aprendizaje significativo el estudiante relaciona de manera sustancial la nueva información con sus conocimientos y experiencias previas, lo que supone que el estudiante es un ser en formación integral, toda vez que sus experiencias no son sólo cognitivas, sino psicomotrices y de valores en relación con otros.
(p.29)

Posteriormente mencioné a la grupo que jugaríamos jenga de decimales, para los alumnos que no sabían o no recordaban por completo en qué consistía el juego por lo cual les asigne que primero se forma una torre de rectángulos de madera del mismo tamaño, luego cada alumno sacará una pieza con cuidado de que la torre no caiga, pero para poder sacar cada una de las piezas necesitaban mencionar el número decimal que tenía su bloque, siendo en este momento donde pondrían en evidencia, adquirieran o algunos otros reforzaran su aprendizaje.

Se tuvo que realzar un ajuste en la actividad de que si en un dado momento

que llegara a caer la torre se tiene que formar nuevamente desde un principio, siendo esto por el motivo de que consideraba una sola torre duraría para todos los alumnos, sin embargo, no fue así.

Si bien el juego reglado es el que predomina en los alumnos de esta edad el cual consiste en que su actuación la acepten como un reto a superar, en este caso se les mencionó a los participantes que habrá reglas las cuales deben de respetar y son las siguientes;

1. Cada quien tiene 10 puntos (pts.) que pueden perder durante el juego. (se pierden cinco pts. si derriban la torre y si pasan su turno a alguien más, pierden tres puntos y su compañero acumula pts.).

2. Para sacar cada pieza deben de revisar qué número tiene a sus extremos y deberán de mencionar el número correctamente ya que son decimales y deberán determinar dependiendo de qué valor posicional tenga.

3. Los turnos se asignan por medio del botecito de las participaciones de tal manera que pasarán todos al menos una vez o dos.

Cuando terminé de comentar las reglas del juego los alumnos comenzaron a preguntarme si ayudaban a mover bancas y algunos otros se comenzaron a parar, sin antes la que narra diera la indicación de cómo sería la organización del aula, consideré que los alumnos realizan estas acciones por el interés que tienen por llevar a cabo el juego.

Pedí a los alumnos que tomaran su lugar hasta que asignaré quien ayudara y como nos íbamos a sentar, asigne a cinco alumnos para que ayudaran a solamente mover las dos primeras filas para atrás y así liberar espacio del salón y podernos sentar en círculo y todos observar el juego, así como también pedí al resto del grupo se colocara a los extremos del salón.

Una vez que ya todo se encontraba en orden para comenzar, pedí a los alumnos se sentaran en círculo para llevar a cabo el juego. Todos se observaban ansiosos por comenzar y se escuchaban comentarios y conversaciones como lassiguientes;

A1: Yo voy a sacar ese que dice veinte centésimos.

A2: Ese se ve bien difícil, mira está en la orilla, es mejor sacar de en medio. ¿Verdad maestra si sacamos de la orilla se va a caer?

MF: Pueden sacar el que ustedes quieran nada más recuerden las reglas y también hay que prever que si sacamos una pieza que puede suceder, si se pierde el equilibrio o no. Aquí los estudiantes tienen que utilizar la actividad cognitiva de la predicción.

Me es muy importante mencionar la conversación que entablan dos alumnos y que es muy enriquecedor lo que se logró escuchar y que si bien la que escribe dejó fluir y tarde un poquito en comenzar la actividad ya que la plática que tenían era de demasiada importancia y no quería interrumpirlos mientras tanto acomodaba el botecito de participaciones:

A1: Yo quiero esa que dice un milésimo está bien

fácil. A2: ¿Cuál?

A1: (se acerca y lo señala de cerca)

A2: Pero esa no es un milésimo esa es un centésimo.

A1: No es cierto, mira la maestra en el pizarrón puso la tablita y si lo colocas ahí el uno queda en milésimos.

A2: Acuérdate que la maestra dijo que el punto va con el punto y si tú lo pones así queda en centésimos mira (se para el alumno y me pide un pizarrón,

comienza a escribirlo y se acerca a observar la pieza de jenga).

A2: Grecia verdad que este número es centésimos

A3: Sí porque tiene dos números antes del punto, cuando tiene un número después son décimos, cuando tiene dos son centésimos y cuando tiene 3 son milésimos, está bien fácil.

En ese momento me pareció muy enriquecedor lo que sucedía ya que si bien pude percatarme de que el juego es una actividad que permite a los alumnos que se encuentran en la zona de desarrollo próximo puedan adquirir el aprendizaje con ayuda de sus compañeros como nos propone Vigotsky, (citado en Moll, 1990):

Hay que diferenciar dos niveles de desarrollo en el niño: el nivel de desarrollo actual, referido a la ejecución o resolución del problema con ayuda. El definía la zona de desarrollo próximo como el contraste entre la ejecución con ayuda y la ejecución si ayuda.
(p.86)

Considero que la resolución de la tarea bajo la dirección de un adulto o en colaboración con niños capaces es muy enriquecedora de tal manera que muchas de las veces los alumnos comprenden con mayor facilidad con personas que logran ver las situaciones desde su misma perspectiva ya que en cuanto a edad sus pensamientos y formas de interpretación son muy similares.

Posteriormente saque la primera participación, el alumno se levantó de su lugar muy emocionado y se dirigió al centro de la torre a sacar su pieza, el educando mencionó correctamente el número decimal que la pieza contenía escrito y pudo sacarlo correctamente y colocarlo encima de la torre para la siguiente participación.

Se observó en los alumnos mucho interés (Anexo G) ya que cada vez más iban acercando a la torre y mencionaban muy seguido si ya seguían y algunos otros aprendices mencionaban que ellos querían pasar al final porque querían que estuviera más difícil.

Me es importante mencionar que faltando seis alumnos para terminar la primera ronda un educando derribó la torre porque si bien la torre ya estaba demasiado alta y no soportaba movimientos muy fuertes, enseguida de que la torre se derribó todos absolutamente se acercaron a ayudar a levantarla y volver a armar la torre para seguir participando.

También me es importante mencionar que ninguno de los pupilos dejó perder su turno ya que todos lo intentaron y en total del grupo hubo tres equivocaciones al decir el nombre del decimal, pero si bien con solamente observar el pizarrón podían corregir su respuesta de tal manera que la actividad fluyó de una manera muy favorable en la atención y cumpliendo el propósito de mi investigación, siendo este el que los alumnos aumentaran su motivación al aprendizaje mediante el juego y adquirieran el aprendizaje.

Para finalizar pedí a los alumnos comentar sobre dificultades presentadas y en la cual solamente recibí un comentario que es el siguiente:

A1: A mí al principio se me dificultó maestra porque no recordaba ampliamente, pero como fue transcurriendo la actividad pude identificar como se mencionaba cada número hasta que llegó mi turno.

El aprendizaje realmente fue adquirido ya que, al momento de estar jugando, este mismo hacía que los alumnos analizarán respuestas anteriores y contarán los espacios para cada uno de los valores posiciones, así cuando fuerasu turno lo realizaran correctamente y no perder sus puntos.

Durante la actividad de jenga, los alumnos estaban interesados, aunque no fuera su turno, daban sugerencias de cual pieza sacar, de tal manera que no se

derribara la torre. Considero que la tarea cumplió su propósito mencionado anteriormente, basándome en mi instrumento de evaluación refleja aprendizajes muy favorables, descritos en la parte de evaluación, ya que todo el tiempo generando un incentivo en todo el grupo. La manera de manifestarlo fue expresar los números decimales de las piezas del jenga que sacaban y analizaban. Es aquí donde doy cuenta de que la dinámica del juego motivó a el aprendizaje.

Me es interesante mencionar que en esta secuencia aplicada pude darme cuenta de aspectos a mejorar para mi siguiente intervención como lo es el planteamiento de las reglas, ya que, si bien en esta intervención fueron respetadas, aunque no las tuvieron presentes todo el juego de tal manera que en ocasiones se olvidaban y tuvieron que estar siendo recordadas.

Así como también considero importante mejorar en la explicación antes la dinámica de la actividad para que de esta manera los alumnos tengan mayor asistencia en la próxima sesión ya que al que tengan conocimiento de la siguiente manera de trabajar, los va a motivar a ir a clase.

Por último, considero importante tomar en cuenta los ajustes razonables ya que, si bien la planeación es una guía, dependiendo de lo que esté sucediendo puede adaptarse de tal manera que se haga interesante la actividad.

3.2.2. Intervención 2: Sumas con domino

La actividad (Anexo H) se llevó a cabo el día 5 de diciembre del 2022 de las 11:00 a.m. a 12:00 p.m., en esta sesión se contó con la asistencia de 27 alumnos de un total de 30 ya que las insistencias fueron por motivos de salud, esta actividad se realizó con el propósito de que los alumnos consolidarán aún más el procedimiento de la suma de decimales, de igual manera que lo pusieran en práctica, todo esto con un interés y que durante el proceso los educandos estuvieran motivados.

En las clases he aplicado pausas activas, han sido de movimiento y energía para captar la atención. En la sesión de matemáticas que es después de recreo utilice pausas de relajación y con ellas se tranquilizan los alumnos y capto su atención para poder iniciar la actividad.

En relación con lo anterior nos menciona Alfaro, (2018) “las pausas activas son una serie de actividades y acciones que les permiten a diferentes partes del cuerpo un cambio en su rutina habitual”. (p.23). Considero que son importantes para poder disminuir y prevenir desórdenes que impidan un mejor desempeño escolar, por lo que es necesario que se apliquen en las jornadas escolares en los momentos adecuados.

Por ello opte por realizar en esta ocasión una pausa activa de relajación llamada “Mi imaginación anda en la playa”, la actividad se llevó a cabo de la siguiente manera:

El grupo se encontraba muy intranquilo por lo cual tenían pláticas entre ellos mismos y en diferentes lugares que no les correspondía. Para esto pedí a los alumnos se acomodarán en su lugar en posición cómoda que encontrarán y algunos estudiantes se comenzaron a mover a sus lugares y otros se acostaron en el suelo, para esto intervine y mencione no podíamos estar acostados en el piso, cuando un aprendiz mencionó lo siguiente y se estableció la siguiente conversación:

A1: Maestra pero mi posición más cómoda es estar acostado.

MP: Si, yo creo que la de muchos de tus compañeritos también, solamente que en este momento vamos a buscar la posición cómoda en tu lugar ya que la que redacta tiene que caminar entre sus sillas y puedo lastimarte sin querer, si quieres recuesta tu cabeza en la mesa.

A1: A bueno maestra, ¿Maestra y porque no un día hacemos pijamada?

MP: No podemos hacer pijamadas porque imagínate quedarte por la noche en la escuela.

A2: No maestra, pero en el día.

A3: Ya no sería una pijamada porque esas son de noche.

MT: Chicos, no podemos realizarla porque el director no nos lo permite, hay que hacer caso a las indicaciones de la maestra.

Los alumnos se ubicaron en sus lugares y pude continuar, dando instrucciones mientras ellos probaban diferentes posiciones para ver en cual se sentían cómodos, les comencé a contar hasta 10 y en ese momento tenían que estar ya en su posición y ojos cerrados, y al instante de haber terminado, los estudiantes ya estaban en esta posición muy tranquilamente.

Mencioné que les relataría un texto y ellos imaginaran lo que se estaba narrando sin poder abrir sus ojitos hasta que fuera indicando, en este momento el salón se sintió tan en silencio y tranquilo de tal manera que podía ya comenzar a relatar un texto que permitiría relajarlos.

Comencé a leer el texto que trataba sobre un día en la playa cada quien solo con su familia que involucró aspectos de felicidad e increíbles que el propósito era hacer sentir a los alumnos en paz, relajados y que no hubiera otros pensamientos en ellos. La mayoría de los alumnos mantuvo la posición durante toda la narración.

Considero que la concentración de los educandos fue la que permitió que su pensamiento estuviera tan ocupado imaginando que no podían sentir un cansancio de estar en esa posición, que, aunque fue la más cómoda que pedí,

observe a diferentes alumnos en posiciones que al cabo de un lapso de tiempo corto estarían incómodos y cambiarán de lugar, lo cual no se realizó debido a la concentración que había en ellos.

Al momento de terminar de leer el texto esperé un momento en silencio y posteriormente indiqué a los alumnos que ya podían ir abriendo sus ojos poco a poco sin perder su posición cómoda, que ahí se podían mantener por un momento más. Los estudiantes abrían sus ojos, pero no mencionan nada en lo absoluto, sino que solo observaban y algunos otros si enderezaban su cabeza.

Comencé en un tono de voz relajado a explicar el proceso de resolución de la suma de decimales, haciendo énfasis que el punto quedaba donde mismo y se efectuaba la suma como si fuera una de números enteros, solo había que respetar el punto, y a lo anterior pregunté a los alumnos si tenían dudas y aún muy relajados todos en silencio decían que no con un movimiento ligero con su cabeza.

Mientras sucedía lo anterior comencé a dar instrucciones de la actividad siguiente ya que se daría inicio el trabajo de matemáticas. Al mismo tiempo comencé a repartir una tarjeta con un resultado en números decimales los alumnos en silencio la tomaban y la instrucción fue la siguiente:

MF: Ustedes van a tener esa tarjetita que tiene un resultado, este es de una suma que yo les voy a indicar, pero son resultados diferentes y sumas diferentes, cuando yo mencione una suma ustedes se levantarán si creen que su resultado es el correcto, tendrán que realizar si es posible la suma mentalmente ya que no podemos sacar libreta hasta que yo les indique.

A1: Maestra, pero y si nos levantamos y el resultado está mal usted cómo van a saber.

MF: Cuando ustedes se levanten yo voy a preguntar el resultado y solamente los que estén correctos me van a entregar sus tarjetas, al final nadie

tiene que tener la tarjetita que les di, ¿Están de acuerdo?

A2: Maestra, pero es que a mí se me dificulta aún hacer el proceso en la mente sin escribir nada.

MP: Entiendo, cuando yo les vaya diciendo la suma se las voy a ir colocando en el pizarrón para que se apoyen visualmente.

A3: Es fácil maestra, solo hay que iniciar a resolverla de la izquierda a derecha y si vez que los primeros dos números coinciden ya sabes si la tienes o no.

A4: Pero no porque puede ser que el último número no sea el mismo.

Algunos estudiantes ya cuentan con estrategias para resolver sumas en forma mental, esto propició que se tardaran menos en dar la respuesta al problema. Aunque, muchas de las veces estos estudiantes tienen errores muy simples, ya que por la rapidez no contemplan diferentes datos.

Comencé a dictar y escribir la primera suma de decimales que fue; dos enteros novecientos ochenta y siete milésimos, más, siete enteros sesenta y siete centésimos. Los alumnos observaban el pizarrón fijamente y pensaban en la resolución, en este momento me es importante mencionar que tome el tiempo ya que para cada suma daría dos minutos para dar respuesta, al cabo de minutos se pararon los dos primeros alumnos, y mencioné lo siguiente mientras los demás pensaban:

MP: ¿Ya tienen sus resultados chicos?

A1 y A2: Si, ya maestra

A2: Está bien fácil maestra, háganle como les dije (fue el alumno que anteriormente había mencionado su estrategia de resolución)

Posteriormente se comenzaron a levantar alumnos y repetían lo mismo que su compañero anterior;

A1: Si es cierto maestra está bien fácil.

MP: Podemos guardar silencio para que sus demás compañeros puedan concentrarse

Observaba que la mayoría de los alumnos ya no lo intentaban ya que ellos sabían el resultado y que no lo tenían, pero, sin embargo, había siete niños levantados de su lugar, y de todos los pupilos serán diez los que tenían la tarjetita con ese resultado, así que faltaban tres alumnos por pararse de su asiento. Comencé a pasar entre los pasillos de las filas para poder identificar quienes de ellos tenían las tarjetas y cuando identifiqué a los alumnos todavía se esforzaban en resolverla, observaban el pizarrón luego su tarjeta y de esta manera al haber terminado los dos minutos decidí dar un minuto más en el cual se levantaron de su lugar los alumnos restantes.

Por lo anterior y conforme a los tiempos que establecemos en nuestra planeación para llevar a cabo el proceso de aprendizaje de los alumnos, nos menciona Rodríguez (2017):

El tiempo representa un factor constitutivo del proceso de enseñanza aprendizaje, pues se encuentra inevitable y culturalmente ligado a éste; por lo tanto, se incorpora como un fenómeno cultural, unido a la planificación de las actividades. Constituye un agente importante en el diseño curricular; tiene que ver con la realidad social, con los valores presentes en los sistemas de organización de la cotidianidad de la escuela. El uso del tiempo desde esta perspectiva representa un elemento significativo en el rendimiento de los alumnos. (p. 89)

A mi parecer a lo anterior considero que, aunque tengamos tiempos establecidos en nuestra planeación, si bien son una guía, sin embargo, por estos tiempos establecidos no hay que romper el sentido y significado de la actividad ya que si intervenimos de esta manera cortando el tiempo ya no permitimos que el alumno lleve a cabo el propósito de aprendizaje de la actividad que en este caso es la resolución de una suma de decimales mentalmente.

Continuando con la actividad dicté y escribí la segunda suma, y me es importante mencionar que para esta adición que era un poco más complicada asigne siete tarjetas con el resultado, la adición fue; trescientos veintisiete enteros novecientos setenta y seis milésimos (327.976), más, noventa y seis enteros ochenta y ocho centésimos (96.88), por lo tanto los alumnos que tuvieran la tarjetita con el número cuatrocientos veinticuatro enteros ochocientos cincuenta y seis milésimos (424.856), deberían de ponerse de pie para poder recoger su tarjeta.

Los alumnos comenzaron a levantarse de sus lugares, mientras yo pasaba a verificar que tuvieran el resultado correcto, mientras caminaba por el lado de uno de ellos me percate del resultado era incorrecto y me detuve a preguntar cuál había sido su procedimiento que me explicara, el alumno se sentó y comenzó a explicarme lo siguiente;

A1: Si sumo el último número de arriba con el último de abajo me da el 4 ¿verdad?

MP: Entiendo, y tu número que tienes termina con un 4 ¿verdad?

A1: Si

MP: Mira, si observamos los números y su posición, sólo podemos sumar números que están en su mismo lugar posicional, mira aquí tenemos un 6, ¿Qué número hay debajo del 6?

A1: Ninguno

MP: Aquí está el detalle no podemos sumar otro número si no tengo ¿De acuerdo?

A1: Sí maestra, pero entonces el 8 ya se le sumaría al 7 de arriba

¿verdad? MP: ¡Exacto!

En el momento que me detuve con la explicación al alumno había ya 10 alumnos parados de su lugar a lo cual pedí me dijeran el resultado y lo anoté en el pizarrón para que verificarán si lo tenían correcto, momento que mencionaron el resultado nadie se sentó, sino que todos permanecieron parados para entregar la ficha ya que era correcto.

Por último sobraba una suma para que los demás estudiantes obtuviesen su resultado, sin embargo, desde un principio había mencionado que sólo serían tres ejercicios y los alumnos mencionaron que no era lógico, que pusiera otra además de esa porque era muy obvio que todos los que restaban se levantarían, lo cual era muy cierto, aunque mencioné que ellos también habían obtenido respuesta correcta ya que el que no se hubieran parado anteriormente me indicó que su resolución de las anteriores fue adecuada.

Posteriormente les indiqué a los alumnos que seguiríamos trabajando con estas sumas, de tal manera que necesitábamos practicar mucho el procedimiento para poder apropiarnos de ellas y su resolución tanto mental como escrita de las operaciones básicas de decimales.

Al momento de pasar al desarrollo de la actividad propuesta, titulada “Sumas con dominó” (Anexo I) pregunté a los alumnos si alguna vez habían jugado dominó y se entabló la siguiente conversación:

MP: ¿Alguna vez han jugado dominó?

A1: Sí maestra, yo en las tardes con mi hermano.

A2: Sí maestra lo jugamos a veces, no mucho, pero a veces.

A3: Yo no maestra, pero he visto como lo juegan mis tíos

A4: ¿Vamos a jugar maestra?

