



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

TITULO: "El juego como estrategia para el aprendizaje"

---

AUTOR: Alicia del Carmen Amaya Vázquez

---

FECHA: 7/22/2022

---

PALABRAS CLAVE: Juegos, Aprendizaje, Estrategias, Educación preescolar y Razonamiento matemático

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

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

**GENERACIÓN**

**2018**



**2022**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE”  
INFORME DE PRACTICAS PROFESIONALES  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA:**

**ALICIA DEL CARMEN AMAYA VÁZQUEZ**

**ASESOR (A):**

**ROSA EGLANTINA SÁNCHEZ NÚÑEZ**

**SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**JULIO DEL 2022**



Benemérita y Centenaria  
Escuela Normal del Estado  
de San Luis Potosí

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

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

**A quien corresponda.  
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito Alicia del Carmen Amaya Vázquez  
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 el aprendizaje"

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

en la generación 2018-2022 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el  
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines  
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras  
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

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

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

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

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

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

ATENTAMENTE.

Alicia del Carmen Amaya Vázquez

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



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

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

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

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

## DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): AMAYA VAZQUEZ ALICIA DEL CARMEN  
de la Generación: 2018 - 2022

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

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE"

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 Titulo de Licenciado(a) en **EDUCACIÓN PREESCOLAR**

## ATENTAMENTE

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

ENCARGADA DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

MTRA. ROSA EGLANTINA SÁNCHEZ NUÑEZ

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

## DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Al culminar todo este proceso de formación, para poder convertirme en una Licenciada en Educación Preescolar, siento gran felicidad y enorme agradecimiento principalmente a Dios por la vida que me ha brindado, siendo la fuerza y fuente de inspiración que me ha permitido afrontar cada uno de los desafíos como también obstáculos que se me han presentado a lo largo del camino.

A mis padres les dedico este documento, por todo su amor, trabajo y sacrificio que les ha costado todos estos años el brindarme una educación, creyendo en mí; gracias por cada uno de los valores y principios que me han inculcado, de modo que me han ayudado a forjar un camino con ideales claros, para así convertirme en una mujer de bien, cuyo principal objetivo es el cielo.

A mis hermanos Susana y José Ignacio por su cariño, paciencia, lecciones, conocimientos compartidos, experiencias, sobre todo apoyo incondicional en cada paso de mi vida.

A mi abuelito José y especialmente a mi abuelita Alicia por ser grandes pilares de mi vida, fomentando todas esas buenas enseñanzas en mis padres que ahora pueden verse reflejadas en mí, como también a la memoria de mis abuelitos Jesús y Alicia que ya no se encuentran a lado mío, pero confié en Dios en que me acompañan desde el cielo.

A todos y cada uno de mis tíos y primos que sin duda alguna han formado parte de todo este proceso, por medio de sus consejos y enseñanzas que me han servido, para forjar mi carácter.

A mi amiga Andrea por formar parte de todo este trayecto, siendo un gran apoyo desde el examen de admisión hasta ahora que estamos a punto de finalizar esta

gran etapa de nuestras vidas juntas, gracias por todas esas risas, haciendo de mi paso por la Normal una gran experiencia.

A la maestra Elisa titular del grupo en que lleve mis últimas jornadas de prácticas y las que me sirvieron para realizar este documento; gracias por permitirme compartir estos momentos con usted, por cada enseñanza, consejo y sobre todo ejemplo de lo que significa ser una educadora de verdad.

A mi asesora de documento la maestra Rosa Eglantina por haber compartido sus conocimientos, su tiempo y paciencia, siendo mi guía durante este proceso, brindándome su apoyo en todo momento, muchas gracias.