MP: Si, pero antes de jugar voy a mencionar las reglas que vamos a tener durante el juego y la dinámica, (Comencé a explicar a los alumnos) vamos a jugar dominó, pero no es domino como el que conocemos que tiene puntitos, es un domino de decimales (lo mostré), cada uno de ustedes va a tener una pieza como esta, pero yo voy a tener la primera del juego.

A5: Pero como vamos a saber cuál sigue maestra.

MP: ¡Muy fácil!, ustedes tienen que traer su libreta y su lápiz porque esta pieza de dominó tiene dos números en cada uno de sus extremos, y ustedes para que sepan cual pieza sigue deberán de efectuar la suma de los dos números decimales que tiene la pieza, quien tenga el resultado rápidamente va a revisar su pieza que le tocó de domino y si tienen el resultado en su extremo lo van a colocar rápidamente y así sucesivamente hasta llegar al final que nadie tenga una pieza.

A6: Maestra entonces tenemos que sumar esos dos números que usted vaa poner en su tarjeta y si, por ejemplo; la que relata tiene el resultado ¿mi pieza es la que va ahí?

MT: Si, exactamente así.

MP: Y las reglas del juego van a ser las siguientes (les dicté y escribí en el pizarrón): tienen dos minutos para resolver y buscar si tienen el resultado, tienen que efectuar todas las sumas, aunque ya hayan colocado su pieza porque al fin de

los dos minutos pueden robar pieza de dominó solo de sus compañeros que tienen al lado derecho y a los que roben la pieza van a tener un reto cada quien por día.

A7: Sí maestra, ya vamos a jugar

MP: Si, vamos a ponernos en círculo en este espacio.

Los alumnos se comenzaron a colocar en forma de círculo de tal manera que el espacio donde trabajamos quedaba al centro de todos, al momento que ya todos se encontraban en su lugar repartí una pieza de dominó al azar a cada quien, me es importante mencionar que el domino estaba elaborado para treinta alumnos por lo cual no se podía jugar sin las treinta piezas que se repartieron por lo cual les brinde dos piezas a los alumnos que anteriormente se habían observado con indisciplina ya que pierden su interés muy fácilmente y por lo mismo de tener dos piezas estarían más atentos.

Coloqué al centro la pieza principal del dominó y puse el cronómetro hasta contar a tres para que iniciaran iguales a la resolución de la suma, algunos de los alumnos comenzaron a acercar a ver con más claridad por lo cual la maestra titular me apoyó y fue escribiendo en el pizarrón las operaciones de tal manera que las alcanzaran a percibir.

Con relación a lo anterior nos menciona Carrizo y Ríos (2007)

En la labor del tutor aparece el propósito de participar con el practicante y se redefine la figura del docente como orientador que genera estrategias de reflexión que den lugar a la construcción de un conocimiento compartido. En este sentido esta tarea de acompañamiento, que se inicia durante el período de observación pasiva, se resignifica cuando los alumnos preparan su propuesta de enseñanza y se posicionan en el rol docente activo. (p.11)

Considero que el apoyo de la maestra titular es indispensable ya que mediante este logramos adaptarnos a lo que es la realidad de una manera adecuada, y actuar ante cualquier situación presentada correctamente y de igual manera son guía para nosotros lograr una mejora de nuestra práctica.

Continuando con la actividad, la primera suma fue: veinte centésimos más cincuenta y cinco centésimos ($0.20 + 0.55$), los alumnos rápidamente realizaron la suma de tal manera que era sencilla con pocos dígitos. Cada uno de ellos que ya habían resuelto la operación observaban la tarjeta de su compañero de al lado, después de unos segundos el educando que tenía la respuesta se levantó de su lugar corriendo y colocó la pieza con el resultado de setenta y cinco centésimos (0.75) a tiempo.

Pregunté si era correcta la respuesta, a lo cual todos en conjunto respondieron que sí, era la respuesta correcta. La pieza que colocó el educando era la siguiente suma que se tenía que efectuar para obtener, que pieza que seguía, ya que todas las operaciones iban entrelazadas, la adición que seguía, los alumnos rápidamente comenzaron a realizarla y fue de setenta y cinco centésimos, más, nueve enteros treinta y cinco centésimos ($0.75 + 9.35$)

De igual manera resolvieron con rapidez y obtuvieron respuesta incluyendo al alumno que tenía la opción correcta, ya que muy rápido sin siquiera haber pasado medio minuto, paso a colocar su pieza de dominó. Me es importante mencionar que todos los alumnos iban al corriente con sus respuestas ya que la pieza del dominó siguiente contenía la respuesta correcta, y todos tienen la oportunidad de ir contestando sus sumas o corrigiendo.

La actividad continuó de manera muy fluida y algunos de los alumnos poco a poco se iban adelantando a la actividad, no esperaban que se diera la respuesta si no que realizaban la suma y buscaban cautelosamente a su compañero que tuviera la respuesta y así sucesivamente para ir avanzando y terminar antes de tiempo.

La siguiente suma efectuada fue de diez enteros más veinticinco enteros sesenta centésimos ($10.00 + 25.70$), la cual nos daba una respuesta total de treinta y cinco enteros setenta centésimos (35.70). Cuando los alumnos realizaban la operación uno de ellos se percató de que su compañero cercano tenía la respuesta, sin embargo, el alumno había ido al baño, por lo cual el mismo estudiante propuso que como él observó la respuesta, él daba su pieza a su compañero para que siguiera participando cuando regresara. Dicha propuesta fue aceptada ya que era la manera de que fluyera la actividad que se realizaba.

Después de la participación, continuaron sumando al resultado anterior dieciséis enteros veinticinco centésimos ($35.70 + 16.25$), para esta adición se complicó un poco ya que el alumno que tenía la respuesta acomodó de manera incorrecta los sumandos y por lo tanto no obtenía el resultado correcto, pero, si obtenía un repica muy parecido, por lo cual el aprendiz se atrevió a preguntar a uno de sus compañeros para comparar, al ver que el resultado de su compañero era el que él tenía en su ficha, el estudiante se paró de su lugar y colocó la pieza, esto sin tener la respuesta correcta en su cuaderno.

Considero que la aproximación que el alumno realizó y su comparación lo llevaron a determinar que era la pieza correcta, si bien el juego le permite al aprendiz tener la emoción y motivación que lo lleva a buscar una solución de tal manera que se ve reflejada cuando logra determinar que es la respuesta la que tiene en su tarjeta por el simple hecho de que su resultado es muy aproximado.

Para sustentar lo anterior nos menciona Tapia y Frita (1998):

Los alumnos están motivados o no en función del significado que tiene para ellos el trabajo que han de realizar, significado que perciben en un contexto y en relación con unos objetivos, y que puede cambiar a medida que transcurre la actividad. (p.12)

Posteriormente la actividad fluyo con la siguiente adición ya que correspondía sumar cincuenta y un enteros noventa y cinco centésimos más cincuenta y un enteros noventa y cinco centésimos ($51.95 + 501.95$), los alumnos comenzaban a realizar la operación cuando al más mínimo tiempo, un alumno con la pieza de ciento tres enteros noventa centésimos (103.90) la colocó como respuesta, sin embargo, en su libreta no tenía efectuada la operación a lo que pregunte su procedimiento y obtuve la siguiente respuesta que me es muy importante mencionar ya que la suma fue realizada mentalmente:

A1: Primero sume cincuenta más cincuenta son cien y después solo sume uno más uno y son dos, la llevamos ciento dos enteros, después ya solo había que agregar los decimales, pero eso ya no lo hice porque esa obvio que, si añadía los decimales se aumentaba a ciento tres y algunos decimales, por eso esa era mi tarjeta, pero lo hice así maestra para que no se me acabara el tiempo.

A la acción anterior considero que el alumno tuvo la capacidad cognitiva de inferir y fue realmente muy significativo ya que la regla del tiempo lleva al alumno a tomarlo como un reto a superar y lo motiva a realizarlo lo más rápido posible con las estrategias que a él le faciliten el proceso, como bien nos menciona Lepper (1998), (citado en Anaya, Anaya 2010), "Los estudiantes con motivación prefieren trabajar siguiendo un cierto grado de reto para resolverlos"

Luego los alumnos continuaron con el ejercicio hasta la siguiente suma con un resultado de ciento treinta y un enteros cinco centésimos, en donde el pupilo realizó el procedimiento en el cuaderno y pudo determinar dicho resultado a tiempo al igual que su compañero. Además, con el resultado de una suma el cual fue doscientos ochenta y tres enteros cuarenta y cinco milésimos.

Al momento de llegar a realizar la suma de doscientos ochenta y tres enteros cuarenta y cinco milésimos, más, noventa y seis enteros sesenta centésimos ($283.045 + 96.60$), el alumno que tenía la respuesta lo observe con detalle ya que batallaba un poco en el procedimiento, su dificultad fue la ubicación correcta de los números para poder sumar, a lo cual pedí a uno de sus compañeros que pasará al pizarrón a colocarla de manera correcta para sumar, esto sin dar cuenta que observaba yo al alumno, después de ello el educando corrigió y puso la tarjeta con el valor de trescientos ochenta enteros cinco centésimos.

Luego la suma efectuada que arrojaba el resultado de trescientos ochenta y dos enteros noventa centésimos fue realizada sin ninguna dificultad por el alumno de tal manera que la siguiente operación fue este resultado previo, más ciento un entero cinco centésimos, y al igual que dicha operación anterior fue resuelta sin complicación alguna por parte de los alumnos ya que la posición de los número dependiendo su valor posicional concordaba con los mismos dígitos de las cifras, es decir, tienen la misma cantidad de números y no se les dificulta colocarla de manera que lo realizaran correctamente.

La actividad continuó fluyendo, todos los estudiantes realizaban las sumas (Anexo J) y se mostraron muy concentrados en el juego y ejecutaban las operaciones por la posibilidad de robar puntos, considero que se logró el propósito de la investigación ya que al mismo tiempo que los alumnos jugaban dominó, estaban interesados en resolver las adiciones de decimales. Como nos menciona Lepper (1988):

Un alumno que está motivado asume la responsabilidad de un trabajo o tarea, por su propio interés, por el gusto que le proporciona, por la satisfacción que encuentra en realizarlo porque está orientado a un objetivo en este caso de (aprendizaje) bien definido y congruente con sus propias expectativas. (p.4)

Finalmente pedí a los alumnos intercambiaran libretas para llevar a cabo una coevaluación, de tal manera que se evaluaran entre ellos y pudieran identificar y valorar el trabajo de sus compañeros, posterior me regresaron libretas a mí para identificar el progreso de los alumnos, en donde la mayoría obtuvo un gran avance.

Siendo de esta manera pude determinar una vez más que la actividad generó el aprendizaje esperado en los alumnos y durante el proceso se puso en evidencia el propósito de mi investigación que es motivar al alumnado, esto fue observado en el desarrollo de la actividad ya que los alumnos estuvieron interesados en la actividad y tenían una emoción al realizar cada operación esperando que saliera su resultado, este anterior se pone en evidencia en el apartado siguiente de evaluación.

Atendiendo a la reconstrucción de mi intervención anterior en esta ocasión logre mejora en el establecimiento de reglas y aclararlas desde un principio, siendo en esta ocasión seguidas y sin dudas durante el proceso.

De igual manera en esta intervención pude mejorar en cuanto a la explicación de la dinámica estableciendo pasos y fue realizada en un momento de tranquilidad en el cual su atención estaba centrada en lo que se haría.

También una vez más se realizaron ajustes razonables, esta vez en la pausa activa que se realizó por la actitud de los alumnos, siendo esta favorable para poder continuar de una manera armónica y fluyera todo de mejor manera.

En lo anterior se pone en evidencia que pude mejorar de mi primera intervención, sin embargo, nuevamente esta intervención me deja aspectos que mejorar en mi siguiente aplicación como lo es el aplicar pausas activas durante el aprendizaje y cuando se requiera para que pueda fluir de mejor manera la actividad de enseñanza.

Sin embargo, de igual manera sigue habiendo aspectos en los cuales mejorar en mi próxima intervención, como lo es el considera el estado de ánimo con el que llegan los alumnos, ya que considero este influye en la actividad, aunque esta esté bien planteada y con objetivos definidos, si no tenemos en cuenta el estado de ánimo de cada pupilo puede existir un impedimento para que funcione la estrategia. Para mi próxima intervención considere importante mejorar en cuanto al planteamiento de una estrategia para cambiar primero estados de ánimo y como siguiente llevar a cabo la aplicación de la actividad.

3.2.3. Intervención 3. Igualdad en globos

La actividad (Anexo K) se llevó a cabo el día 06 de diciembre del 2022 en la asignatura de Formación Cívica y Ética en donde se abordó el tema de “Igualdad y perspectiva de género” con el contenido particular de “Participo para lograr la igualdad entre mujeres y hombres” siendo un tema y contenido asignado a trabajar durante el segundo bloque de la asignatura, el propósito de la actividad fue que los alumnos logran identificar que hombres y mujeres podemos hacer lo mismo sin importar nuestro género.

Para la actividad se contó con la asistencia de 26 alumnos, ocho mujeres y dieciocho hombres y se trabajó en un horario de 8:07 a las 9:25 de tal manera que se abordó en el tiempo de la asignatura sin embargo, tomó un poco más de tiempo por cuestiones de la importancia de los comentarios de los alumnos.

Al momento de llegar al aula con un tablero de globos con el cual se iba a trabajar los alumnos comenzaban a cuestionar el para qué y por qué el tablero de globos ya que les llamaba mucho su atención, a lo cual a dicha cuestión e inquietud respondí a los estudiantes amablemente, que lo utilizaríamos para una actividad de Formación Cívica y Ética, ya en el momento explicaría en qué consistía la actividad, considero que la inquietud de los aprendices al ver un material diferente y que llama su atención los motiva a querer hacerlo ya y estar ansiosos por la actividad.

Si bien en relación a lo anterior nos menciona Torres (2002):

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo. (p. 03)

En la cita anterior una parte que me gustaría resaltar y es lo que principalmente se observó en los alumnos durante la actividad de juego, es la iniciativa que tienen por realizar el trabajo, siendo así el factor clave el juego y los recursos que se utilizaron durante clase, de esta manera el alumno posee una motivación propia a la realización de la actividad, haciéndola así más significativa para él, manifiestan interés y se entusiasman, participan, demuestran alegría, dinamismo y deseos de jugar.

Para el inicio de la actividad sin antes mencionar el tema de la sesión y sin más indicación proporcione un post-it de color amarillo a cada uno de los educandos, la única indicación que recibieron fue una y se entablo la siguiente conversación que consideré muy importante mencionar:

MF: (Indicación) En el post-it los niños van a escribir una acción que hacen las niñas y viceversa las niñas escribirán una acción que realizan los niños. (Sin dar más explicación mencione que tenían tres minutos y pasaba a recogerla)

A1: Maestra, pero por ejemplo como una acción, ¿Cuándo las niñas juegan con muñecas?

MF: Una acción que ya sea en la escuela o en casa realizan en específico las niñas o en específico los niños, y ya llevan un minuto.

Mientras los alumnos escribían atentamente cada uno la situación, uno de

ellos me mencionó que, si tenían que escribir su nombre a lo cual respondí que no, al momento que mencione que no la mayoría de los que aún pensaban su respuesta comenzaron a escribir. De ello considero que al momento de saber que no tenían que colocar nombre y no sabría quién de ellos escribió les dio más confianza para escribir su respuesta.

Comenzaron a terminar la mayoría y pase con una cajita a que depositarán el post-it de manera que no se viera lo que cada uno escribió, mientras recogía a cada uno los papelitos, solamente tres alumnos dos de ellas mujeres y un hombre no lograban tener una idea a plasmar, a lo cual pregunté porque era que no identificaban una acción y se llevó a cabo la siguiente conversación de mucho significado:

A1: Maestra es que yo no entiendo como una acción que solo hacen los hombres porque mi papá maneja, pero mi mamá también, no sé qué sea lo que solamente haga mi papá.

MF: De acuerdo entonces plasma tu idea de justificación en el post-it de porque no identificas una acción.

A2: Sí maestra es que eso también yo le iba a decir, yo digo que todos podemos realizar todo.

MF: Igual que tu compañera plasma esa idea.

Me pareció muy interesante que solamente tres alumnos de un total de veintiséis fueran los que se cuestionaran y estuvieran acertados a dónde íbamos a llegar con el tema, ya que el resto con facilidad escribió y sin cuestionar tanto su respuesta, considero que es la realidad en que cada uno de ellos está inmerso. Al momento que los alumnos escucharon las explicaciones de sus compañeros se realizaron comentarios como los siguientes:

A1: (hombre) Maestra, pero no porque una mujer no puede arreglar el carro.

A2: (mujer) Si podemos, pero por eso necesitamos enseñarnos.

A1: (hombre) Puedes enseñarte a arreglar carros.

A2: (mujer) A mí no me gusta, pero a quien le guste puede hacerlo, tú no tienes por qué decir que no podemos.

MF: Ahorita hablaremos de esta situación mediante el juego que vamos a realizar y cada quien se dará cuenta de que es lo correcto.

Proseguí a indicar a los alumnos que leería los post-it de una manera que no sabía de quién era y que nadie de ellos diría quien los escribió, ya que podía haber diversas opiniones que estas las comentaremos hasta la parte final de la actividad. Al comenzar la lectura de cada uno de los post-it se entabló la siguiente conversación mientras daba lectura a cada uno de ellos:

MF: Lo que nos menciona el primer post-it es que las niñas pueden tenderla cama y ver las princesas en televisión.

A1: ¿Quién escribió esto? Quien lo escribió eso es ser machista

MF: A partir de ahora vamos a omitir cualquier comentario, solo voy a dar lectura a cada uno de los post-it y todos escucharemos, nadie puede decir quién escribió cada una de las notas.

A continuación, se mencionan los comentarios de acciones de niñas o niños planteados en los post-it proporcionados conforme fueron saliendo en la cajita secreta, a estos agrego la palabra niños o niñas para que se pueda identificar más fácilmente a que pertenece cada una de las acciones:

1. Las niñas tienden la cama y ven princesas
2. Las niñas pueden hablar de cosas
3. Las niñas juegan
4. Los niños usan pantalón de gala en los honores
5. Las niñas pueden ver Peppa Pig
6. Los niños juegan el trompo
7. Las niñas ven caricaturas y juegan con muñecas
8. Los niños pueden jugar fútbol, con el trompo y jugar algún deporte
9. Las niñas cocinan, barren, trapean y lavan
10. Las niñas juegan con muñecas
11. Las niñas pueden jugar y dormir
12. Los niños juegan con carros
13. Las niñas juegan con muñecas
14. Los niños usan pantalón de gala
15. Los niños juegan con carritos
16. Las niñas pueden reírse y llorar
17. Las niñas lavar los trastes
18. Las niñas juegan muñecas
19. Los niños pueden jugar con carritos
20. Las niñas pueden jugar

21. Las niñas pueden tener amigos
22. Los niños visten de color azul
23. Las niñas pueden estar embarazadas
24. Los niños pueden hacer todo
25. Las niñas pueden jugar a la cafetería
26. Todos podemos realizar todo

Al término de leer cada uno de los pos-it escritos por cada alumno, un educando realizó un comentario que dio origen a una conversación muy importante que me es de gran relevancia mencionar, ya que dio una orientación a lo que era el propósito de la sesión.

A1: Maestra le puedo decir algo.

MF: Sí, los demás escuchamos con atención el comentario.

A1: De lo que usted menciono solo hay una cosa en la que sí tuvieron razón, porque lo demás que menciono lo podemos hacer ambos, hombres y mujeres

MF: De acuerdo, y que es lo que solo puede hacer un solo género.

A1: El papelito que mencionó que las mujeres pueden tener un embarazo.

MF: Estoy de acuerdo contigo, ¿Alguien más quiere hacer un comentario?

Todos los alumnos se mostraron con una actitud pensativa y reflexiva por lo que había comentado su compañero, “porque mujeres y hombres podían hacer todo y lo mismo”. Considero que los estudiantes no expresaron ninguna opinión por la respuesta de su compañero, el grupo requerían saber si era correcta, sin embargo, esta duda sería aclarada en la posterior actividad.

Posteriormente puse en el pizarrón un tablero con 30 globos los cuales se utilizarían para realizar un juego de dardos, sin embargo, no serían dardos los que se utilizarían para reventar los globos si no que, con un lápiz de punta fina, esto para evitar accidentes dentro del aula.

Los alumnos sin antes saber para qué utilizamos el tablero ya comenzaban a proponer quien quería ser el primer turno en reventar los globos, pedí a ellos que tuvieran paciencia ya que primero daría la indicación de cómo se llevaría a cabo la actividad, a lo cual ellos ya tenían una aproximación de cómo se realizaba el juego sin embargo, no eran ni las mismas reglas, ni dinámica a trabajar.

Indique a los alumnos en qué consistiría el juego, de tal manera que cada uno de ellos tendría que reventar un globo y dentro de éste tendría la posibilidad de salir un papelito ya que 10 de ellos no contaban con nada. Si reventaban un globo que tenía un papelito, tenían que leerlo en voz alta y dar su explicación de que entendían de mencionada frase a sus compañeros.

Una vez que su compañero leyera la frase que correspondía, el resto de los alumnos tendría que escribir una sola palabra más representativa de dicha frase ya que al final jugaríamos con estas palabras rescatadas. Los alumnos mostraban una actitud de haber comprendido la actividad y en qué consistía la actividad sin embargo tres alumnos manifestaron las siguientes dudas que fueron aclaradas con toda la amabilidad y disposición.

A1: Maestra, pero si no sale nada en el globo que tenemos que hacer.

MF: No tienen que hacer nada pasaran a su lugar sin dar explicación de frase.

A2: Maestra, pero si no le entiendo a lo que dice la frase.

MF: Podemos pedir ayuda, pero primero hacemos el intento de lograr comprender la frase.

Una vez que no había dudas los alumnos sacaron sus cuadernos y comenzaron a apuntar la fecha para poder comenzar. La dinámica cotidiana dentro del grupo para comenzar es apuntar fecha de la actividad a realizar antes de comenzar, pude notar que no fue necesario indicar a los alumnos que sacaran cuaderno si no que lo hicieron por iniciativa propia ya que posterior a ello podríamos realizar la actividad del tablero de globos.

Para comenzar la acción y llevar un orden utilizamos el botecito de las participaciones para poder llevar a cabo la actividad de una manera organizada y con justicia, al momento de indicar a los educandos que de esta manera sería el trabajo, todos estaban ansiosos y frotando sus manos entre sí, considero que su actitud se debía a que querían pasar primero todos para poder elegir y no tener que esperar demasiado tiempo.

Pasó el alumno con el turno número uno (Anexo L), al momento de reventar el globo salió una frase que correspondía ser leída por el estudiante y fue la siguiente: “No hay emociones o sentimientos de niños o niñas”, el aprendiz al instante interpreto la frase y mencionó a sus compañeros:

A1: Quiere decir que todos seamos niñas o niños tenemos derecho a sentir y a emocionarnos por cualquier cosa que nosotros queramos.

MF: Exacto cuantas veces hemos escuchado la frase “los niños no lloran” A2: Sí maestra así me decía mi tío

MF: Todos tenemos derecho a sentir y expresar nuestras emociones de la mejor manera y como nosotros decidamos, no por ser niña o niño pueden sentir menos o más.

Paso el alumno con el turno número dos, al momento de reventar el globo salió una frase que correspondía ser leída por el pupilo y fue la siguiente: “No hay profesiones para niños o niñas”, el estudiante se quedó analizando la frase un poco más de tiempo, para después dar la siguiente explicación:

A1: Todos podemos trabajar en lo que sea maestra.

MF: Así la interpretas o es una pregunta que me

haces. A1: Le preguntó

MF: Si, todos podemos trabajar en lo que decidamos, seamos hombre o mujeres.

A1: Entonces eso, que también los niños pueden hacer peinados y las niñas arreglar un carro.

MF: Correcto, mujeres y hombres podemos trabajar en lo que nos guste y queramos, por ser mujer o ser hombre no se nos debe asignar un trabajo o impedirlo.

Para ese momento la mayoría de los alumnos ya estaba un poco pensativos ya que considero, estaban ellos mismos realizando una hipótesis de lo que había escrito al principio y realizando un contraste con lo que había salido apenas en las dos primeras frases. Lo anterior es enriquecedor ya que ellos mismos estaban dándose cuenta de la realidad y de la diferencia de género que hay en la sociedad.

Pasó el alumno con el turno número tres, al momento de reventar el globo no salió ninguna frase y el alumno realizó una expresión que hacía referencia a que él quería que le saliera para poder compartirla. Luego el estudiante con un turno cuatro reventó un globo y obtuvo la siguiente frase “Que bien te queda el cabello corto María”, el alumno inmediatamente me dio el papel y me menciono sin pensar que él no entendía la frase, los alumnos inconformes comenzaron a entablar la siguiente conversación:

A1: Está fácil de entender.

A2: Si, nada más piensa en la alumna de sexto grado.

Me es importante mencionar que dentro del grupo de sexto hay una alumna con cabello corto y ellos se referían a ella tratando de orientar al alumno sin embargo, pude detectar que no era que no supiera el alumno a que hacía referencia la frase, se infiera que le causaba miedo conversar sobre ese tema o que se pudiera cambiar la idea que él tenía desde su contexto.

A lo anterior, la que narra decidió respetar su decisión y mencionar a que hace referencia la frase: El traer cabello corto no quiere decir que yo soy hombre ni me deben de llamar así porque siendo mujer también puedo traer el cabello corto, al igual que un hombre puede traer el cabello largo y no por eso se convierte en mujer, todos podemos decidir cómo queremos vernos y nuestro estilo con el que vamos a vivir, esto es decisión de cada quien.

Posterior a haber realizado el comentario y los alumnos haberse mostrado de acuerdo. Paso el educando con el turno número cinco, al momento de reventar el globo salió una frase que correspondía ser leída y fue la siguiente: “No hay juguetes de niños o niñas”, el pupilo sin pensarlo mencionó que él había escrito en su post-it que los niños jugaban carritos y que la frase quería decir que las niñas también podían jugar carritos y los niños con muñecas.

El siguiente alumno con un turno seis al momento de pasar a reventar su globo no obtuvo ningún papelito, así tomando su lugar nuevamente, para este momento los alumnos ya desesperados levantaban la mano que querían seguir ellos a buscar la frase. El educando con el turno siete le correspondió reventar un globo que tenía la siguiente frase “No hay colores de niñas o niños” en la que igualmente la conversación entablada me es de importancia mencionarla:

A1: Maestra quiere decir que todos podemos ponernos ropa del color que queramos.

A2: Pero maestra porque entonces yo no tengo ninguna ropa color rosa.

A3: ¿Quieres tener ropa rosa?

MF: De eso nos habla la frase, todos podemos utilizar los colores que queramos, de hecho, sabían que mi color favorito es el azul, y no solo lo podemos utilizar en ropa, sino que en cualquier objeto del color que nosotros decidamos.

A4: Maestra porque entonces mi mamá viste a mi hermanito de solamente color azul.

MF: Porque muchas veces no sabemos que podemos utilizar todos los colores que nosotros queramos y podemos las niñas utilizar color azul y los niños rosas y no pasa nada.

A5: Sí maestra, no pasa nada yo y mi papá si tenemos una camisa color rosa.

Considero que fue la frase que causó un poco más de controversia en los alumnos de tal manera que es un estereotipo con el cual la mayoría fuimos creados y así crecimos identificando el color rosa como de niñas y el color azul como de niños.

Paso el alumno con el turno número ocho, al momento de reventar el globo salió la siguiente frase “No hay deportes para niños ni para niñas”, el alumno

mientras analizaba la frase solo me veía y guardaba silencio de tal manera que noté en él la negación a querer decir su interpretación a sus compañeros, pregunté a él si quería pedir ayuda lo hiciera y al primer momento dijo que sí, y al momento el 90% de los alumnos levantaban su mano para ellos explicar la frase, sin embargo, no pasó mucho tiempo cuando el alumno decidió el explicarla con lassiguientes palabras:

A1: Maestra quiere decir que todos podemos jugar cualquier cosa, sobre todo siento que las niñas pueden jugar futbol.

A2: Maestra yo he visto que cuando estamos en educación física a veces unos niños no quieren juntar a unas niñas que quieren jugar futbol.

MF: Correcto todos podemos jugar deportes que queramos, aunque pensemos que unos son para niños y otros para niñas, si a ustedes les gusta pueden ponerlo en práctica, hay que invitar a las niñas a jugar fútbol, yo práctico este deporte por las tardes.

El siguiente alumno con el turno número nueve, él se había observado que buscaba un globo que no tuviera ningún papelito dentro, de tal manera que reventó un globo color blanco que no contiene ningún papelito, siendo así pasamos al turno diez que de igual manera el globo se reventó no tenía papelito, sin embargo, el menciono que, si quería papelito para participar, caso diferente al del alumno anterior.

Como participación número once la alumna reventó el globo con la frase “Las tareas del hogar son de niños y niñas, colabora”, la alumna rápidamente respondió lo siguiente que de igual manera enlazó una conversación muy productiva:

A1: Quiere decir que los niños también pueden tender su cama maestra.

A2: Niñas y niñas podemos hacer y ayudar a todas las labores del hogar maestra, claro si hay cosas que no podemos como que involucren fuego, pero lo demás si podemos, no nada más las niñas.

Los siguientes tres alumnos al tomar la participación de pasar a tomar su frase revientan globos vacíos y uno de ellos realizó un comentario al frente de la clase aunque no haya tocado participar, sin embargo, el alumno me pidió la oportunidad de realizar un comentario frente al grupo y fue el siguiente: Yo fui quien escribió en el papelito que todos podemos hacer lo mismo y quiero decirles que yo en mi casa si ayudó a tender mi cama y a veces a barrer, porque en micasa solo vivimos yo y mi mamá.

Considero que la participación voluntaria del alumno siempre es necesaria para poder enriquecer el aprendizaje de los alumnos y aún más con un tema tan importante como lo es la igualdad de género ya que si bien nos menciona Raedo (2014) “El mundo de la educación ha sido uno de esos lugares que ha tenido que replantear su manera de enseñar, trabajar y buscar otros caminos en los que la mujer se encuentre con unas condiciones iguales que las del hombre” (p.4)

Posterior el siguiente alumno número 16 en participar reventó un globo con la siguiente frase “No somos iguales en habilidades, carácter o motivaciones, pero deberíamos de ser iguales en nuestras oportunidades”, el alumno mencionó que no entendió la frase anterior, de esta manera procedí a subrayar las partes importantes de la frase, dichas palabras fueron; no somos iguales y deberíamos de ser iguales. Posterior a lo anterior el alumno volvió a analizar la frase y de tal manera pudo realizar un comentario un poco acertado a lo que nos plasmaba la frase y se desarrolló con los siguientes diálogos.

A1: Que por ejemplo maestra los niños tenemos más fuerzas que las niñas, pero no debería de ser eso algo por lo cual puedan hacer menos a las niñas.

Los alumnos realizaban una comprensión muy profunda en cada una de las frases ya que los llevaba a una reflexión muy amplia y más a aquellos alumnos que desde un principio habían escrito ideas que dejaban muy en claro aquellas desigualdades de género que hay.

Al final de la actividad los alumnos elaboraron una reflexión (Anexo M) propia de la actividad, en esta la mayoría de los alumnos haciendo énfasis en que el ser niños o niñas no impide o limita nuestras capacidades, y todos deben de ser valorados ya que cada quien tiene cualidades distintas y ambos podemos hacer lo que estemos dispuestos.

La actividad realmente fue muy favorecedora y enriquecedora ya que les permitió a los alumnos desarrollar un nuevo aprendizaje y más que nada adaptar una nueva manera de pensar en cuanto a lo que pueden hacer los niños y lo que pueden hacer las niñas, de igual manera y cumpliendo con el propósito de mi investigación los alumnos llevaron a cabo la actividad con su propio interés de por medio, así mismo teniendo una motivación propia por su aprendizaje. Lo anterior fundamentado en mi parte de evaluación siguiente.

Atendiendo a lo que hay que mejorar de mis intervenciones anteriores fue la organización, ya que esta actividad fluyo de manera muy adecuada y en el tiempo establecido ya que una buena organización de las actividades a impartir nos lleva que sean de éxito.

3.2.4. Intervención 4: Sucesiones en avioncito

La actividad (Anexo N) fue llevada a cabo el día 07 de diciembre del 2022, con una asistencia total de 26 alumno de un total de 29, se trabajó para abordar la asignatura de matemáticas, de tal manera que se abordó el tema de “Regularidad en las sucesiones”, siendo el anterior un tema asignado para trabajar durante la jornada.

Para comenzar a dar inicio a la actividad introduje el concepto de sucesión, para ello primero apunté una serie para completar en el pizarrón y pedí a los alumnos analizarán con detalle y revisaran qué números faltaban en el pizarrón, sin antes mencionar que esta era una serie, los educandos analizaron y mencionaron lo siguiente:

A1: ¿Pero ahí hay que encontrar un patrón para poder encontrar los siguientes números maestra?

MF: Si, hay que buscar los números faltantes, pueden utilizar la estrategia que cada quien quiera, van levantando la mano cuando crean tener una posible respuesta.

Los alumnos comenzaron a tener sus posibles respuestas hasta que se llegó a la respuesta correcta y el aprendiz paso a colocar los números faltantes en la serie, de igual manera que le pedí al pupilo compartiera su estrategia de resolución a sus compañeros y cómo es que halló cada término faltante, ya que si bien nos menciona Roselli (2016) “La idea de aprendizaje colaborativo implica una transformación general de la actitud didáctica, esto es, la modificación de los cimientos mismos del enseñar y del aprender”. (p.22).

Considero que como docentes tenemos la capacidad para poder propiciar diversas formas de trabajo de tal manera que se aproveche cada una de estas, si bien el trabajo grupal o en equipos en lo particular me ha servido de mucho ya que los alumnos además de su concepción sobre algún tema, tienen la oportunidad de complementarlo con ideas de sus compañeros y así enriquecer su aprendizaje.

Posteriormente expliqué a los alumnos que era una sucesión, que es una serie ordenada de elementos que guardan un vínculo entre sí, y el ejemplo es el que se resolvió en el pizarrón, pedí que se formarían tres equipos de los mismos participantes, de tal manera que tuvieran los mismos integrantes y ellos decidieran con quien se organizaban.

Considero que tanto asignar equipos y el darles la oportunidad de decidir con quién se organizan es enriquecedor para los educandos ya que se les permite a cada uno aportar sus habilidades personales y la creación de equipos de trabajo se logra enriquecer cuando cada uno de los integrantes de un grupo toma la decisión de aportar lo mejor de sus conocimientos y habilidades para trabajar con sus compañeros, y, más cuando lo hace convencido de que es lo mejor para él, además aumenta la autoestima de los alumnos, su motivación e interés.

Una vez ya todos los equipos conformados se les indicó que a cada quien se le proporcionará un juego de avioncito (Anexo Ñ) con cuadros faltantes de algún término, el cual ellos tenían que completar y después jugar avioncito y procedí a dar la indicación del juego; los jugadores tienen en sus manos papel mojado en forma de bolita, lo lanzan hasta alcanzar el número final, se brinca en una sola pierna hasta llegar a recoger la bolita lanzada y recorrer toda la línea de cuadros, no se puede caer o poner el otro pie ya que sería trampa. Cada vuelta se tira la bolita al cuadro que sigue, el primero que su bolita recorra los 10 cuadros gana.

También mencioné que en el juego hay solo dos reglas, la primera es que el avioncito debe de estar completo correctamente para poder jugar y la segunda es que si al brincar pisa fuera de los cuadros pierde su turno y su ficha o bolita se regresan al primer cuadro y vuelven a iniciar su turno del juego, siendo de esta manera pocas probabilidades de que sean los ganadores.

Lo anterior se efectuó buscando que los alumnos aumentaran su deseo ya que al terminar de completar la sucesión podían jugar avioncito, siendo así que los indicadores de la motivación me indicarían si el alumno estaba entusiasmado a la actividad fueron los siguientes; capta atención, despierta interés, conduce al esfuerzo, estimula su deseo de aprender, muestra curiosidad, tiene iniciativa y disfruta el proceso.

Los alumnos al estar de acuerdo y al haber comprendido en qué consiste la actividad tomaron un espacio en el patio en conjunto con su avioncito y un plumón para poder dar inicio a la actividad (Anexo Ñ), me es importante mencionar que el ejercicio iniciaría comenzar al sonar el silbato, dicha indicación fue proporcionada ya una vez estando todos en un lugar establecidos, en el cual se trabajó.

Al dar inicio la actividad los equipos sin excepción brindaron el plumón al alumno que ellos consideraron por sí solos que comprenden más el tema, esto por los siguientes comentarios que rescate en ese momento;

Equipo 1

A1: ¿Quién escribe?

A2: Dale el plumón a Cesar

A3: Si, Cesar sabe más

Equipo 2

A1: Tú escribe Grecia

A2: Si, pero es entre todos

Los alumnos conversaban entre ellos, las posibles soluciones que podía tener su serie asignada, es importante mencionar que las series proporcionadas tenían complejidad ya que tenían de por medio hasta tres o cuatro espacios. Se escuchaban entre los diferentes equipos distintas propuestas de resolución como las siguientes.

Equipo 3

A1: Yo digo que debemos de dividir este número entre los espacios en blanco, para así saber de cuánto en cuánto se va sumando.

Equipo 2

A1: Cada quien haga una propuesta y las ponemos a ver cuál de todas es.

Mientras los alumnos intentaban resolver cada una de las series correspondientes se observó que lo hacían de una manera interesada en donde todos se involucraban y participan a la resolución del ejercicio, de igual manera que aprenden algo nuevo sobre el propósito de la sesión que están motivados aprendiendo a resolver secuencias y términos faltantes.

Posteriormente terminan los equipos, por lo cual me comienzan a hablar para asegurarse de que sus respuestas son las correctas y poder pasar a jugar, enseguida relató lo sucedido con cada equipo en particular en su revisión.

Equipo 1

Tenían las respuestas correctas, sin embargo me llamó la atención que tenían muchos intentos de borrar ya que lo corrigieron demasiadas veces, los educandos se mostraban emocionados al ver que tenían respuestas correctas y pregunté cuál había sido su estrategia para dar con la respuesta la cual fue la siguiente, citada en mi diario de narrativas Cortina (2023), “El último número le restamos el primero y lo que nos resultó lo dividimos en seis que son los espacios faltantes y nos dio siete, por eso supimos que la sucesión iba de siete en siete”. (p.78)

Equipo 2

Sus respuestas eran correctas y al momento de revisar los alumnos se mostraban ansiosos por saber si lo habían realizado de manera correcta, el equipo durante el proceso se mostró interesado y ordenado para su trabajo, pregunté cuál había sido la estrategia para llegar a la respuesta, la cual fue la siguiente, citada en mi diario de narrativas Cortina (2023), “Cada quien intentó a buscar una

respuesta y tres personas tenían la misma opción que es de lo que va la serie de 13 en 13” (p.78)

Equipo 3

De igual manera que los equipos anteriores sus respuestas eran correctas y su estrategia fue la siguiente, citada en mi diario de narrativas Cortina (2023), “Vimos que el número más grande estaba primero y uno más pequeño después, entonces se iba a restar, después más o menos vimos cuántos espacios había y cada quien decía de cuanto en cuanto hasta terminar “(p.79)

Por lo anterior, considero que cada equipo utilizó estrategias adecuadas y diferentes que los llevaron a un mismo resultado, en general la resolución del ejercicio fue muy interesante y que el interés de los alumnos estuvo de por medio teniendo así, una motivación por su aprendizaje y la actividad realizada.

Una vez que la actividad de resolución término, los educandos tuvieron la libertad de jugar dos rondas de avioncito para ver quien ganaba de ellos y dentro de la actividad los alumnos la realizaron de una manera muy organizada y sobre todo muy emocionados, de tal manera que el propósito de la actividad fue llevado a cabo ya que los aprendices obtuvieron un aprendizaje mediante una actividad de juego que les generó su propio interés y así mismo aumentó su motivación a comparación de actividades rutinarias.