# ÍNDICE

<b>I INTRODUCCIÓN</b>	5
<b>II PLAN DE ACCIÓN</b>	9
II.I.I Contexto externo	10
II.I.II Contexto interno	13
II.II DIAGNÓSTICO Y ANÁLISIS DEL GRUPO	21
II.II.I Diagnóstico por campo académico y componente curricular	23
II.III DESCRIPCIÓN Y FOCALIZACIÓN DEL PROBLEMA	32
II.IV REVISIÓN TEÓRICA QUE ARGUMENTA EL PLAN DE ACCIÓN	33
II.IV.I Normatividad	32
II.IV.II Juego	33
II.IV.III Estrategias	38
II.IV.IV Situación didáctica	39
II.V METODOLOGÍA	42
II.VI PLANTEAMIENTO DEL PLAN DE ACCIÓN	44
<b>III DESARROLLO, ANÁLISIS, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	48
III.I PERTINENCIA Y CONSISTENCIA DE LAS PROPUESTAS	49
III.II ENFOQUE CURRICULAR Y SU INTEGRACIÓN EN LAS PROPUESTAS	49
III.III COMPETENCIAS DESPLEGADAS	50
III.IV DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LAS PROPUESTAS	51
<b>IV CONCLUSIONES</b>	89
<b>IV.I REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	94
<b>ANEXOS</b>	99

# I INTRODUCCIÓN

“El objetivo de la educación no es aumentar la cantidad de conocimiento, sino crear las posibilidades para que un niño invente y descubra.”  
- Jean Piaget

El presente documento se constituye como el último de los pasos para la finalización de mi proceso como educadora en formación, dentro de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí; por el cual se presenta evidencia de los aprendizajes, habilidades y aptitudes adquiridas a través de mi trayecto formativo.

El informe de Practica Profesionales es un documento con carácter analítico-reflexivo que tiene como principal objetivo el valorar los diversos procesos y desempeños llevados a la práctica e integrando los conocimientos adquiridos a lo largo del trayecto formativo, promoviendo la mejora continua del estudiante en su actuar.

Dicho informe se llevó a cabo por medio de las prácticas y observaciones realizadas dentro del Jardín de Niños “Enrique Pestalozzi” ubicado, en la avenida México # 605 Col. Industrial mexicana, San Luis Potosí S.L.P. de turno matutino y de carácter público.

Crear actividades que sean dinámicas, llamativas y les gusten a los niños, sin dejar de lado la adquisición de un aprendizaje significativo, es algo en lo que se debe trabajar, por lo cual el implementar el juego como una de las principales estrategias de trabajo nos puede ser de gran ayuda para cumplir dicho objetivo.

El aprendizaje no tiene por qué ser algo aburrido, sino al contrario, debe ser llamativo, por lo que puede ir de la mano del juego y la diversión, ayudando así a crear un mayor impacto en los niños, además de que al implementarlo como

estrategia crea oportunidades que traen grandes beneficios a los alumnos, ya que crean nuevos conocimientos a través de la exploración y experimentación, así como a desarrollar diversas habilidades como el trabajo colaborativo, la reflexión, la observación, la imaginación, la curiosidad, etc., que les serán útiles para toda la vida.

La escasez de experiencias, la dificultad para relacionarse, el no poder expresar ideas, deficiencias en la comunicación oral de los números, son algunas de las problemáticas que se detectaron que dejó la modalidad de trabajo a distancia en consecuencia por la pandemia del Covid-19, y los cuales nos dejan un largo camino por recorrer, pero poco tiempo para actuar, por lo que indispensable poner manos a la obra, para no solo recuperar todo ese tiempo que muy escasamente fue fructífero.

Por lo que mi interés personal de escoger el juego como una estrategia de aprendizaje fue influenciado por diversas experiencias a lo largo de mi vida, ya que el juego ha formado parte de ella de diferentes maneras, desde las rondas infantiles en las que jugaba con mis primos y tías cuando era pequeña, donde yo no era consciente de que existiera algún aprendizaje, pero que ahora gracias a mi formación como docente dentro de la Normal he podido reflexionar sobre los diversos aprendizajes y habilidades que adquirí gracias a esas horas de diversión.

Por lo cual, el implementar el juego como una estrategia en las clases, crea oportunidades no solo para aprender y desarrollar habilidades nuevas, sino que también para obtener ese amor e interés por el aprender y conocer constantemente cosas nuevas, volviéndose autónomos en su propio aprendizaje y seres humanos mejor preparados para enfrentar todos los obstáculos que se les presenten, recuperando esas experiencias perdidas y conocimientos que pudieron haberse quedado en el aire flotando en consecuencia por la distancia.

A lo largo la formación docente, por medio de la realización de los diversos cursos de la licenciatura y jornadas tanto de observación como de prácticas, se adquieren diversas experiencias que ayudan a despertar particularmente mi interés por la implementación del juego como una de las principales estrategias para el aprendizaje, ya que se puede considerar que trae grandes beneficios en la formación de los alumnos, ayudándolos a retener mejor los nuevos conocimientos que va adquiriendo mediante aprendizajes significativos.

Se implementaron algunos cuestionamientos que sirven como apoyo en la realización de este documento, dando una idea de lo que se desea obtener y que al mismo tiempo se busca dar respuesta, las cuales son:

- ¿Cómo hacer del juego una estrategia en el preescolar para generar aprendizajes?
- ¿De qué manera el juego aplicado como estrategia genera aprendizajes?

Para poder realizar el informe de prácticas profesionales se implementaron ciertos objetivos, cuya función fue guiar la realización de dicho trabajo, siendo punto de partida para la organización y la manera de conducir los contenidos para alcanzar las metas y así finalmente llevar un análisis y evaluación observando los logros.

Como **objetivo general** se planteó: Establecer el juego como estrategia en el grupo de 3° "B" del Jardín de Niños Enrique Pestalozzi, para generar aprendizajes.

### **Objetivos Específicos**

- Definir las áreas de oportunidad del grupo en los diversos campos formativos para determinar estrategias
- Identificar los diferentes tipos de juego, para seleccionar los que mejor abarquen las necesidades de los alumnos.
- Definir actividades que promuevan el aprendizaje significativo, a través del juego como estrategia.

- Mostrar los resultados obtenidos dentro del grupo de tercer año de preescolar.

También fueron consideradas algunas competencias genéricas y profesionales que fueron desarrolladas y permitieron el poder llevar a cabo un mejor proceso y cumplimiento de metas y objetivos.

### **Competencias genéricas**

- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para auto-regularse y fortalecer su desarrollo personal.

### **Competencias profesionales**

- Incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos.
- Elabora propuestas para mejorar los resultados de su enseñanza y los aprendizajes de sus alumnos.

Este informe de prácticas profesionales está dividido por diferentes apartados los cuales permiten llevar un mejor proceso de análisis y comprensión del documento.

Dentro del primer apartado es abordado el plan de acción en donde se puede observar la contextualización del jardín, tanto de manera interna como externa, en el que se realizaron las prácticas profesionales, así mismo se abarca un diagnóstico del grupo asignado, se presenta la problemática detectada, como también es abordado una revisión teórica que tiene como fin principal el argumentar el plan de acción y la metodología, como también el planteamiento de las actividades.

El segundo apartado desarrolla la pertinencia y consistencia de la propuesta implementada, así como la identificación de los enfoques curriculares y su integración en el diseño de las actividades, se despliegan las competencias y se lleva a cabo la descripción, análisis y evaluación de las secuencias.

Dentro del tercer apartado se llevó a cabo el desarrollo, análisis y reflexión de las propuestas de mejora, en donde se refleja la consistencia que tienen las propuestas, los enfoques curriculares, las competencias desplegadas, la pertinencia en el uso de diversos los recursos implementados, el seguimiento y la evaluación considerando los resultados.

Como cuarto y último apartado se presentan las conclusiones de los resultados obtenidos en las propuestas aplicadas, así como algunas recomendaciones, así como también las referencias que sirvieron como apoyo y fuentes de consulta en la argumentación del presente informe y los anexos donde se presentan evidencias obtenidas en el proceso.

## II PLAN DE ACCIÓN

### II.I Descripción del contexto

El Diagnóstico en Educación, nace con la vocación de apoyar el desarrollo que tiene todo proceso educativo, para que así los aprendices logren conseguir todos los objetivos formativos posibles, con la finalidad de un desarrollo personal y de mejora (Mollá, 2007, pág. 614).

El conocer el contexto de la institución donde los alumnos se desenvuelven como los conocimientos previos con los que llegan, nos hacen fijar un punto de partida para la creación de estrategias y toma de decisiones, donde se pueda garantizar el actuar docente con mayor preparación. Mollá (2007) nos menciona que el diagnóstico deja de ser «el arte de descubrir e interpretar los signos de una enfermedad» para orientarse al conocimiento de todos los educandos en el conjunto de variables que permitan la comprensión de sus posibilidades de desarrollo con el fin de fundamentar una toma de decisiones (pág. 613).