Al finalizar la actividad pregunte dudas en base al tema de sucesiones y si identificaron estrategias a para encontrar términos faltantes y a lo cual un alumno realizo el siguiente comentario: “Maestra si lo que pasa que hay que ver cuanta distancia hay de un número a otro y ahí vemos si hay que sumar o restar y la operación que sea hay que hacerla repetidamente para llegar a los términos faltantes” el libro de matemáticas

Considero la actividad cumplió el propósito de mi plan de acción en mi investigación ya que los niños se motivaron a realizar la actividad para que los llevará a desbloquear el juego ya que si bien a los alumnos les interesa el desbloqueo de logros o niveles, que es lo que los mantiene activos en distintos juegos digitales a los que en la actualidad están acostumbrados. Lo anterior evidenciado en los instrumentos de valuación utilizados y expuestos en la parte de evaluación.

De igual manera pudieron adquirir el aprendizaje esperado ya que pudo ponerse en evidencia en la actividad realizada, y esto es muy relevante ya que si mi investigación busca que el alumno aumente su motivación y adquiera el aprendizaje.

Dentro de esta sesión me pude dar cuenta lo favorecedor que es el espacio donde es llevada a cabo la intervención, en este caso fue en la cancha y las anteriores fueron dentro del aula, notando aquí una diferencia favorecedora ya que el trabajo fuera del aula en equipos pequeños favorece su aprendizaje, y en esta ocasión utilizando el juego aumento su motivación y facilito al apropiamiento del aprendizaje esperado.

Considero para mis siguientes intervenciones proponer espacios diversos para que sea llevada a cabo la actividad de aprendizaje, así como también propiciar el trabajo en grupos pequeños ya que tienen la oportunidad de participar más regularmente y no perder la atención.

De igual manera me es importante mencionar que para mí siguiente intervención voy a mejorar en mi establecimiento de tiempos, ya que la actividad si bien fue en un espacio favorecedor para al aprendizaje, pero implica más tiempo del que se planeó, ya que la organización implica aclarar dudas y mantener el orden y para ello la organización es por pasos que conlleva a destinar más plazo para su realización.

3.2.5. Intervención 5: Recuperando con serpientes

La actividad (Anexo Ñ) se llevó a cabo al final del bloque dos, el día 8 de diciembre del 2022, para la actividad, afortunadamente asistieron todos los alumnos de tal manera que solo fueron 29 ya que en el transcurso de principios de enero se le dio de baja a una alumna por motivos personales, así que ahora el grupo solo se integraba por 29 educandos.

El propósito de la actividad consistió en recuperar lo que se había visto durante todo el bloque, de esta manera los alumnos podrían recordar con ayuda de sus otros compañeros los temas que se analizaron y en qué consistía cada uno de ellos, de igual manera utilizando la misma estrategia me permitía darme cuenta de los aprendizajes que fueron comprendidos ampliamente y cuáles de ellos se necesitaría reforzar posterior a la actividad.

Si bien nos señala Pujol y Fons (1981) “Ningún profesor enseña bien si sus alumnos no aprenden. De nada sirve que él crea que enseña bien si sus alumnos no alcanzan los objetivos de conocimientos o comportamientos que él esperaba” (p.18). Considero importante por lo anterior verificar si los educandos adquieren de manera significativa los aprendizajes que fueron impartidos por la que relata.

La sesión del día de hoy inició mencionando a los alumnos la dinámica a trabajar de tal manera que se requería que tuvieran el conocimiento sobre las reglas del juego y de qué manera se iba a llevar a cabo para que así fluyera de manera más ordenada, siendo importante que se laborara fuera del aula por cuestiones de espacio, ya que el aula es un tanto pequeña para el juego a aplicar, se favoreció el aprendizaje por estas mismas mediante turnos, atención, entre otras.

Indique que jugaríamos serpientes y escaleras a lo cual al mencionar esto, respondieron lo siguiente:

A1: ¡Sii!

A2: ¡Siii!

A3: Sí maestra yo si lo he jugado cuando fuimos al museo del ferrocarril.

A4: Yo soy bueno jugando, les voy a ganar.

A5: Si te enfrentas conmigo yo estoy seguro que te gano.

Los alumnos comenzaron a conversar entre ellos sobre los posibles ganadores, sin embargo, ellos realizaban esta discusión sin antes escuchar cómo se trabajaría, comencé a ir anotando en el pizarrón las instrucciones y reglas del juego y después podrían decirme sus dudas para ser resueltas.

Comencé poniendo el título en el pizarrón “Serpientes y escaleras”, mencioné y escribí primero las indicaciones, la primera fue: se realizará fuera del salón en el patio. Los alumnos al escuchar esta indicación grito la mayoría del grupo: ¡Siiiiiiii!, considero que el trabajo fuera del aula para los alumnos les permitió estar en un ambiente ya un poco diferente al del aula.

Si bien nos menciona Villabos, (2006), (citado en Sánchez y Gálvis ,2015) que:

Los ambientes de aprendizaje son importantes tanto para el docente como para el estudiante donde se asegura que lo que se exige aprender a los estudiantes sea relevante y significativo, por medio de experiencias de aprendizaje en las que ellos estén activamente comprometidos en crear su propio proceso de aprendizaje. (p.19).

Los ambientes de aprendizajes que creamos los maestros condicionan la reacción y actitud de los alumnos ya que si bien nos menciona de igual manera Sánchez y Gálvis (2015) “la acción motivadora del profesor, quien, a partir de su estilo, metodología o dinámica en el desarrollo de sus temáticas, contribuye significativamente en el aprendizaje de sus estudiantes, conduciendo así a un aprendizaje efectivo y afectivo”.(p.21).

Dentro de mi investigación se busca motivar al alumnado al aprendizaje mediante juegos que le promuevan captar su atención, despertar el interés, conducir a el esfuerzo, estimula su deseo, muestra curiosidad, tiene iniciativa y disfruta el proceso por realizarlo y además considero que para un mayor entusiasmo el ambiente motivante fuera del aula es más favorecedor ya que se trabaja en un espacio distinto y a través de un juego.

Posteriormente la segunda indicación se escribió y mencionó, la cual era que el trabajo sería realizado en dos equipos solamente ya que todos jugaríamos a la misma vez, en esta indicación los alumnos comenzaron a preguntar y se entabló la siguiente conversación con ellos:

A1: Maestra nosotros podemos elegir los equipos.

A2: Maestra yo quiero ir en el equipo de Grecia y Wendy

MT: A ver los equipos se van a formar como la maestra les asigne y tenemos que trabajar todos con todos

MF: La elección de equipos la realizará Alumna y Alumno, ellos serán quien vayan eligiendo a los participantes todos vamos a participar no importa en qué turno se elijan.

Me es importante mencionar que los alumnos que se eligieron para ser líderes de cada uno de los equipos son aprendices que tienen dificultad para socializar con la mayoría del grupo, se realizó esta organización de tal manera que se comenzarán a involucrar un poco más con el grupo ya que forman parte de él y además que para formar los equipos todos tendrán la oportunidad de hacerlo.

Posterior a la indicación anterior se les mencionó que se debía de prestar atención durante todo el proceso del juego y mantener disciplina ya que se podía interrumpir a sus compañeros que estaban trabajando en silencio dentro de otras aulas, si bien para lo anterior nos menciona Howard citado en (Yelon y Weinstein 1988):

La disciplina es indispensable para que un grupo y los individuos puedan funcionar, la buena disciplina es importante porque ningún grupo de gente puede trabajar en conjunto, exitosamente, sin establecer normas o reglas de conducta, respeto mutuo y un sistema conveniente de valores que oriente a cada persona del grupo a desarrollar autocontrol y autodirección. (p.390)

Como siguiente actividad se procedió a dar las reglas que se tenían que seguir en el juego la primera de ellas consistió en que cada alumno tendría la oportunidad de aventar dos dados conforme al turno que le designará su líder de equipo y posterior a ello sumar los números de cada dado para poder avanzar, sin embargo, no pueden avanzar sin antes contestar una pregunta, para ello se contaba con una serie de tarjetas de diferentes colores; azul, rojo, verde, café, morado, rosa, amarillo y anaranjado.

De los colores antes mencionados cada uno pertenecía a una materia diferente, es decir; español-azul, matemáticas-rojo, ciencias-verde, geografía-café, historia-morado y formación-amarillo. Los colores rosa y anaranjado que en realidad serían muy pocos no tendrían ninguna pregunta, es decir; el equipo que le tocara un turno en cualquier casilla depende de que tarjeta debería de sacar para realizar la pregunta de determinada materia o no realizarla.

Cuando ya se haya sacado la tarjeta se realizará la pregunta al equipo y si cualquier participante contesta de manera correcta puede seguir avanzando de lo contrario si no es respondida al cabo de tres minutos la puede robar el equipo contrario y avanzar ellos.

Una vez ya dadas las indicaciones la mayoría de los educandos se mostraban de acuerdo, sin embargo, un alumno levantó la mano y pregunto lo siguiente:

A1: Maestra y que quieren decir las serpientes que están

ahíA2: Pues que bajas si caes en la cola

MF: De acuerdo no he explicado qué sucede, si cualquiera de los dos equipos cae en la cola de la serpiente tiene que bajar hasta donde está la cabeza de la misma, sin embargo, si caen en el comienzo de una escalera pueden subir.

A1: ¡A bueno! maestra, gracias.

Considero que el no haber explicado a los alumnos en qué consiste el juego normalmente fue un error ya que no tomé en cuenta que no todos los alumnos estaban familiarizados con el juego, pero de ahora en adelante considero primeramente se debe de explicar cómo funciona una actividad o juego para luego poder dar las reglas a seguir.

Una vez aclarada la duda del alumno, pedí que levantarán su mano los que estuvieran de acuerdo con las reglas del juego y si alguien no estaba de acuerdo también se valía ya que podíamos hacer modificaciones, todos levantaron su mano sin excepción, de esta manera podíamos comenzar la actividad.

A lo anterior nos dice Tirado, Miranda y Sánchez (2006) “Los alumnos deben tener pleno derecho a recibir servicios educativos de calidad y a opinar al respecto. Esto constituye un principio democrático, del que podrían derivarse múltiples beneficios”. (p.18). Por ello para la que redacta, siempre fue importante tomar en cuenta la opinión de los alumnos y realizar lo que todos estaban de acuerdo en que se lleve a cabo, ya que muchas de las veces me aportaron elementos muy enriquecedores que están muy apegados a sus necesidades y lo mejor es guiarnos por estas necesidades e intereses de los estudiantes.

Enseguida pedí a los líderes del equipo fueran eligiendo uno por uno a cada compañero, de tal manera que el grupo formará dos equipos. Con tranquilidad comenzaron el proceso hasta llegar al último alumno, el equipo uno se conformó por 15 alumnos de ellos tres niñas y 12 niños y el equipo dos por 14 los cuales de ellos fueron seis niñas y ocho niños.

Indiqué que saldríamos en orden para comenzar el juego, ya una vez fuera del aula pedí eligieran un lugar alrededor de la plantilla de serpientes y escaleras de tal manera que el equipo no se separará por el motivo de que necesitarían conversar para poder dar respuesta a las preguntas que les fueran asignadas.

Para comenzar el juego (Anexo P) los líderes tenían que lanzar cada un dado y a quien le saliera un dado con el mayor número sería el equipo que comenzará. Siendo de esta manera el equipo dos le tocó comenzar ya que en su dado estaba el número seis y el del equipo dos el número tres. Ya una vez sabiendo quien empezaría el juego, pedí asignar los turnos a sus integrantes para tener un mejor orden de participación.

El equipo dos inició el turno aventando los dados, de tal manera que la suma que salió fue cinco más dos y avanzó a la casilla número siete de color rojo a la cual pertenecía una tarjeta color rojo. El alumno sacó dicha tarjeta que contenía la siguiente pregunta: ¿Qué es una escala?, un integrante del equipo levantó la mano y mencionó la siguiente respuesta: es una medida que hay entre

un espacio y otro, pero es igual en todos los espacios. Otro integrante del mismo equipo mencionó: la podemos ver en las rectas.

Siendo una respuesta correcta la ficha que identifica a cada uno de los equipos, que en este juego son dos se pudo quedar en el recuadro que había avanzado, continuando con el equipo uno y el primer integrante lanzó los dados obteniendo una suma de dos más uno, lo cual permitió que el equipo avanzara a una casilla de color rojo con el número tres, igual que el equipo uno le correspondió contestar una pregunta sobre matemáticas, dicha pregunta fue; 12.345 ¿cómo se lee el número decimal anterior?, el mismo alumno que sacó la tarjeta respondió: doce enteros trescientos cuarenta y cinco milésimos, la respuesta fue correcta sin embargo, un alumno del siguiente equipo intervino con lo siguiente:

A1: A ver enséñame la tarjeta (observa la tarjeta).

A2: Maestra estos son centésimos ¿No?

A3: No es cierto ese si son milésimos.

MF: (Se mostró la tarjeta a todos) se solicitó que levantaran su mano los que determinan que son centésimos (la levantaron cinco alumnos) levante la mano los que determinan son milésimos (levantó el resto del grupo), en efecto chicos son milésimos recuerden los valores posicionales que se les pusieron en la tabla. A ver repitan conmigo ¿Antes del punto el primer número es?

TG: Decimos

MF: ¿Antes del punto el segundo número

es?TG: Centésimos

MF: ¿Antes del punto el tercer número

es?TG: Milésimos

Continuó la actividad con el segundo equipo el cual al momento de lanzar los dados correspondió la suma de seis más seis avanzando doce casillas posteriores a la siete que era donde se encontraban, de tal manera que se colocaron en la casilla 19 de color rosa el cual no pertenecía a ninguna pregunta, de esta manera el equipo pudo permanecer en la casilla sin responder ninguna pregunta.

Posteriormente los alumnos siguientes lanzaron el dado y salieron números de cuatro más dos, esta suma permitió que avanzaran a la casilla número nueve la cual pertenecía a una pregunta de ciencias naturales qué era ¿Qué es la polinización?, a dicha pregunta los alumnos del equipo mencionaron lo siguiente;

A1: Maestra es lo que hacen las abejas

MF: Correcto pero que hacen

A2: Transportan polen para la reproducción de las plantas y vuelvan a salir más florecitas

A3: (Participante del equipo núm. 2) Maestra, verdad que eso también lo hacen las mariposas

MF: Si, mariposas, abejas, polillas, avispa y más.

Continuó la actividad de manera muy funcional y lanzó el equipo dos nuevamente los dados que respondieron a las caras seis más cuatro que dio en total la suma de 10, para ello se sumó con lo anterior para así llegar a la casilla 29 que pertenecía al color café y asignatura de geografía.

La casilla en la que el equipo número dos se posicionó fue una después de a que había una cola de serpiente, todos los alumnos de los equipos se mostraban ansiosos por que no fuera tocar el número 28 y bajar hasta casi al principio, una vez que sobrepasó la casilla los pupilos realizaban expresiones de emoción y alivio.

A los alumnos al principio no les preocupaba la pregunta que les correspondiera, ya que dentro del juego les importaba no bajar y ganar, ya una vez de asegurarse que no bajarán comenzaban a preocuparse por la pregunta que se eligiera de tal manera que ellos la pudieran responder correctamente, la actividad funcionaba ya que era el propósito principal aprender jugando aumentando así su motivación.

La pregunta que el equipo eligió fue la siguiente; ¿Qué nombre reciben las formas y alturas que tiene la superficie de la tierra?, dichas respuestas me parecieron muy importantes y la conversación que se entabló muy enriquecedora para su aprendizaje, esta fue la siguiente:

A1: Maestra son las montañas

MF: No, las montañas son una de estas formas de la superficie de la tierra, pero esta no es la respuesta.

A2: (Integrante del equipo contrario) Haber maestra léala una vez más.

MF: (Volví a leer la pregunta) Analicen bien la pregunta y qué es lo que les pregunta.

A3: Maestra, ¿Se refiere a todas las montañas como se llaman?

MF: No, se refiere a cómo se les llama a todas estas formas que son las montañas, llanuras, valles, sierras, etc. ¿Estás que les mencione que es? (Integrantes del equipo uno insistía en que ellos querían contestar).

A4: Es que eso es el relieve de la tierra

MT: Por eso, y que dice la pregunta.

A4: Pues que cual es el nombre que reciben.

MF: Esa es la respuesta todas estas formas que tiene la tierra son el relieve.

De esta manera el equipo se pudo posicionar en la casilla correspondiente. El equipo uno en su turno siguió a lanzar los dados, dicha suma fue seis más seis que les permitió ubicarse en la casilla 21 que tenía un color amarillo y la pregunta correspondiente era de formación cívica y ética, la pregunta fue ¿Que es pluriculturalidad?

El equipo no tardó mucho tiempo en responder sin embargo la respuesta fue muy amplia y acertada, aunque respondida por el mismo alumno que había respondido las dos anteriores fue la siguiente: Maestra es cuando por ejemplo que aquí en la Garita hay gente o viene gente de otras países o estados y conviven con nosotros, porque por ejemplo César que es de Tampico él viene acá y eso es, porque Cesar come a veces comida que nosotros no y eso quiere decir que tenemos diferentes formas de vida, pero vivimos en un mismo lugar.

Por consiguiente, felicite al alumno por su explicación y ejemplos, su respuesta fue aceptada y correcta, de esta manera el equipo pudo permanecer en la casilla número 21 y así poder continuar con la actividad. Considero que la respuesta fue muy enriquecedora ya que no se dio el concepto como tal había sido explicado, fue con palabras propias del alumno y con su lenguaje coloquial lo cual al haberlo presenciado los demás alumnos si no se habían apropiado del concepto antes pudieron lograrlo en esta ocasión.

Posteriormente al siguiente equipo correspondió realizar el lanzamiento de dados para avanzar lo cual le permitió avanzar a la casilla 37 de un color café la cual la pregunta asignada fue: ¿Cómo se le llama al relieve con poca pendiente y que está cerca al mar? Los alumnos comenzaron a mencionar los distintos relieves al azar sin tener en si bien a respuesta, lo mencionaban a manera de pregunta:

A1: ¿Montañas?

MF: No

A2: ¿Valle?

MF: A ver no es atinarle, ¿Tienen la respuesta o pasamos la oportunidad al siguiente equipo?

A3: Sí, maestra, pero es que ellos madamas dicen las respuestas así sin saber.

Considero que los alumnos en este momento realizaron preguntas ya que era un tema que cuando se abordarlo se identificó que a los educandos les confundida distinguir un relieve de otro, sin embargo, a los escolares se les mostró una palabra clave de cada uno de estos relieves para que así ellos pudieran identificarlos más fácilmente. Una vez mencionado lo anterior me es importante plasmar la conversación posterior:

MF: Chicos recuerden las palabras clave que identificamos en cada uno de los relieves, recuerden que solamente había uno de ellos que mencionaba estaba cerca al mar y su nombre se relacionaba con un elemento del mar.

A1: Si si maestra, lo tengo aquí en la boca, pero es que era algo de la

costaA2: Sí maestra, había dicho que una costa ¿no?

MF: Sí, pero ese no es su nombre completo como tal, ¿Cuál es?

A3: Es como se llama un ángulo también o parece su nombre maestro, algo así

A4: (Gritando) ¡ Sí! ¡Sí! maestra es una llanura costera

Considero que fue un diálogo de mucha importancia ya que pude percatarme que hay alumnos que relacionan aprendizajes con algunos de los que ya han adquirido, de esta manera pueden recordar más fácilmente lo que recién han aprendido. Tomando en cuenta el hecho ocurrido anteriormente nos menciona Ausubel (1983):

[...] el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunor” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras.(p.14).

Puedo decir que este tipo de aprendizaje se caracteriza por el hecho de que el alumno recolecta información, la selecciona, la organiza y establece relaciones con los conocimientos que tenía previamente. Lo anterior, ocurre cuando una persona relaciona la información nueva con la que ya ha adquirido en algún momento de su vida.

Posteriormente el grupo continuó jugando hasta que el equipo dos llegó a la meta, siendo de esta manera el ganador del juego, una parte que me es importante mencionar, es que los alumnos se reconocieron como ganadores más en ningún momento pidieron nada a cambio por ser los ganadores y si bien cuando los alumnos no están en la espera de una recompensa se hallan motivados.