Como se menciona en el programa de Aprendizajes Claves, (SEP, 2017) se considera al aprendizaje como “participación” o “negociación social”, un proceso en el cual los contextos sociales y situacionales son de gran relevancia para producir aprendizajes; tomando así gran relevancia la consideración del contexto y los aprendizajes, para garantizar una educación de calidad (pág. 37)

Los datos obtenidos para realizar la descripción, análisis y valoración del contexto externo e interno del jardín fueron de observaciones realizadas alrededor del jardín durante las primeras jornadas de prácticas en el jardín además de la consulta y consideración de las seis dimensiones de la práctica de Cecilia Fierro y colaboradores (1999), institucional, pedagógica, valorar, social, personal e interpersonal con el fin de realizarse de una manera más práctica y organizada.

El diagnóstico del grupo se realizó tomando en cuenta los conocimientos con lo que llegaron los niños a tercer grado de preescolar, se plantearon actividades considerando los campos formativos, áreas de desarrollo y el organizador curricular 1 en el que se encuentran los aprendizajes esperados del programa Aprendizajes Claves 2018, a fin de valorar la situación en la que se encontraba cada alumno y el cómo se había visto afectado su aprendizaje por el trabajo a distancia a consecuencia de la pandemia.

Las herramientas e instrumentos implementados para realizar dicho diagnóstico fueron la observación, diario de campo, gráficas, datos proporcionados por la maestra titular y hojas de trabajo, con el fin de realizar una valoración a mayor profundidad dentro de cada campo formativo, en cada uno de los alumnos, Fierro C., Fortoul B. y Rosas L. (1999) menciona:

La complejidad y dificultad para analizar la práctica docente se debe a que contiene múltiples relaciones. De ahí la propuesta para facilitar su estudio de organizarla en seis dimensiones: personal, interpersonal, social, institucional, didáctica y valoral; en cada una de ellas se destaca un conjunto particular de relaciones del trabajo docente (p. 28).

### **II.I.I Contexto externo**

El jardín de niños donde se realizaron las prácticas profesionales durante el último año de formación docente fue el “J.N. Enrique Pestalozzi”, que se encuentra ubicado, en la avenida México # 605 Col. Industrial mexicana, C.P. 78300, a 2 km de la Alameda, ubicada en el centro histórico de la capital Potosina, hacia el sureste del jardín, pertenece al Sistema Educativo Estatal Regular (SEER), de la Zona escolar 02, Delegación D-I-15, clave de centro escolar 24EJN0006J.



Ilustración 1. Ubicación del jardín de niños “Enrique Pestalozzi” (Fuente: Google Maps).

**Dimensión social.** “El trabajo docente es un quehacer que se desarrolla en un entorno histórico, político, social, geográfico, cultural y económico particular, que le imprime ciertas exigencias y que al mismo tiempo es el espacio de incidencia más inmediato de su labor” (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 33). Por lo que tomar en cuenta el contexto social cercano al jardín es imprescindible para nuestro actuar docente, y así crear situaciones didácticas que se ajusten a las necesidades del sector social que reside.

El jardín se encuentra en la Avenida México, entre las calles Andador y calle Álamo paralela a Privada Álamos en Industrial Mexicana. A un costado del jardín hacia la privada de Álamos se encuentra una cancha pública de básquetbol, según comentarios de la maestra titular antes de la pandemia era utilizada para realizar actividades de la institución, se realizan eventos culturales como honores a la bandera y circuitos deportivos.

Hacia la calle de Álamos, las casas que colindan con el Jardín se observan en buen estado. La colonia cuenta con todos los servicios disponibles: luz, agua,

teléfono, acceso a internet, drenaje; también se encuentra la iglesia de Nuestra Señora de la Merced, un área verde. Una de las principales actividades económicas que se pueden observar de alrededor del jardín es el comercio, ya que se pueden observar, tiendas de autoservicio, dulcerías, un hotel y varios jardines, como el Jardín de Niños Laureano Wright González y el Jardín de Niños Ana Frank, los cuales se encuentran en la misma avenida.

“El entorno escolar debe ser tenido en cuenta al configurar intencionadamente un determinado ambiente, ya se conciba, este último, física, biológica o culturalmente” (Gimeno, 1992, pág. 71); es decir el entorno escolar es un aspecto que afecta directa e indirectamente en el desarrollo y aprendizaje de los alumnos, por lo que es esencial tomarlo en cuenta.