Si también considero que el juego cumplió su propósito ya que los alumnos cumplieron el objetivo que es el aprendizaje y a la misma vez nos menciona, Tone (2023)

Para la persona motivada, no es importante obtener una recompensa, sino más bien cumplir el objetivo. Por ejemplo, una persona al jugar en un torneo, no necesariamente su propósito es llevarse un trofeo, ya que, podría participar solamente para pasarla bien o el deseo de ganar (párr.4).

Con base a mis aprendizajes que logre obtener en esta intervención que considero puedo mejorar en mis siguientes planes de trabajo es el explicar cada actividad por más lógica que parezca que todos conocen o todos saben en qué consiste, muchas de las veces no son así y por ello debe de haber una explicación previa y detallada.

De igual manera me es importante mencionar que mejore en comparación a mis intervenciones anteriores como lo fue en la implementación de un área de trabajo distinta, en esta ocasión en el patio. Al mismo tiempo que mejore en la manera de proporcionar reglas y que sean seguidas de una mejor manera y aunque implica un poco más de tiempo permite un mejor control, de tal manera que estas se escribieron en el pizarrón y se fueron analizando de una en una hasta llegar a que todos estuvieran de acuerdo. Así como también logre atender a la misma vez a aquellos alumnos con una dificultad haciéndolos parte de la actividad y que ese liderazgo proporcionado los ayudo a involucrarse y a socializar más con sus compañeros.

3.3 Evaluación y resultados de la aplicación de la propuesta de mejora

En este apartado daré cuenta de las evaluaciones y resultados de cada una de las propuestas aplicadas en mi plan de acción con los alumnos de cuarto grado, si bien nos menciona el Plan y Programa (2017) propuesto por la SEP

La planeación y la evaluación se emprenden simultáneamente; son dos partes de un mismo proceso. Al planear una actividad o una situación didáctica que busca que el estudiante logre ciertos Aprendizajes esperados se ha de considerar también cómo se medirá ese logro. Dicho de otra forma, una secuencia didáctica no estará completa si no incluye la forma de medir el logro del alumno. (p.125).

Para las propuestas aplicadas se utilizó como guía la planeación didáctica, que determino de qué manera se evaluaría el propósito de cada una de ellas y el propósito del estudio, siendo la evaluación según López (1995) (citado en Vargas 2004):

Sustenta a la evaluación curricular en el manejo de información cualitativa y cuantitativa para juzgar el grado de logros y deficiencias del plan curricular, y tomar decisiones relativas a ajustes, reformulación o cambios. Igualmente permite verificar la productividad, la eficacia y la pertinencia del currículo. (p.02)

Basándose en la definición anterior, en la evaluación que se realizó se maneja información cualitativa que permite analizar actitudes, procedimientos y aprendizajes de los educandos, para así poder determinar si mi intervención propuesta es adecuada, cumplió objetivos y dio un resultado favorecedor a mi investigación, de lo contrario podemos determinar cómo mejorar cada intervención.

La evaluación la utilice como una estrategia útil y necesaria para el mejoramiento de la calidad de mi práctica ya que si bien es el objetivo de la misma menciona la SEP (2017) “Tiene como objetivo mejorar el desempeño de los estudiantes e identificar sus áreas de oportunidad a la vez que es un factor que impulsa la transformación pedagógica, el seguimiento de los aprendizajes y la metacognición”. (p.125)

Para poder llevar a cabo dicha evaluación es necesario utilizar distintas herramientas que permitan analizar lo que se desea, en mi investigación utilice para evaluar el nivel de logro de los aprendizajes de los alumnos en cada una de las actividades fue una escala estimativa, en donde describo niveles de logro e indicadores que evaluó, si bien nos menciona la SEP (2020) “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”. (p.04)

De igual manera se utilizó una guía de observación en cada una de las actividades para poder identificar reacciones de cada alumno de tal manera que nos lleve a generar una conclusión sobre la anterior investigación. A continuación, muestro los resultados obtenidos en cada una de las actividades.

3.3.1. Intervención 1: Jenga de decimales

En esta actividad se trabajó con el propósito de que el alumno adquiriera si bien el aprendizaje, pero además que lo hiciera poseyendo motivación individual a su realización y a la adquisición, en donde para evaluar el aprendizaje “Distingue valores posicionales decimales”, utilice primeramente la escala estimativa (Anexo Q) que integran cinco indicadores y dos con base a la participación que los alumnos tuvieron durante la actividad dos indicadores.

Tomando en cuenta lo registrado durante la actividad, puedo rescatar que 21 educandos que pertenecen a un 81% de los alumnos que asistieron el día primero de diciembre a la clase, logran distinguir sin dificultad el valor posicional de los decimales, sin ningún apoyo tanto verbal o escrito.

Un 12% de los alumnos que son tres, logran distinguir el valor posicional de decimales con poca ayuda, siendo de esta manera que los alumnos lo realizan, sin embargo, antes de mencionarla al grupo confirman su respuesta con uno de sus compañeros, que si bien es muy enriquecedor el verificar respuestas ya que hay alumnos que tienen miedo a equivocarse y por confianza deciden confirmar respuestas.

Por otro lado, un 7% de los educandos que hacen referencia a dos de ellos, lo logran con mucha ayuda, siendo que al momento de estar frente a la actividad su respuesta es alejada de la correcta de tal manera que comienzan a recibir por parte de sus compañeros pistas para poder lograrlo, hasta llegar al momento que para completar la respuesta sólo agregan una palabra completando la frase realizada por otro alumno.

A los resultados anteriores considero que el aprendizaje fue adquirido y reforzado de manera esperada ya que si bien los alumnos demostraron haber obtenido el aprendizaje esperado en un 93% que si bien es favorecedor ya que propósito de mi investigación es muy importante que mediante la actividad se adquiera y se apropien del aprendizaje.

Posterior me es importante mencionar el segundo instrumento de evaluación que, sin duda, cumple el propósito principal de mi investigación, que es, que el alumno esté motivado al adquirir el aprendizaje que ya anteriormente se mencionó. A continuación, desgloso los resultados obtenidos con base a la motivación que poseen los alumnos a la actividad evaluada mediante una guía de observación (Anexo R).

Los resultados arrojados son que en un total del 100% la actividad de juego capta la atención de los alumnos, un 100% de los alumnos tiene su interés total, un 88% se observa que se esforzó en la realización de la actividad, me es importante mencionar que el 12% restante tenían el interés en el juego más en su turno no se esforzaban lo suficiente para realizar correctamente la actividad, en cuanto al deseo por aprender se observó que la mayoría analizaron respuestas anteriores para determinar la ubicación de decimales y así ellos mismos reafirmando su aprendizaje, lo cual se registró que los alumnos tenían deseo de aprender en un 88%.

Dentro de la curiosidad que se despertó en los alumnos fue en un 100% ya que simplemente el hecho de querer sacar una pieza que conforma el jenga les daba la curiosidad y esta llevaba a poner en juego su aprendizaje, en cuanto a la iniciativa del alumnado que es de mucha importancia la tuvieron el 88% de los alumnos lo cual favorecedor, por último y muy importante se analizó si el alumno disfrutaba el proceso de la actividad en la cual nuevamente se obtuvo un 100%.

Considero la actividad fue muy favorecedora en cuanto a cumplir el propósito de mi investigación ya que si bien a los resultados obtenidos de la adquisición del aprendizaje fue favorecedora y positiva en donde la mayoría de ellos obtuvo el aprendizaje y contrastando en con el registro de observación para determinar si tuvieron una motivación aprendizaje, de igual manera fue muy favorecedora ya que en la mayoría de los alumnos se logró. con lo anterior confirmando que el juego funciona como estrategia favorecedora para aumentar la motivación del alumnado.

3.3.2. Intervención 2: Sumas con domino

En esta actividad se trabajó de igual manera con el propósito principal de mi investigación que es la adquisición del aprendizaje poseyendo motivación durante su realización, principalmente para la evaluación del aprendizaje “Resuelve sumas y restas de decimales” se utilizó una escala estimativa igual a la anterior que arrojó los siguientes resultados positivos a mi investigación (Anexo S).

Tomando en cuenta como el 100% a los alumnos que asistieron, el 86% lograron resolver sumas y restas sin ninguna complicación ni ayuda, lo realizaron de manera autónoma y secuencial, el 7% lo logra con poca ayuda lo cual utilizaban como guía los procedimientos de sus compañeros que se encontraban a sus lados y el 7% restante lo logra con mucha ayuda ya que fueron los alumnos que no identificaron su resultado hasta que sus compañeros revisaron quien tenía respuesta correcta para ayudar en el proceso de resolución.

De igual manera se identificó la participación de los alumnos en un 100% ya que se ocupaba la participación de cada uno de ellos sin excepción ya que de lo contrario la actividad no podía continuar por la secuencia y progreso que conllevaba la actividad.

A los resultados anteriores se cumple la primera parte de mi propósito que es la adquisición del aprendizaje ya que en un 93% los alumnos adquirieron el aprendizaje mediante la participación de cada uno de ellos, sin embargo, los alumnos en base a mi investigación debieron de haberlo adquirido estando motivados al aprendizaje, para determinar lo anterior y ver si se cumplió el propósito de la actividad lo analice mediante una guía de observación (Anexo T) que arrojó los siguientes resultados descritos.

En un 100% la actividad capta la atención del alumnado ya que vuelvo a mencionar que se lleva una secuencia para avanzar les requiere realizar lo que a cada uno corresponde, en un 88% había un interés propio por la actividad, un 92% se esforzaban en la realización de sus procedimientos para lograr un resultado, un 88% expresaban su deseo por aprender ya que el resto al colocar su pieza dejaban de lado el continuar realizando las operaciones, de igual manera un 88% mostraba curiosidad e iniciativa por la actividad, por último y volviendo a repetir que el mismo porcentaje de 88% de los alumnos disfrutaban el proceso de aprendizaje durante toda la actividad, me es importante mencionar que el resto de los alumnos perdieron el interés al cabo de haber pasado su turno.

Tomando en cuenta los resultados anteriores y realizando un contraste entre la adquisición del aprendizaje y la manera en la que lo hicieron, motivados o no puedo determinar que el 88% del grupo fue favorecido lo cual es favorable a mi investigación reafirmando una vez más que la estrategia de juego favorece a la motivación y adquisición del aprendizaje de los alumnos.

3.3.3. Intervención 3: Equidad en globos

En esta actividad de igual manera se realizó con el fin de cumplir el propósito de mi investigación el cual es adquirir el aprendizaje poseyendo motivación durante su realización, trabajando así el aprendizaje “Comprende que mujeres y hombres tienen iguales derechos que llevan a una Igualdad de género”.

Me es importante mencionar que para esta actividad se evaluó con la misma escala estimativa, sin embargo, esta se realizó tomando como base una conclusión generada individualmente por cada uno de los alumnos y la motivación que los alumnos mantuvieron fue evaluada con una guía de observación durante el proceso de la actividad.

La escala estimativa (Anexo U) que evaluó las conclusiones generadas nos indica que un 96% de los alumnos logran comprender la importancia de que haya una igualdad de género y están dispuestos a poner en práctica está empezando en casa, el 4% que es un alumno no intenta realizar la actividad ya que de igual manera que se obtuvo participación activa de 25 alumnos de un total de 26 que asistieron. En base a los resultados anteriores se puede determinar que el 96% de los alumnos se apropió del aprendizaje planteado mediante las estrategias utilizadas.

Posteriormente para evaluar la motivación de los alumnos durante la actividad de juego para adquirir el aprendizaje fue realizada con una guía de observación (Anexo V) la cual nos arrojó resultados favorecedores, en esta parte me es importante recordar que se trabajó con tablero de globos y dardos lo cual para los alumnos es un juego el cual ansían tener un turno, la actividad captó en un 100% la atención, en un 100% despierta el interés, en un 96% conduce a un esfuerzo, estimula el deseo de aprender, despierta la curiosidad, induce a la iniciativa y disfrutan del proceso de la actividad.

Me es importante mencionar que dicha actividad ha sido más favorecedora en un porcentaje mínimo que las anteriores, ya que, si bien contrastando los resultados de la adquisición del aprendizaje y la motivación que poseyeron durante la actividad arroja que en un 96% de los alumnos favorece la actividad, siendo así una vez más que se cumple el propósito de mi investigación en la cual el juego resulta como recurso favorecedor para aumentar la motivación de nuestros estudiantes al aprendizaje.

3.3.4. Intervención 4: Series en avioncitos

En esta actividad si se realizó con el fin de nuevamente cumplir el propósito de mi investigación que es que los alumnos adquieran el aprendizaje poseyendo motivación en su realización, de igual manera cumpliendo con el aprendizaje “Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones con progresión aritmética”.

Esta actividad si bien fue realizada por equipos, y posteriormente se realizó una actividad de una hoja de trabajo sobre completar series, de la cual sus resultados fueron evaluados mediante una escala estimativa (Anexo W) para poder determinar si el alumno ha adquirido el aprendizaje esperado “Identifica regularidad en sucesiones con progresión aritmética” mediante el juego.

De la anterior los resultados fueron los siguientes, el 80% de los alumnos logran sin ninguna dificultad identificar la regularidad con progresión aritmética en cada una de las sucesiones implicadas, en donde podemos identificar que este porcentaje de alumnos adquirió el aprendizaje mediante el juego anterior, sin embargo, también el 12% de los alumnos también aunque ellos lo lograron necesitando un poco de ayuda de parte mía la cual los llevó a lograrlo aunque costó un poco más de tiempo y el 4% que corresponde a un alumno lo logró de igual manera aunque su proceso fue más gradual e implicó una guía constante para poder llegar a lograrlo.

Considero los datos anteriores favorecedores a la actividad y me es importante de igual manera mencionar que el 4% que de igual manera corresponde a un alumno no intenta la realización de la actividad ya que anteriormente se tuvo un conflicto con uno de sus compañeros, lo cual lo llevó a negarse a todo tipo de actividad y se respetó su espacio.

Aun con las situaciones presentadas puedo determinar que la actividad en su mayoría del grupo el aprendizaje fue adquirido ya que en superioridad de alumnos lo lograron por sí solos y quienes necesitaban ayuda de igual manera lo consiguieron adquiriendo el aprendizaje.

De igual manera se evaluó mediante una guía de observación (Anexo X) la motivación en base a distintos indicadores que nos arrojan los siguientes resultados favorecedores, en el 100% se logra la atención del alumnado ya que si bien al momento de ver que se va a jugar se centran en lo que se hará en la actividad, sin embargo, solamente en un 84% se logró captar el interés del alumno en el seguimiento de la actividad, que por consiguiente sólo en este mismo porcentaje se lograron cumplir los siguientes indicadores que son; condujo al esfuerzo de los alumnos, estimuló su deseo de aprender, mostraron curiosidad, tuvieron iniciativa y disfrutaron el proceso.

Por consiguiente, de los resultados obtenidos considero fueron favorables siendo así que los alumnos en su mayoría de un 96% adquirieron el aprendizaje y el 84% logró apropiarse de este motivados al aprendizaje, una vez más mencionando que la actividad cumplió el propósito de mi investigación, de esta manera puedo confirmar nuevamente que el juego favorece la motivación al aprendizaje del alumnado.

3.3.5. Intervención 5: Recuperando con serpientes

Esta actividad se realizó como cierre de segundo bloque con la finalidad de recuperar los temas vistos durante el segundo bloque, si bien también la finalidad fue cumplir una vez más el propósito de mi investigación donde los alumnos estén motivados al aprendizaje que se adquiere.

Para la evaluación de esta actividad se utilizó una lista de cotejo (Anexo Y) para evaluar los aprendizajes de cada uno de los alumnos de acuerdo a los aprendizajes esperados que se tomaron en cuenta para intervenir en mi plan de acción, si bien me es importante mencionar que una vez más se evaluó cada uno para sí corroborar que se haya obtenido y para llegar a una conclusión general de mi investigación.

Los resultados nos llevan a una interpretación final de los aprendizajes obtenidos que nos indican que un 86% del grupo distingue el valor posicional de decimales y de igual manera el mismo porcentaje logra resolver sumas y restas de decimales, el 96% comprende que mujeres y hombres tienen igualdad de derechos que llevan a una igualdad de género y un 90% identifica regularidad en sucesiones con progresión aritmética.

Tomando en cuenta los resultados anteriores puede concluir en base a los aprendizajes esperados que fueron logrados en su mayoría siendo de esta manera favorecedores ya que se logró en un porcentaje considerable y mayor, ya que basándonos en las inasistencias que hubo durante las intervenciones corresponde en promedio a los alumnos que se les dificultó la adquisición del aprendizaje.

Para poder contrastar la información anterior es importante mencionar los resultados de la evaluación de la motivación durante esta actividad, esta, fue mediante una guía de observación (Anexo Z) ya que si bien el juego de serpientes y escaleras sirvió para recordar y hacer una recopilación de los temas vistos y si se tenían dudas aclararlas.

La motivación considero fue muy alta ya que a partir de la actividad se obtuvo que en el 100% de los alumnos se capta la atención del alumnado, sin embargo, al momento de evaluar en cuántos de ellos despierta el interés fue en un 90%, por lo tanto, de igual manera en un 90% logra conducirlo al esfuerzo propio, estimula su deseo de aprender, muestra curiosidad, tiene iniciativa y disfruta de su proceso de aprender.

Tomando como fundamento los resultados de aprendizaje y motivación anteriores, puedo concluir que el aplicar juegos en el aprendizaje de los alumnos es favorable de tal manera que aumenta su motivación y al momento de ello tiene como resultado que el alumno se apropie de una mejor manera y más fácil del aprendizaje esperado, siendo de esta manera que las actividades aplicadas cumplieron su propósito y el objetivo de mi investigación.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Con la realización de este informe de prácticas profesiones después de revisar los resultados obtenidos y he llegado a la deducción de que, principalmente si se cumplió el objetivo general de mi investigación plasmado en este documento, ya que a través de él plan de acción durante el tiempo establecido se logró a través del juego como estrategia aumentar la motivación al aprendizaje en un 4° grado de primaria.

El promover aumentar la motivación trae grandes resultados, me es importante mencionar que trae diversos retos como docente, ya que para poder lograr dichos resultados fue necesario e importante el seguir una serie de pasos que a continuación se mencionan con lo que se obtuvo en cada uno de ellos.

Basándome en mis objetivos específicos fue llevado a cabo cada uno de en donde primero se determinó la importancia de favorecer la motivación en el aprendizaje en los alumnos, ya que si bien esta es que un alumno motivado se interesa y lo lleva a que se comprometa con la realización de la actividad, generando así que se disfrute el proceso y se cumpla el aprendizaje esperado de la mejor manera y así sea significativo.

Posteriormente para poder motivar al alumnado se aplicó un diagnóstico para corroborar e identificar qué grado de motivación que posee el grupo; mala, regular, buena, muy buena o excelente, de lo anterior el grupo se encontró en un grado regular por lo cual había que aumentar a una motivación muy buena o excelente dependiendo de actitudes y disposición del alumnado.

Si bien para poder aumentar la motivación era necesario identificar los intereses de los alumnos, en donde se identificó como uno de sus mayores intereses identificados fue el juego, de tal manera que se tomó como base para

trabajarlo como estrategia y lograr aumentar la motivación mediante una estrategia que verdaderamente les interesara.

El juego si bien es una estrategia que aporta demasiadas oportunidades y sobre todo logra captar el interés del alumno que lo lleva a que el mismo ponga en juego sus capacidades y habilidades, de tal manera que al momento de que los pone en ejecución logra adquirir de una mejor manera el aprendizaje esperado.

Al momento de cumplir el objetivo específico que consiste en el diseño de secuencias didácticas de acuerdo al interés de los involucrados se aplicó cada una de ellas que sin duda generaron resultados muy favorecedores y llevando así a el cumplimiento del objetivo de la investigación, a continuación se describe brevemente lo que implicó cada una de las actividades.

Al realizar la primera estrategia de juego “Jenga de decimales” favorece en gran medida el planteamiento del problema, si bien es cierto que cada una de las secuencias aplicadas llevaron a cumplir los objetivos, sin embargo, el tema de números decimales es complicado y no me refiero a la manera de enseñarlo, sino que es difícil de comprender tanto, ubicación, pronunciación y representación, y el utilizar el juego de jenga como estrategia se pudo obtener excelentes resultados en cuanto a la adquisición de aprendizaje ya que si bien lo hizo más sencillo, y me pude dar cuenta de que el aprendizaje realmente se comprendió y los alumnos tuvieron motivación a la actividad reflejada en su disposición e interés, posterior a ello se pudo observar que el alumno llegaba motivado al salón de clases ya que se les anticipa y aproximaba la actividad del día siguiente, siendo esta en base al juego.

Posteriormente a las siguientes intervenciones los alumnos realmente tuvieron disposición e interés a su realización y de las cuales se obtuvo un aprendizaje esperado, y estas poco a poco llevaron a que el grupo se mostrará cada día llegando a clase con una actitud de interés, disposición, iniciativa e

interés, esto para comenzar un nuevo día con una actividad de interés para ellos, esto anterior generando un grupo que posee motivación en un grado excelente.

Me es importante mencionar que al realizar la última estrategia de juego se aplicaron todos los conocimientos adquiridos durante las cuatro estrategias anteriores, pues en esta se pusieron en evidencia cada uno de los temas analizados anteriormente con cada una de las intervenciones, sin dejar de lado que dentro de esta misma actividad los alumnos estuvieron motivados en todo momento hasta inconscientemente que estaban reforzando un aprendizaje que ya se había adquirido.

Puedo destacar que esta motivación se reflejó cuando, los alumnos realmente se comprometieron a realizar una actividad. Esto sin importar si había fracasos, ya que, la verdadera satisfacción de los educandos estaba en el proceso de su realización, que este mismo llevó a apropiarse del aprendizaje.

Posterior a la aplicación de cinco estrategias que se diseñaron puedo observar que en el 90% de los alumnos se reflejó esta motivación con la que adquirieron cada uno de los aprendizajes, que si bien el otro 6% de los alumnos no tuvo como tal un seguimiento por situaciones ajenas, como su ausencia a clases, situaciones personales que influyen en su estado de ánimo, por lo que fue imposible poder aplicar dichas secuencias y lograr su participación, finalmente un 3% que corresponde a un alumno no se llevó a cabo de manera adecuada las secuencias ya que en ninguna actividad se tuvo la disposición ni se generó interés para su realización, estando la negatividad del alumno por encima de la actividad cualquiera, de esta manera dejando al grupo en un grado de motivación muy buena.

Me fue muy satisfactorio poder obtener resultados positivos, dejando al grupo en un grado de motivación muy buena, ya que se tuvo la iniciativa para realizar cada una de las actividades simplemente por el hecho que les generó interés, donde recurrir a algún estímulo resultó innecesario simplemente con una actividad bien definida y que generará este interés y curiosidad por un tema en particular, que esto mismo llevó a que el alumno mantuviera su motivación durante el resto del día dentro del aula.

La realización de este documento me deja un gran aprendizaje personal, académico y profesionales, en lo que puedo mencionar se fortalecieron mis competencias profesionales como lo es el diseño de diagnósticos para identificar problemáticas del grupo, elaboración de diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar actividades de aprendizaje así como las adecuaciones curriculares y didácticas pertinentes. Siendo de esta manera favorecedor para mi carrera profesional las capacidades, habilidades, conocimientos y aptitudes obtenidas que en lo profesional me permiten asumir los retos y contingencias que pueda traer mi carrera.

Abordando mi progreso durante mi investigación es importante mencionar que en base a competencias genéricas desarrolle la solución de problemas y toma de decisiones utilizando un pensamiento crítico y creativo, lo anterior porque si bien la solución de un problema fue mi base de investigación, que para llegar a ella se involucró una toma de decisiones de optar por las mejores estrategias, estas anteriores utilizando mi pensamiento crítico y creativo, de tal manera que dichas estrategias se llevarán a obtener resultados favorables.

Como punto final, me es de relevancia comunicar la importancia que tiene tanto la realización de una investigación como la motivación de los alumnos, el realizar una investigación permite poner en juego muchas habilidades y aptitudes como lo son; la observación, descripción, análisis e interpretación, que permiten como docentes brindar una mejor manera de enseñar en base a las mejores estrategias.

De igual manera la motivación de los alumnos es de mucha importancia ya que es lo que nos hace activar nuestro cuerpo por interés propio para así lograr algo de la mejor manera, y para así obtener los resultados esperados, en este caso de educación el aprendizaje esperado. Así que como docentes en formación frente a grupo debemos de buscar motivarlos mediante sus intereses para poder alcanzar y llegar al aprendizaje esperado, si un alumno no está motivado a lo que realiza, nuestra enseñanza será ineficaz y por lo tanto el aprendizaje será no adquirido.

A lo anterior la propia Secretaría de Educación Pública nos menciona en uno de sus principios pedagógicos que son las condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa es que como docentes debemos de estimular la motivación del alumno.

Por ello, me es grato inducir a que los docentes busquen los intereses de sus estudiantes y trabajen en base a ellos para así aumentar su motivación en el aprendizaje y obtener el logro de los aprendizajes esperados.

V. REFERENCIAS

- Ausubel, D., Novak.,J. D., y Hanesian, H. (1983). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.
- Canales, C. J. (2018). ¿Qué es una secuencia didáctica? 1-3. obtenido de <https://www.imageneseducativas.com/wpcontent/uploads/2018/05/QU%C3%89-ES-UNA-SECUENCIA-DID%C3%81CTICA.pdf>
- Carrizo, P. K., y Ríos, M. E. (2007). ¿Cómo ves al practicante? El rol de los docentes tutores. *Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia*. Departamento de Historia. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Tucumán.
- Cazau, P. (s.f). Estilos de aprendizaje: el modelo de la programación neurolingüística. obtenido de <https://cursa.ihmc.us/rid=1R440PDZR-13G3T80-2W50/4.%20Pautas-paraevaluarEstilos-de-Aprendizajes.pdf>
- Cisneros Verdeja, A. (2004). Manual de estilos de aprendizaje. Recuperado de <http://148.202.167.116:8080/jspui/handle/123456789/923>
- Coello, C., Vallejo, V. J. A. y Moya M. P. A. (2020). *Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, vol. 5, núm. 9, 2020 Fundación Koinonía, Venezuela. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=576869060011>
- Damián, D. M. y Tron, A. R. , (2011). *Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior*. UNAM. Vol. 14 No.4
- Elliot. J., (2000) “La investigación-acción en la educación”. Cuarta edición, recuperado de <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>
- Escudero J. y Ulloa K. (s.f) La formación en y el aprendizaje de la profesión mediante la revisión de la práctica. Ciclo reflexivo de Smyth. obtenido de <https://sites.google.com/a/unifront.mx/practica-docente/descripcion-de-la-observacion-y-practica/descripcion-del-proceso-de-observacion-y-practica>

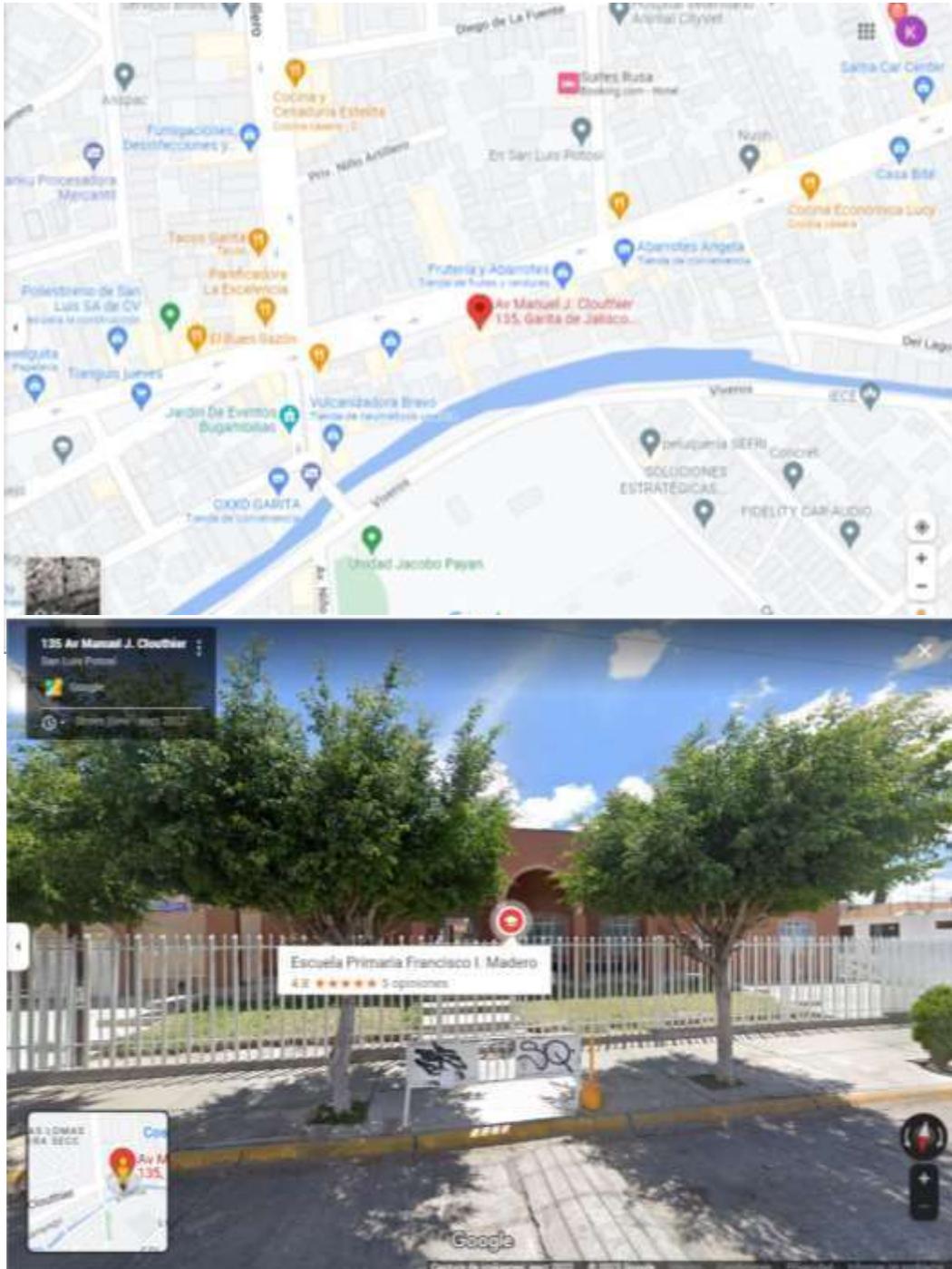
- Esquivel Ferriño, P. C., González González, M. D. R., & Aguirre Flores, D. (2013). Estilos de aprendizaje: la importancia de reconocerlos en el aula. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, (10).
- Gallardo, L. J. A. Gallardo, V. P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. *Rev. educativa Hekademos*.
- Lepper, M.R. 1988. Motivational considerations in the study of instruction. *Cognition and Instruction*. 5(4):289-309.
- Minerva Torres, C., (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19),289-296.[fecha de Consulta 10 de Marzo de 2023]. ISSN: 1316-4910. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Moll, L. C. (1990). La Zona de Desarrollo Próximo de Vygotski: Una reconsideración de sus implicaciones para la enseñanza. *Infancia y aprendizaje*, 13(51-52), 247-254.
- SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. Educación primaria. Ciudad de México.
- SEP. (2018). Plan de estudios. Gestión educativa para la mejora del aprendizaje. Ciudad de México.
- Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.
- Summermatter, S. (2012). En el aula, con alto coeficiente intelectual. Recuperado de <https://www.swissinfo.ch/spa/politica/ni%C3%B1os-con-alto-potencial-en-el-aula--con-alto-coeficiente-intelectual/33834466>
- Ojeda, M. J. C., Herrera, D. G. G., Mediavilla, C. M. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448.

- Páez, M. R. (2007). El uso del tiempo en la práctica pedagógica de las escuelas adscritas a la Alcaldía Metropolitana. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, (8), 83-104.
- Pereira, M. L. N. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 153-170.
- Raedo Sánchez, G. (2014). Igualdad de Género, importancia de la coeducación en la actualidad.
- Raya, E. (2010). Factores que intervienen en el aprendizaje. *Temas para la Educación*, 6.
- Roselli, N. D. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria.
- Sánchez, G. L y Galavis, M. L. (2015). "Fuera del aula: ambientes divertidos para un aprendizaje significativo". Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4777/1/TLPI_SanchezGuzmanLiliaAstrid_2015.pdf
- Tapia, J. A., Caturla, E., & Fita, E. C. (1998). La motivación en el aula. Edicoes Loyola
- UNICEF, (2018). Aprendizaje a través del juego. Sección de Educación, División de Programas 3. United Nations, Plaza New York. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vallejo, S. A. (2015). *Henry Wallon, desarrollo cognitivo del ser humano*. Universidad Fray Luca Paccioli.
- Vega, J, M. (2014). Lo que necesita un buen estudiante. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e13.html>

- Velázquez, V, A. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. Ciudad de México. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Armando-Valdes-Velazquez/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget/links/5b80af4c4585151fd1307d84/Etapas-del-desarrollo-cognitivo-de-Piaget.pdf
- Velázquez, V. (2014). Psicología del desarrollo infantil de Henri Wallon. Ciudad de México. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/327219311_Psicologia_del_desarrollo_infantil_de_Henri_Wallon/link/5b80ae854585151fd1307d57/download
- Vargas, A. I. M. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades investigativas en educación*, 4(2).
- Wallon, H. (1980). Las etapas de la personalidad del niño. *Cuadernos de pedagogía*, (63), 10-14.
- Yelon, S. L.; Weinstein, G. W. (1988). La psicología en el aula. México: Trillas.

VI. ANEXOS

Anexo A: Ubicación de la escuela primaria Francisco I. Madero



Anexo B: Cuestionario a padres de familia

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA 4 "A"

karinacortina0111@gmail.com [Cambiar cuenta](#) 



Nombre

Tu respuesta _____

Edad

20-31

32-45

46-60

Economicamente ¿De quien depende el alumno?

Papá

Mamá

Otro

¿Quien ayuda con sus tareas al alumno?

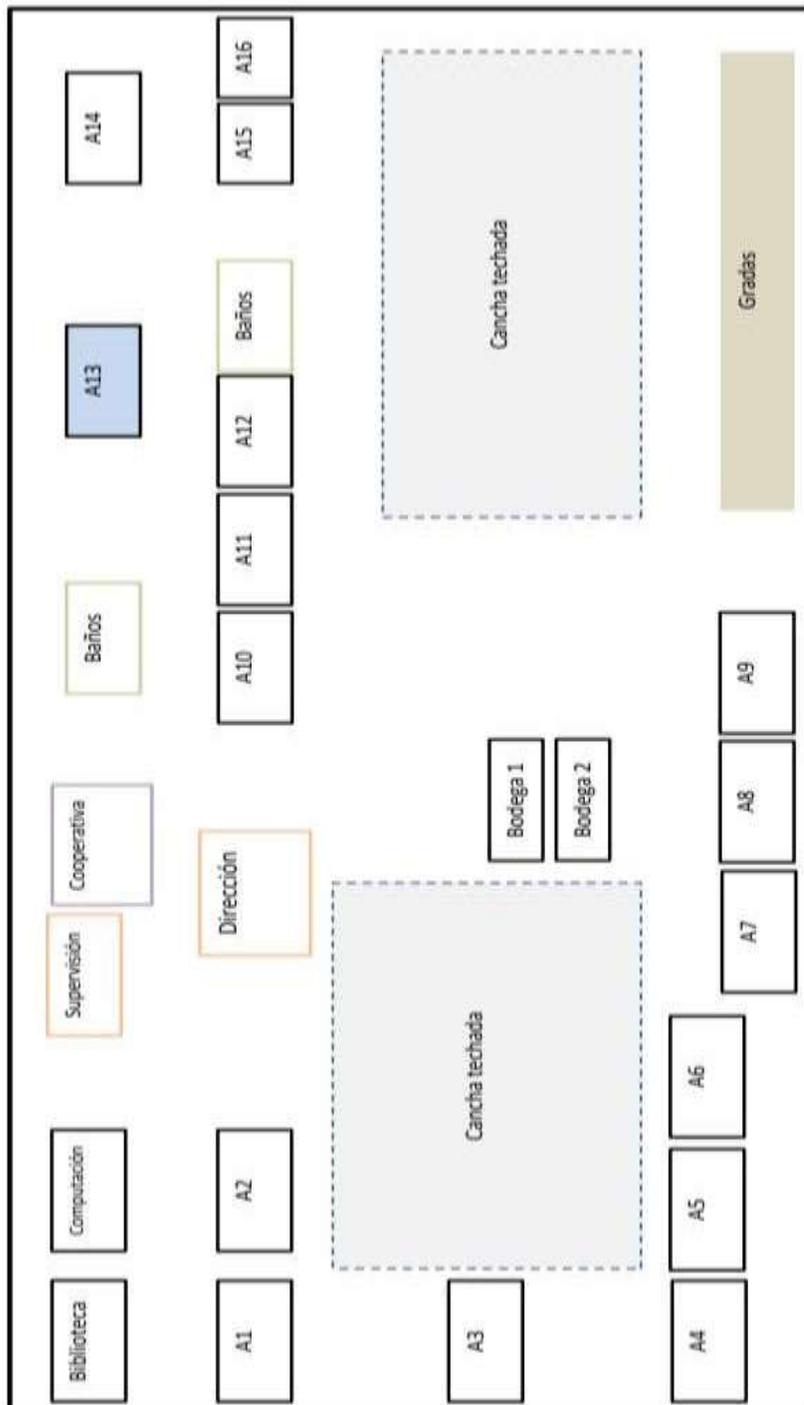
Papá

Mamá

Hermanos

Cuestionario aplicado a padres de familia, por medio de google forms.

Anexo C: Organización de infraestructura de escuela primaria Francisco I. Madero



Plano de la organización de infraestructura de la escuela primaria Francisco I. Madero

Anexo D: Escala tipo Likert

Nombre del alumno:

COLOCAR UNA PALOMITA EN EL RECUADRO QUE ESTÉS DE ACUERDO

Aspectos	1.Muy de acuerdo	2.De acuerdo	3.Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4.En desacuerdo	5.Muy en desacuerdo
Asisto a la escuela porque me gusta					
Asisto a la escuela porque mis padres quieren que estudie					
Trabajo en clase porque me gusta aprender cosas nuevas y quiero alcanzar mis metas					
Disfruto las actividades planteadas por mi maestra y me gusta realizarlas					
La maestra me llama la atención regularmente por mi comportamiento y actitud durante clase					

Escala tipo likert, utilizada para el diagnóstico e identificar la necesidad del grupo

Anexo E: Test de diagnóstico de estilos de aprendizaje

COLOCAR UNA PALOMITA EN EL RECUADRO QUE ESTÉS DE ACUERDO

1 = Nunca 2 = Raramente 3 = Ocasionalmente 4 = Usualmente 5 = Siempre

1	Me ayuda trazar o escribir a mano las palabras cuando tengo que aprenderlas de memoria	1	2	3	4	5
2	Recuerdo mejor un tema al escuchar una conferencia en vez de leer un libro de texto	1	2	3	4	5
3	Prefiero las clases que requieren una prueba sobre lo que se lee en el libro de texto	1	2	3	4	5
4	Me gusta comer bocados y mascar chicle, cuando estudio	1	2	3	4	5
5	Al prestar atención a una conferencia, puedo recordar las ideas principales sin anotarlas	1	2	3	4	5
6	Prefiero las instrucciones escritas sobre las orales	1	2	3	4	5
7	Yo resuelvo bien los rompecabezas y los laberintos	1	2	3	4	5
8	Prefiero las clases que requieran una prueba sobre lo que se presenta durante una conferencia	1	2	3	4	5
9	Me ayuda ver diapositivas y videos para comprender un tema	1	2	3	4	5
10	Recuerdo más cuando leo un libro que cuando escucho una conferencia	1	2	3	4	5
11	Por lo general, tengo que escribir los números del teléfono para recordarlos bien	1	2	3	4	5

12	Prefiero recibir las noticias escuchando la radio en vez de leerlas en un periódico	1	2	3	4	5
13	Me gusta tener algo como un bolígrafo o un lápiz en la mano cuando estudio	1	2	3	4	5
14	Necesito copiar los ejemplos de la pizarra del maestro para examinarlos más tarde	1	2	3	4	5
15	Prefiero las instrucciones orales del maestro a aquellas escritas en un examen o en la pizarra	1	2	3	4	5
16	Prefiero que un libro de texto tenga diagramas gráficos y cuadros porque me ayudan mejor a entender el material	1	2	3	4	5
17	Me gusta escuchar música al estudiar una obra, novela, etc.	1	2	3	4	5
18	Tengo que apuntar listas de cosas que quiero hacer para recordarlas	1	2	3	4	5
19	Puedo corregir mi tarea examinándola y encontrando la mayoría de los errores	1	2	3	4	5
20	Prefiero leer el periódico en vez de escuchar las noticias	1	2	3	4	5
21	Puedo recordar los números de teléfono cuando los oigo	1	2	3	4	5
22	Gozo el trabajo que me exige usar la mano o herramientas	1	2	3	4	5
23	Cuando escribo algo, necesito leerlo en voz alta para oír cómo suena	1	2	3	4	5
24	Puedo recordar mejor las cosas cuando puedo moverme mientras estoy aprendiéndolas, por ej. caminar al estudiar, o participar en una actividad que me permita moverme, etc.	1	2	3	4	5

Test de diagnóstico para identificar el estilo de aprendizaje de cada uno de los alumnos

Anexo F: Planeación didáctica de actividad “Jenga de decimales”



ESCUELA PRIMARIA MATUTINA
"PRIMARIA FRANCISCO I. MADERO"



C.C.T. 24DPR0416D ZONA ESCOLAR 074 SECTOR 1

AV MANUEL J. CLOUTHIER. No. 135, COLONIA GARITA DE JALISCO, S.L.P.