La avenida México suele ser una vialidad muy transitada por automóviles y transportes públicos por lo que es importante que los docentes y padres de familia estén atentos a los niños en los horarios de entrada y salida de la escuela, para evitar accidentes. Otro aspecto a considerar es que no es una avenida muy segura ya que en los últimos meses ha habido algunos asaltos en locales o establecimientos cercanos al jardín.

A 1.7 km de la ubicación del jardín se encuentra el distribuidor Juárez, que conecta diversos puntos de la ciudad, por lo que el acceso al jardín se hace más accesible, ya que, si uno viene en auto propio o en algún servicio de transporte privado como son los taxis o Uber se pueden evitar los semáforos y el tráfico de las avenidas transitando por él. Otra de las maneras de acceder al jardín es por medio del transporte público pues varias rutas de camiones pasan por enfrente de la institución, como lo son la ruta 20 y ruta 36.

## II.I.II Contexto interno

**Dimensión institucional.** La práctica docente se desarrolla en el seno de una organización. En este sentido, el quehacer del maestro es también una tarea colectivamente construida y regulada en el espacio de la escuela, lugar del trabajo docente. La institución escolar representa, para el maestro, el espacio privilegiado de socialización profesional. A través de ella entra en contacto con los saberes del oficio, las tradiciones, las costumbres y las reglas tácticas propias de la cultura magisterial. (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 30).

El Jardín de niños Enrique Pestalozzi fue fundado en el año de 1978 durante el mandato del Gobernador del Estado Guillermo Fonseca Álvarez. El terreno en el que se encuentra tiene forma rectangular, cuenta con 10 salones de clase, la distribución es en forma circular, 9 aulas están construidas hexagonalmente, lo cual me comentó la maestra que es el único plantel con estas características físicas a nivel estado.

El que los docentes conozcan el lugar donde laboran es un aspecto fundamental, por lo que la docente titular del grupo me dio a conocer la misión y visión de del jardín y así sensibilizar la participación en el logro de estas, teniendo como acción principal “La de educar a los niños con la misión de lograr que conozcan, comprendan, sean capaces, reconozcan, se interesen y desarrollen aprendizajes que permitan la igualdad de oportunidades de acceso al dominio de códigos culturales y de desarrollo de competencias” y la visión “Que los niños y las niñas desarrollen su identidad personal, adquieran capacidades puedan aprender las pautas básicas, para integrarse a la vida social con la intervención educativa intencionada y sistemática, para propiciar en ellos valores internos de democracia, laicismo y a su vez crear un ambiente enriquecedor para alcanzar un desarrollo pleno”.



Ilustración 2. Fachada del jardín de niños “Enrique Pestalozzi”