CICLO ESCOLAR 2022 - 2023

MAESTRO EN FORMACIÓN: KARINA CORTINA CORONADO

PLAN DE TRABAJO 4º. A. JUEVES 01 DE DICIEMBRE

ASIGNATURA: Matemáticas	TEMA: Décimos, centésimos y milésimos
CAMPO DE FORMACIÓN ACADEMICA: Pensamiento matemático	CONTENIDO: Décimos, centésimos y milésimos
EJE: Número, algebra y variación	BLOQUE 2
APRENDIZAJE ESPERADO: Distingue el valor posicional de decimales	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES INICIO 20 min -Escribir un número decimal en el pizarrón y preguntar a un alumno con participación voluntaria, ¿Cómo se lee este número decimal? -Realizar una explicación de la tabla de valores posicionales -Elegir 3 líderes para formar 3 equipos. (3 alumnos más tímidos) -Pedir conformen su equipo de tal manera que elijan a todos los alumnos del salón. -Dar a cada alumno un plumón.	

-Dictar distintos números decimales ej.: diez centésimos etc.

-Pedir que los escriban y poner palomitas hasta que pase todo el equipo.

DESARROLLO 30 min

-Preguntar a los educandos si alguna vez han jugado Jenga y si saben en qué consiste

-Pedir a poner las butacas a los extremos.

-Indicar las reglas. (Para poder sacar cada pieza tienen que decir que número es y si representa décimos, centésimos o milésimos). (Mencionar que si hay alguna difícil pueden pedir ayuda pero van perdiendo puntos ya que al principio asignaremos 10 a cada quien y al pasar la oportunidad pierden puntos y a su compañero se suma)

-Jugar Jenga por turno, utilizando el botecito de las participaciones

CIERRE 10 min

-Comentar a los alumnos todos aquellos números que se dificultaron un poco más el identificar

RECURSOS DIDÁCTICOS

-Jenga de decimales -Pizarrón y plumones

ADECUACIONES CURRICULARES

EVALUACIÓN

Logra desarrollar la actividad motivado y logra adquirir el aprendizaje de valores posicionales de decimales.

INSTRUMENTO

Escala estimativa

Guía de observación

Anexo G: Evidencia de intervención “Jenga de decimales”



Los alumnos muestran atención, interés, curiosidad y disfrutan el proceso

Anexo H: Planeación "Sumas con domino"



ESCUELA PRIMARIA MATUTINA

"PRIMARIA FRANCISCO I. MADERO"

C.C.T. 24DPR0416D ZONA ESCOLAR 074 SECTOR 1



AV MANUEL J. CLOUTHIER. No. 135, COLONIA GARITA DE JALISCO, S.L.P.

CICLO ESCOLAR 2022 - 2023

MAESTRO EN FORMACIÓN: KARINA CORTINA CORONADO

PLAN DE TRABAJO 4º. A. LUNES 05 DE DICIEMBRE DEL 2022

ASIGNATURA: Matemáticas	TEMA: Suma de decimales
CAMPO DE FORMACIÓN ACADEMICA: Pensamiento matemático	CONTENIDO: La tienda de doña lucha
EJE: Número, algebra y variación	BLOQUE 2
APRENDIZAJE ESPERADO: Resuelve problemas de suma y resta de fracciones con el mismo denominador (hasta doceavos).	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
INICIO 20 min	
<ul style="list-style-type: none">-Explicar el proceso de resolución de suma de decimales-Dar a los alumnos una tarjeta con un resultado de una suma.-Indicar que dictare una suma de decimales y solamente se levantaran de su lugar los alumnos que creen tener el resultado.-Pedir solo realicen el procedimiento mentalmente sin utilizar ninguna herramienta de ayuda.-Dictar cada suma y pedir vayan colocándose de pie quienes creen tener la respuesta.	

DESARROLLO 10 min

-Preguntar quién ha jugado alguna vez domino

-Explicar mediante un cartel en que consiste el juego (Yo colocare una pieza y tendrán que hacer la suma de los dos números que se encuentran en ella y después tendrán que revisar su tarjeta y si tienen el número hay que pasar a colocar su tarjeta que conecte con la anterior y así sucesivamente)

-Pedir a los alumnos colocarse alrededor del salón.

-Jugar domino de decimales y sumas respetando cada una de las reglas del juego

CIERRE 10 min

-Coevaluar las respuestas de su libreta de cada suma de piezas del domino

RECURSOS DIDÁCTICOS

-Domino de decimales -Cuaderno -Tarjetas de resultados de sumas

ADECUACIONES CURRICULARES

EVALUACIÓN

El alumno resuelve sumas de decimales hasta milésimos con interés y motivación

INSTRUMENTO

Escala estimativa
Guía de observación

Anexo I: Evidencia de actividad “Sumas con domino”



Anexo J: Evidencia de cuaderno de los alumnos de la actividad "Sumas con domino"

Hoy es miércoles 07 de diciembre de 2020.

+ 0.20	2263.75
+ 0.65	2963.10
+ 0.75	3712.85
+ 1.10	4823.95
+ 1.40	6305.35
+ 1.70	8077.05
+ 2.15	10239.20
+ 2.45	12784.65
+ 2.80	15712.45
+ 3.25	19023.70
+ 3.70	22717.40
+ 4.15	26792.55
+ 4.60	31249.15
+ 5.05	36088.20
+ 5.50	41309.70
+ 5.95	46913.65
+ 6.40	52900.05
+ 6.85	59268.90
+ 7.30	66019.20
+ 7.75	73150.95
+ 8.20	80664.15
+ 8.65	88558.80
+ 9.10	96834.90
+ 9.55	105492.45
+ 10.00	114540.45
+ 10.45	123988.90
+ 10.90	133837.80
+ 11.35	144087.15
+ 11.80	154737.00
+ 12.25	165787.25
+ 12.70	177237.00
+ 13.15	189087.15
+ 13.60	201337.75
+ 14.05	213987.80
+ 14.50	227037.30
+ 14.95	240487.35
+ 15.40	254337.75
+ 15.85	268587.50
+ 16.30	283237.50
+ 16.75	298287.75
+ 17.20	313737.20
+ 17.65	329587.85
+ 18.10	345837.70
+ 18.55	362487.75
+ 19.00	379537.75
+ 19.45	396987.70
+ 19.90	414837.60
+ 20.35	433087.45
+ 20.80	451737.25
+ 21.25	470787.00
+ 21.70	490236.75
+ 22.15	510086.50
+ 22.60	530336.25
+ 23.05	550986.00
+ 23.50	572035.75
+ 23.95	593485.50
+ 24.40	615335.25
+ 24.85	637585.00
+ 25.30	660234.75
+ 25.75	683284.50
+ 26.20	706734.25
+ 26.65	730584.00
+ 27.10	754833.75
+ 27.55	779483.50
+ 28.00	804533.25
+ 28.45	829983.00
+ 28.90	855832.75
+ 29.35	882082.50
+ 29.80	908732.25
+ 30.25	935782.00
+ 30.70	963231.75
+ 31.15	991081.50
+ 31.60	1019331.25
+ 32.05	1048081.00
+ 32.50	1077330.75
+ 32.95	1107080.50
+ 33.40	1137330.25
+ 33.85	1168080.00
+ 34.30	1199329.75
+ 34.75	1231079.50
+ 35.20	1263329.25
+ 35.65	1296079.00
+ 36.10	1329328.75
+ 36.55	1363078.50
+ 37.00	1397328.25
+ 37.45	1432078.00
+ 37.90	1467327.75
+ 38.35	1503077.50
+ 38.80	1539327.25
+ 39.25	1576077.00
+ 39.70	1613326.75
+ 40.15	1651076.50
+ 40.60	1689326.25
+ 41.05	1728076.00
+ 41.50	1767325.75
+ 41.95	1807075.50
+ 42.40	1847325.25
+ 42.85	1888075.00
+ 43.30	1929324.75
+ 43.75	1971074.50
+ 44.20	2013324.25
+ 44.65	2056074.00
+ 45.10	2099323.75
+ 45.55	2143073.50
+ 46.00	2186323.25
+ 46.45	2230073.00
+ 46.90	2274322.75
+ 47.35	2319072.50
+ 47.80	2364322.25
+ 48.25	2410072.00
+ 48.70	2456321.75
+ 49.15	2503071.50
+ 49.60	2550321.25
+ 50.05	2598071.00
+ 50.50	2646320.75
+ 50.95	2695070.50
+ 51.40	2744320.25
+ 51.85	2794070.00
+ 52.30	2844319.75
+ 52.75	2895069.50
+ 53.20	2946319.25
+ 53.65	2998069.00
+ 54.10	3050318.75
+ 54.55	3103068.50
+ 55.00	3156318.25
+ 55.45	3210068.00
+ 55.90	3264317.75
+ 56.35	3319067.50
+ 56.80	3374317.25
+ 57.25	3430067.00
+ 57.70	3486316.75
+ 58.15	3543066.50
+ 58.60	3600316.25
+ 59.05	3658066.00
+ 59.50	3717315.75
+ 59.95	3777065.50
+ 60.40	3837315.25
+ 60.85	3898065.00
+ 61.30	3959314.75
+ 61.75	4021064.50
+ 62.20	4083314.25
+ 62.65	4146064.00
+ 63.10	4209313.75
+ 63.55	4273063.50
+ 64.00	4337313.25
+ 64.45	4402063.00
+ 64.90	4467312.75
+ 65.35	4533062.50
+ 65.80	4599312.25
+ 66.25	4666062.00
+ 66.70	4733311.75
+ 67.15	4801061.50
+ 67.60	4869311.25
+ 68.05	4938061.00
+ 68.50	5007310.75
+ 68.95	5077060.50
+ 69.40	5147310.25
+ 69.85	5218060.00
+ 70.30	5289309.75
+ 70.75	5361059.50
+ 71.20	5433309.25
+ 71.65	5506059.00
+ 72.10	5579308.75
+ 72.55	5653058.50
+ 73.00	5727308.25
+ 73.45	5802058.00
+ 73.90	5877307.75
+ 74.35	5953057.50
+ 74.80	6029307.25
+ 75.25	6106057.00
+ 75.70	6183306.75
+ 76.15	6261056.50
+ 76.60	6339306.25
+ 77.05	6418056.00
+ 77.50	6497305.75
+ 77.95	6577055.50
+ 78.40	6657305.25
+ 78.85	6738055.00
+ 79.30	6819304.75
+ 79.75	6901054.50
+ 80.20	6983304.25
+ 80.65	7066054.00
+ 81.10	7149303.75
+ 81.55	7233053.50
+ 82.00	7317303.25
+ 82.45	7402053.00
+ 82.90	7487302.75
+ 83.35	7573052.50
+ 83.80	7659302.25
+ 84.25	7746052.00
+ 84.70	7833051.75
+ 85.15	7921051.50
+ 85.60	8009301.25
+ 86.05	8098051.00
+ 86.50	8187300.75
+ 86.95	8277050.50
+ 87.40	8367300.25
+ 87.85	8458050.00
+ 88.30	8549300.75
+ 88.75	8641050.50
+ 89.20	8733300.25
+ 89.65	8826050.00
+ 90.10	8919300.75
+ 90.55	9013050.50
+ 91.00	9107300.25
+ 91.45	9202050.00
+ 91.90	9297300.75
+ 92.35	9393050.50
+ 92.80	9489300.25
+ 93.25	9586050.00
+ 93.70	9683300.75
+ 94.15	9781050.50
+ 94.60	9879300.25
+ 95.05	9978050.00
+ 95.50	10077300.75
+ 95.95	10177050.50
+ 96.40	10277300.25
+ 96.85	10378050.00
+ 97.30	10479300.75
+ 97.75	10581050.50
+ 98.20	10683300.25
+ 98.65	10786050.00
+ 99.10	10889300.75
+ 99.55	10993050.50
+ 100.00	11097300.25

10 MB

27/10/2021

Hoy es 7 de diciembre del 2020

+ 0.20 0.65 <hr/> 0.85	+ 1.10 1.50 <hr/> 2.60	+ 2.15 2.70 <hr/> 4.85
+ 1.10 2.50 <hr/> 3.60	+ 2.15 3.45 <hr/> 5.60	+ 3.20 4.40 <hr/> 7.60
+ 4.15 5.50 <hr/> 9.65	+ 5.60 7.00 <hr/> 12.60	+ 7.15 8.70 <hr/> 15.85
+ 8.20 9.75 <hr/> 17.95	+ 9.75 11.40 <hr/> 21.15	+ 11.30 13.00 <hr/> 24.30
+ 12.40 14.10 <hr/> 26.50	+ 14.10 15.90 <hr/> 30.00	+ 15.80 17.80 <hr/> 33.60
+ 18.50 20.40 <hr/> 38.90	+ 20.40 22.40 <hr/> 42.80	+ 22.30 24.40 <hr/> 46.70
+ 24.60 26.60 <hr/> 51.20	+ 26.60 28.70 <hr/> 55.30	+ 28.60 30.80 <hr/> 59.40
+ 30.70 32.80 <hr/> 63.50	+ 32.80 35.00 <hr/> 67.80	+ 34.90 37.20 <hr/> 72.10
+ 36.80 39.00 <hr/> 75.80	+ 39.00 41.30 <hr/> 80.30	+ 41.10 43.50 <hr/> 84.60
+ 42.90 45.10 <hr/> 88.00	+ 45.10 47.40 <hr/> 92.50	+ 47.30 49.70 <hr/> 97.00
+ 49.00 51.30 <hr/> 100.30	+ 51.30 53.70 <hr/> 105.00	+ 53.60 56.00 <hr/> 109.60
+ 55.10 57.50 <hr/> 112.60	+ 57.50 60.00 <hr/> 117.50	+ 60.00 62.40 <hr/> 122.40
+ 61.20 63.70 <hr/> 124.90	+ 63.70 66.00 <hr/> 129.70	+ 66.30 68.70 <hr/> 135.00
+ 67.30 69.90 <hr/> 137.20	+ 69.90 72.70 <hr/> 142.60	+ 72.00 75.00 <hr/> 147.00
+ 73.40 76.10 <hr/> 149.50	+ 76.10 78.90 <hr/> 155.00	+ 78.30 81.30 <hr/> 159.60
+ 79.50 82.30 <hr/> 161.80	+ 82.30 85.00 <hr/> 167.30	+ 84.60 87.60 <hr/> 172.20
+ 85.60 88.20 <hr/> 173.80	+ 88.20 91.00 <hr/> 179.20	+ 91.00 93.70 <hr/> 182.70
+ 91.70 94.50 <hr/> 186.20	+ 94.50 97.00 <hr/> 191.50	+ 97.00 100.00 <hr/> 197.00
+ 97.80 100.70 <hr/> 198.50	+ 100.70 103.00 <hr/> 203.70	+ 103.00 106.00 <hr/> 209.00
+ 103.90 107.80 <hr/> 211.70	+ 107.80 110.00 <hr/> 217.80	+ 110.00 113.00 <hr/> 223.00
+ 109.00 114.00 <hr/> 223.00	+ 114.00 117.00 <hr/> 231.00	+ 117.00 120.00 <hr/> 237.00
+ 115.10 120.30 <hr/> 235.40	+ 120.30 124.00 <hr/> 244.30	+ 124.00 127.00 <hr/> 251.00
+ 121.20 126.60 <hr/> 247.80	+ 126.60 131.00 <hr/> 257.60	+ 131.00 134.00 <hr/> 265.00
+ 127.30 133.00 <hr/> 260.30	+ 133.00 138.00 <hr/> 271.00	+ 138.00 141.00 <hr/> 279.00
+ 133.40 139.50 <hr/> 272.90	+ 139.50 146.00 <hr/> 285.50	+ 146.00 150.00 <hr/> 296.00
+ 139.50 146.00 <hr/> 285.50	+ 146.00 152.00 <hr/> 298.00	+ 152.00 156.00 <hr/> 308.00
+ 145.60 152.50 <hr/> 298.10	+ 152.50 158.00 <hr/> 310.50	+ 158.00 163.00 <hr/> 321.00
+ 151.70 159.00 <hr/> 310.70	+ 159.00 165.00 <hr/> 324.00	+ 165.00 170.00 <hr/> 334.00
+ 157.80 165.50 <hr/> 323.30	+ 165.50 172.00 <hr/> 337.50	+ 172.00 176.00 <hr/> 348.00
+ 163.90 172.00 <hr/> 335.90	+ 172.00 178.00 <hr/> 350.00	+ 178.00 182.00 <hr/> 362.00
+ 170.00 178.50 <hr/> 348.50	+ 178.50 185.00 <hr/> 363.50	+ 185.00 187.00 <hr/> 372.00
+ 176.10 185.00 <hr/> 361.10	+ 185.00 190.00 <hr/> 375.00	+ 190.00 192.00 <hr/> 387.00
+ 182.20 191.50 <hr/> 373.70	+ 191.50 196.00 <hr/> 387.50	+ 196.00 200.00 <hr/> 396.00
+ 188.30 198.00 <hr/> 386.30	+ 198.00 202.00 <hr/> 400.00	+ 202.00 206.00 <hr/> 408.00
+ 194.40 204.50 <hr/> 398.90	+ 204.50 208.00 <hr/> 412.50	+ 208.00 212.00 <hr/> 420.00
+ 200.50 211.00 <hr/> 411.50	+ 211.00 215.00 <hr/> 426.00	+ 215.00 217.00 <hr/> 443.00
+ 206.60 217.50 <hr/> 424.10	+ 217.50 220.00 <hr/> 437.50	+ 220.00 223.00 <hr/> 460.00
+ 212.70 224.00 <hr/> 436.70	+ 224.00 226.00 <hr/> 450.00	+ 226.00 229.00 <hr/> 479.00
+ 218.80 230.50 <hr/> 449.30	+ 230.50 232.00 <hr/> 462.50	+ 232.00 236.00 <hr/> 498.00
+ 224.90 237.00 <hr/> 461.90	+ 237.00 238.00 <hr/> 475.00	+ 238.00 241.00 <hr/> 516.00
+ 231.00 243.50 <hr/> 474.50	+ 243.50 245.00 <hr/> 488.50	+ 245.00 249.00 <hr/> 537.00
+ 237.10 250.00 <hr/> 487.10	+ 250.00 252.00 <hr/> 502.00	+ 252.00 256.00 <hr/> 578.00
+ 243.20 256.50 <hr/> 500.70	+ 256.50 258.00 <hr/> 514.50	+ 258.00 263.00 <hr/> 621.00
+ 249.30 263.00 <hr/> 514.30	+ 263.00 265.00 <hr/> 528.00	+ 265.00 270.00 <hr/> 708.00
+ 255.40 269.50 <hr/> 527.90	+ 269.50 272.00 <hr/> 541.50	+ 272.00 277.00 <hr/> 795.00
+ 261.50 276.00 <hr/> 541.50	+ 276.00 278.00 <hr/> 554.00	+ 278.00 284.00 <hr/> 894.00
+ 267.60 282.50 <hr/> 555.10	+ 282.50 285.00 <hr/> 567.50	+ 285.00 291.00 <hr/> 993.00
+ 273.70 289.00 <hr/> 568.70	+ 289.00 292.00 <hr/> 581.00	+ 292.00 298.00 <hr/> 1092.00
+ 279.80 295.50 <hr/> 582.30	+ 295.50 298.00 <hr/> 595.50	+ 298.00 305.00 <hr/> 1191.00
+ 285.90 302.00 <hr/> 595.90	+ 302.00 305.00 <hr/> 609.50	+ 305.00 313.00 <hr/> 1290.00
+ 292.00 308.50 <hr/> 609.50	+ 308.50 310.00 <hr/> 619.50	+ 310.00 320.00 <hr/> 1389.00
+ 298.10 315.00 <hr/> 623.10	+ 315.00 315.00 <hr/> 630.00	+ 315.00 330.00 <hr/> 1488.00
+ 304.20 321.50 <hr/> 636.70	+ 321.50 320.00 <hr/> 641.50	+ 320.00 340.00 <hr/> 1587.00
+ 310.30 328.00 <hr/> 650.30	+ 328.00 325.00 <hr/> 653.00	+ 325.00 350.00 <hr/> 1686.00
+ 316.40 334.50 <hr/> 663.90	+ 334.50 330.00 <hr/> 664.50	

0.20	1050.90	3575.00
+ 0.55	- 2	87.75
0.75	116.	3575.00
19.35		0.00
10.70	0.00.95	3575.00 + 35
+ 25.60	10.00.05	3544.35
35.70	507.90	7968.70
+ 16.08	1178.35	
51.25	5800.95	
+ 51.95	7099.90	
103.40	7329.75	
+ 23.75	+ 45.45	
127.05	7329.75	
+ 52.40	7329.75	
179.45	+ 47.02.75	
+ 2.85	8548.00	
182.30	0.00	
+ 10.05	8548.00	
192.35	8548.00	
+ 48.95	+ 5.00.00	
241.30	13890.10	
+ 48.95	13890.10	
290.25	+ 75.65	
+ 0.70	14506.35	
290.95	14506.35	
+ 46.25	14924.30	

10 MB

14506.35	5289.70	
316.30	2500.00	
8080.00		
	+ 7329.75	+ 6548.00
	8048.05	8048.05
	+ 13890.10	14506.35
	14506.35	17874.30
	+ 3575.00	3207.35
	29.05	3207.35
	3575.00	3207.35
	71492.70	

Completo MB 1

10

Anexo K: Planeación "Igualdad en globos"



ESCUELA PRIMARIA MATUTINA

"PRIMARIA FRANCISCO I. MADERO"

C.C.T. 24DPR0416D ZONA ESCOLAR 074 SECTOR 1

AV MANUEL J. CLOUTHIER. No. 135, COLONIA GARITA DE JALISCO, S.L.P.

CICLO ESCOLAR 2022 - 2023

MAESTRO EN FORMACIÓN: KARINA CORTINA CORONADO

PLAN DE TRABAJO 4º. A. 06 DE DICIEMBRE DEL 2022



ASIGNATURA: Formación Cívica y Ética	BLOQUE II: TEMA: Igualdad y perspectiva de género
EJE: Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad	CONTENIDO: Mujeres y hombres podemos hacer lo mismo
APRENDIZAJE ESPERADO: Comprende que mujeres y hombres tienen igualdad en derechos y que la discriminación afecta la dignidad de las personas	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
INICIO 15 min	
-Proporcionar y pedir escriban en un pos-it que pueden hacer los hombres y que pueden hacer las mujeres, los niños escribirán que pueden hacer las mujeres y las niñas que pueden hacer los hombres.	
-Entregar el pos-it que han realizado y guardarlos en una cajita, para su lectura sin mencionar nombres y permitir realicen comentarios.	
DESARROLLO 45 min	
-Mencionar que vamos a jugar al tiro al blanco de tal manera que tendrán que reventar un globo cada uno de los alumnos y de cada uno de ellos saldrá un papelito con una frase haciendo énfasis en la igualdad de oportunidades para hombres y mujeres.	

-Indicar a los alumnos en una hoja de su cuaderno escribir el título: "Igualdad de género"

-Indicar que mediante este juego ellos irán escribiendo en su cuaderno palabras relevantes que al final del juego jugaremos a palabras robadas.

-Mencionar que por medio del botecito de participaciones tomaremos el orden para jugar palabras robadas y en que consiste el juego: cada alumno escribirá solamente 15 palabras y cada uno elegirá dirá una palabra, los demás irán tachando la palabra si la escribieron son repetidas y al final a quien le sobren más palabras gana.

CIERRE 10 min

-Realizar una reflexión sobre lo aprendido en la sesión y su opinión acerca de la igualdad de género

ADECUACIONES CURRICULARES

RECURSOS DIDÁCTICOS

-Tablero de globos -Globos con frases sobre la igualdad -Pos-it -Cuaderno del alumno

EVALUACION

Mediante una escala estimativa y una guía de observación

Anexo L: Evidencia de actividad "Igualdad en globos"

143



Anexo M: Reflexiones de alumnos sobre el tema "Equidad en globos"

Hoy es 6 de diciembre del 2023

La maestra hoy nos enseñó que
si soy niño puedo ayudar a mi mamá
a lavar los trastes en los que como
Por que no por ser niño no puedo hacer
si las mujeres pueden ya también pueden
por que **tenemos las mismas capacidades**

10

Conclusiones hoy es 06 de diciembre del 2023

La equidad de género, aprendí que **todas**
podemos hacer lo mismo, niños también podemos
ayudar a las niñas y niños también pueden jugar muñecas,
no por ser niña no puedo jugar con los coches
podemos hacer todo también digo que mi mamá
puede manejar el carro de mi papá y mi papá
puede hacer la comida de los otros para cuando
hege de la escuela

10

Hoy es 6 de diciembre del 2022

Las mujeres y los hombres digo que **rollos hacer**
lo mismo si yo juego curvitas digo siendo
hija y tambien si juego sea mi hermana no tien
nada de ^{tambien} rollo que sea mis hermanos.

10



Anexo N: Planeación de “sucesiones en avioncito”

ESCUELA PRIMARIA MATUTINA

“PRIMARIA FRANCISCO I. MADERO”

C.C.T. 24DPR0416D ZONA ESCOLAR 074 SECTOR 1

AV MANUEL J. CLOUTHIER. No. 135, COLONIA GARITA DE JALISCO, S.L.P.

CICLO ESCOLAR 2022 - 2023

MAESTRO EN FORMACIÓN: KARINA CORTINA CORONADO

PLAN DE TRABAJO 4º. A. 07 DE DICIEMBRE DEL 2022



ASIGNATURA: Matemáticas	TEMA: Sucesiones
CAMPO DE FORMACIÓN ACADEMICA: Pensamiento matemático	CONTENIDO: Regularidad den las sucesiones
EJE: Sentido Numérico y pensamiento algebraico.	BLOQUE 2
APRENDIZAJE ESPERADO: Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones con progresión aritmética	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
<p>INICIO 20 min</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escribir en el pizarrón una sucesión con espacios de términos faltantes -Pedir que analicen la sucesión y comenten las probables respuestas -Explicar el concepto de sucesión numérica <p>DESARROLLO 25 min</p> <ul style="list-style-type: none"> -Preguntar si han jugado bebeleche o avioncito -Indicar que vamos a salir afuera del salón a realizar un juego llamado bebeleche por equipos y 	

organizar equipos.

-Dar las indicaciones que se acataran al salir fuera del salón y como se lleva a cabo el juego; Completar la sucesión numérica que cada equipo tiene y posterior pueden jugar, los jugadores tienen en sus manos papel mojado en forma de bolita, lo lanzan hasta alcanzar el número final , se brinca en una sola pierna hasta llegar a recoger la bolita lanzada y recorrer toda la línea de cuadros, no se puede caer o poner el otro pie ya que sería trampa

-Pedir a los alumnos vamos a salir fuera del salón a completar y jugar bebeleche.

CIERRE 10 min

-Comentar si tienen alguna duda sobre las sucesiones o qué relación hay entre un número y otro.

RECURSOS DIDÁCTICOS

-Bebeleche para cada equipo -Plumón

ADECUACIONES CURRICULARES

EVALUACIÓN

Se evaluara mediante una escala estimativa y una guía de observación

OBSERVACIONES

Anexo Ñ: Evidencia de actividad “sucesiones en avioncito”



Anexo O: Planeación "Recuperando con serpientes"



ESCUELA PRIMARIA MATUTINA



"PRIMARIA FRANCISCO I. MADERO"

C.C.T. 24DPR0416D ZONA ESCOLAR 074 SECTOR 1

AV MANUEL J. CLOUTHIER. No. 135, COLONIA GARITA DE JALISCO, S.L.P.

CICLO ESCOLAR 2022 - 2023

MAESTRO EN FORMACIÓN: KARINA CORTINA CORONADO

PLAN DE TRABAJO 4º. A. 08 DE DICIEMBRE DEL 2022

ASIGNATURA: Matemáticas y Formación cívica y Ética	TEMA: -Décimos, centésimos, y milésimos -Suma de decimales -Igualdad de género -Sucesiones numéricas
EJE: -Sentido Numérico y pensamiento algebraico. -Número, algebra y variación. -Sentido de pertinencia y valoración de la diversidad	
APRENDIZAJE ESPERADO: -Distingue valores posicionales decimales -Resuelve problemas de suma y resta hasta doceavos -Comprende que mujeres y hombres tienen igualdad de derechos y que la discriminación afecta la dignidad de las personas -Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones con progresión aritmética	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
INICIO 10 min	
-Preguntar si alguna vez han jugado serpientes y escaleras	
-Explicar en qué consiste el juego; Se jugará en equipos cada equipo tendrá un líder que dará los turnos a participar, cada uno lanzará los dados e irán avanzando en las casillas, dependiendo del color que caiga su casilla es una pregunta que se hará de acuerdo a una asignatura.	
-Escoger dos líderes y hacer los equipos	

<p>DESARROLLO 35 min</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pedir salir al patio en orden para realizar el juego -Entre ambos líderes realizar un lanzamiento de dado para el que obtenga el número mayor comience el juego -Dar las reglas del juego; Si el equipo no sabe la respuesta el otro equipo puede robar el turno y avanzar si contestan la pregunta correctamente. <p>CIERRE 5 min</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pedir dos comentarios de los alumnos sobre cómo se sintieron y que dificultades obtuvieron 	
<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p> <p>-Serpientes y escaleras -Dados</p>	
<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se llevara mediante una escala estimativa y una lista de cotejo evaluando aprendizajes esperados</p>	<p>OBSERVACIONES</p>

Anexo P: Evidencia de actividad “Recuperando con serpientes”



Anexo Q: Escala estimativa para evaluar aprendizaje esperado de la intervención
 “Jenga de decimales”

FECHA DE APLICACIÓN 01/12/22	Aprendizaje esperado: Distingue el valor posicional de decimales					No lo observé	Actitud del alumno		Observaciones
	Propósito: Se encuentra motivado al aprendizaje y se apropia de él.						Participación activa	Poca participación	
Nombre del alumno	Lo logra	Lo logra con poca ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo logra al hacer el	No lo intenta				
1.							*		
2.							*		
3.							*		
4.							*		
5.							*		
6.							*		
7.									
8.							*		
9.							*		
10.							*		
11.							*		
12.							*		
13.							*		
14.							*		
15.							*		
16.							*		

17.							*		
18.							*		
19.									
20.								*	Participa solo en su turno por salud
21.							*		
22.							*		
23.									
24.									
25.							*		
26.							*		
27.							*		
28.							*		
29.							*		
30.							*		

Anexo R: Guía de observación para evaluar motivación de la intervención “Jenga de decimales”

Indicador	La actividad aplicada capta la atención del alumno		La actividad despierta el interés del alumno		La actividad aplicada conduce al esfuerzo del alumno		La actividad estimula su deseo de aprender		El alumno muestra curiosidad por aprender		El alumno tiene la iniciativa de su aprendizaje		El alumno disfruta el proceso y acto de aprender	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	SI													
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														

16.												
17.												
18.												
19.												
20.												
21.												
22.												
23.												
24.												
25.												
26.												
27.												
28.												
29.												
30.												

Anexo S: Escala estimativa para evaluar aprendizaje esperado de la intervención
 “Sumas con domino”

FECHA DE APLICACIÓN 05/12/22	Aprendizaje esperado: Resuelve sumas y restas de decimales					No lo observé	Actitud del alumno		Observaciones
	Propósito: Se encuentra motivado al aprendizaje y se apropia de él.						Participación activa	Poca participación	
Nombre del alumno	Lo logra	Lo logra con poca	Lo logra con mucha	No lo logra al hacer el	No lo intenta				
1.							*		
2.							*		
3.							*		
4.							*		
5.									
6.							*		
7.							*		
8.							*		
9.							*		
10.							*		
11.							*		
12.							*		
13.							*		
14.							*		
15.							*		
16.							*		
17.							*		

18.							*		
19.									
20.							*		
21.							*		
22.							*		
23.									
24.							*		
25.							*		
26.							*		
27.							*		
28.							*		
29.							*		
30.							*		

Anexo T: Guía de observación para evaluar motivación de la intervención “Sumas con domino”

Indicador	La actividad aplicada capta la atención del alumno		La actividad despierta el interés del alumno		La actividad aplicada conduce al esfuerzo del alumno		La actividad estimula su deseo de aprender		El alumno muestra curiosidad por aprender		El alumno tiene la iniciativa de su aprendizaje		El alumno disfruta el proceso y acto de aprender	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
2.	SI			NO	SI			NO		NO		NO		NO
3.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
4.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
5.														
6.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
7.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
8.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
9.	SI		SI			NO	SI			NO	SI			NO
10.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
11.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
12.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
13.	SI		SI			NO	SI			NO	SI			NO
14.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
15.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	

16.	Green	White	White	Red	Green	White	White	Red	White	Red	Green	White	Green	White
17.	Green	White												
18.	Green	White												
19.	Grey													
20.	Green	White												
21.	Green	White												
22.	Green	White												
23.	Grey													
24.	Green	White												
25.	Green	White												
26.	Green	White	White	Red	Green	White	White	Red	White	Red	Green	White	Green	White
27.	Green	White												
28.	Green	White												
29.	Green	White												
30.	Green	White												

Anexo U: Escala estimativa para evaluar aprendizaje esperado de la intervención
 “Igualdad en globos”

FECHA DE APLICACIÓN 06/12/22	Aprendizaje esperado: Comprende que mujeres y hombres tienen iguales derechos que llevan a una igualdad de género					No lo observé	Actitud del alumno		Observaciones
	Propósito: Se encuentra motivado al aprendizaje y se apropia de él.						Participación	Poca participación	
Nombre del alumno	Lo logra	Lo logra con poca	Lo logra con mucha	No lo logra al hacer el	No lo intenta				
1.							*		
2.							*		
3.							*		
4.							*		
5.									
6.							*		
7.							*		
8.							*		
9.								*	Alumno menciona no haber entendido de que hablamos.
10.							*		
11.									
12.							*		
13.							*		
14.							*		
15.									

16.							*		
17.							*		
18.							*		
19.							*		
20.							*		
21.							*		
22.							*		
23.									
24.							*		
25.							*		
26.							*		
27.							*		
28.							*		
29.							*		
30.									

Anexo V: Guía de observación para evaluar motivación de la intervención
 “Igualdad en globos”

Indicador	La actividad aplicada capta la atención del alumno		La actividad despierta el interés del alumno		La actividad aplicada conduce al esfuerzo del alumno		La actividad estimula su deseo de aprender		El alumno muestra curiosidad por aprender		El alumno tiene la iniciativa de su aprendizaje		El alumno disfruta el proceso y acto de aprender	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
2.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
3.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
4.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
5.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
6.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
7.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
8.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
9.	SI		SI		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
11.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
12.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
13.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
14.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
15.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

16.													
17.													
18.													
19.													
20.													
21.													
22.													
23.													
24.													
25.													
26.													
27.													
28.													
29.													
30.													

Anexo W: Escala estimativa para evaluar aprendizaje esperado de la intervención
 “Sucesiones en avioncito”

FECHA DE APLICACIÓN 07/12/22	Aprendizaje esperado: Resuelve problemas que implican identificar regularidad en sucesiones con progresión aritmética. Propósito: Se encuentra motivado al aprendizaje y se apropia de él.					No lo observé	Actitud del alumno		Observaciones
	Nombre del alumno	Lo logra	Lo logra con poca	Lo logra con mucha	No lo logra al hacer el		No lo intenta	Participaci	
1.							*		
2.							*		
3.									
4.							*		
5.								*	Problema con compañero
6.							*		
7.									
8.							*		
9.							*		
10.							*		
11.									
12.							*		
13.							*		
14.							*		
15.								*	

16.							*		
17.							*		
18.									
19.							*		
20.							*		
21.							*		
22.							*		
23.							*		
24.								*	
25.							*		
26.								*	
27.							*		
28.							*		
29.							*		
30.								*	

Anexo X: Guía de observación para evaluar motivación de la intervención
 “Sucesiones en avioncito”

Indicador	La actividad aplicada capta la atención del alumno		La actividad despierta el interés del alumno		La actividad aplicada conduce al esfuerzo del alumno		La actividad estimula su deseo de aprender		El alumno muestra curiosidad por aprender		El alumno tiene la iniciativa de su aprendizaje		El alumno disfruta el proceso y acto de aprender	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.														
2.	■		■		■		■		■		■		■	
3.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4.	■		■		■		■		■		■		■	
5.	■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6.	■		■		■		■		■		■		■	
7.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8.	■		■		■		■		■		■		■	
9.	■		■		■		■		■		■		■	
10.	■		■		■		■		■		■		■	
11.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
12.	■		■		■		■		■		■		■	
13.	■		■		■		■		■		■		■	
14.	■		■		■		■		■		■		■	

15.	Green			Red										
16.	Green													
17.	Green													
18.	Brown													
19.	Green													
20.	Green													
21.	Green													
22.	Green													
23.	Green													
24.	Green			Red										
25.	Green													
26.	Green			Red										
27.	Green													
28.	Green													
29.	Green													
30.	Green													

Anexo Y: Lista de cotejo para evaluar actividad “Recuperando con serpientes”

FECHA DE APLICACIÓN 8/12/22	El alumno distingue el valor posicional de decimales		El alumno resuelve sumas y restas de decimales		El alumno comprende que mujeres y hombres tienen igualdad de derechos que llevan a una igualdad de género		El alumno resuelve problemas que implican identificar regularidad en sucesiones con progresión aritmética.	
	Propósito: Se encuentra motivado al aprendizaje y se apropia de él							
Número del alumno	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								

14.								
15.								
16.								
17.								
18.								
19.								
20.								
21.								
22.								
23.								
24.								
25.								
26.								
27.								
28.								
29.								
30.								

Anexo Z: Guía de observación para evaluar la motivación de la intervención
 “Recuperando con serpientes”

Indicador	La actividad aplicada capta la atención del alumno		La actividad despierta el interés del alumno		La actividad aplicada conduce al esfuerzo del alumno		La actividad estimula su deseo de aprender		El alumno muestra curiosidad por aprender		El alumno tiene la iniciativa de su aprendizaje		El alumno disfruta el proceso y acto de aprender	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
2.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
3.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
4.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
5.	SI		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
6.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
7.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
8.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
9.	SI		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
10.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
11.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
12.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
13.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	
14.	SI		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
15.	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	

16.											
17.											
18.											
19.											
20.											
21.											
22.											
23.											
24.											
25.											
26.											
27.											
28.											
29.											
30.											