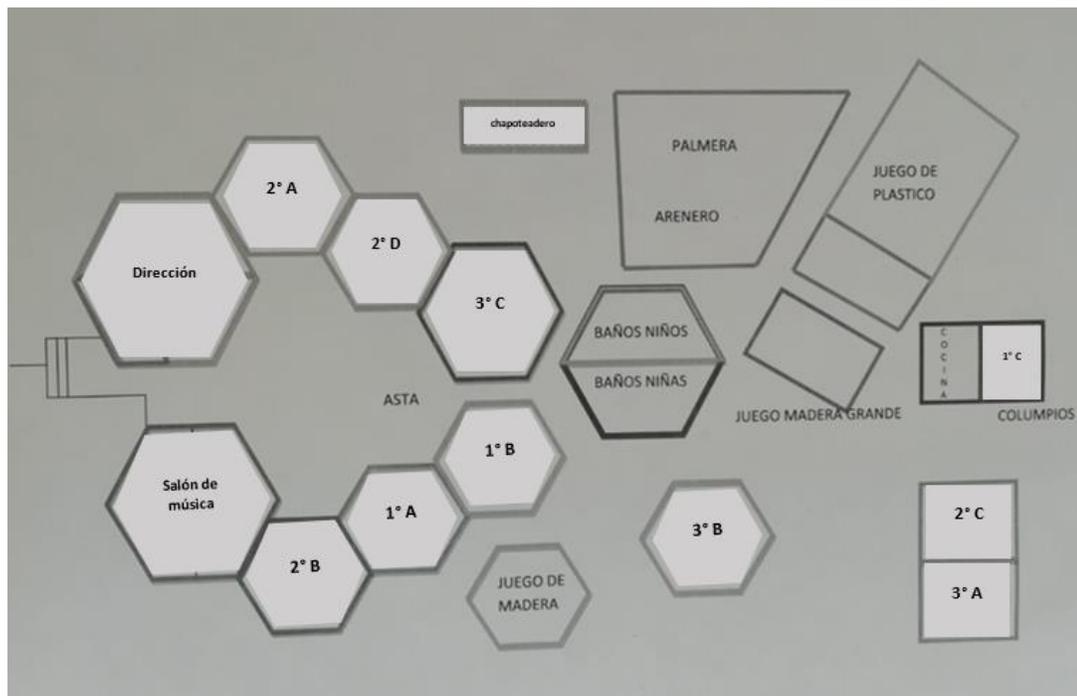


Ilustración. Croquis del Jardín de Niños Enrique Pestalozzi (fuente: archivo del jardín)

El jardín también cuenta con una biblioteca llamada “Violante Cano Cataño” en honor de una exdirectora, fue inaugurada en el ciclo escolar 2010-2011, y cuenta con libros del Rincón de lectura de la SEP., en anaqueles de madera colocados a

la altura de los niños para que puedan visualizarlos. Hay un espacio destinado para la dirección, ahí se encuentra la secretaria que también es la encargada de la biblioteca, un salón de música, dos módulos de baños, uno para alumnos y otro para el personal. Hay cuatro áreas verdes, de las cuales dos están al frente y otras en la parte de atrás del jardín de niños.

**Dimensión interpersonal.** “La función del maestro como profesional que trabaja en una institución está cimentada en las relaciones entre las personas que participan en el proceso educativo; alumnos, maestros, directores, madres y padres de familia” (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 31).

En cuanto al personal del jardín de niños está integrado por 25 personas de las cuales diez son educadoras, un directivo, un apoyo técnico pedagógico, una secretaria, dos maestros, uno de educación física y otro de música y movimiento, seis asistentes educativos y cuatro personas de intendencia.

Tomando en cuenta las relaciones del personal educativo en el jardín en su actuar tanto colectivo como profesional, identifique una buena comunicación, propiciando un ambiente de aprendizaje y crecimiento. La maestra titular del grupo de práctica tiene buena relación con todo el personal de la escuela, presentando una actitud alegre, atenta y accesible con todos. En las juntas da ideas y comparte sus puntos de vista respetando los de los demás.

La directora muestra apoyo incondicional, contribuyendo en la orientación del trabajo cotidiano e informando al personal, durante reuniones de consejo técnico pedagógico, proporciona sugerencias en la planificación y organización de las actividades. Durante el consejo técnico se llevó a cabo la organización del regreso a clases presenciales donde se tomaron acuerdos y decisiones, sobre cómo se realizarán los filtros, como se organizarían los grupos, se evaluaron las necesidades y condiciones del jardín, creando un plan de acción.

Todos forman parte de un equipo de trabajo colaborativo, el cual se rige por la comunicación y toma de decisiones, ya que cumplen con su rol acordado para el buen funcionamiento del jardín. Cada responsable de grupo organiza las actividades extracurriculares para todo el plantel, específicas para un mes del año y prepara los actos cívicos y culturales principales como el día de la madre, navidad, etc., esta vez tomando en cuenta las indicaciones de las autoridades correspondientes y las medidas sanitarias por la pandemia.

La participación de los padres de familia ha sido de vital importancia para el ordenado regreso a clases de manera presencial, ya que por medio de su participación y del personal de apoyo se lleva a cabo el filtro sanitario de manera ordenada en la entrada y salida de los niños al jardín. En el filtro de la entrada solo se les permite el acceso a los niños, donde se les toma la temperatura y se les da gel sanitizante. En la salida solo se les permite la entrada a los papás que traen el gafete con la foto del niño y los familiares que tienen permitido recogerlos, para mayor seguridad.

En el jardín de niños laboran seis asistentes educativas cada una de ellas apoya a una educadora media mañana de trabajo, ellas también son las encargadas de las guardias de la puerta en la hora de entrada y salida, llevan un rol. El personal de apoyo es el encargado de las áreas de jardín y la limpieza de los salones, son cuatro de los cuales el varón realiza las tareas más difíciles y pesadas y tres mujeres, cada uno de ellos está encargado de diferentes áreas del jardín para darles mantenimiento.

**Dimensión valoral.** “Está intencionalmente dirigida hacia el logro de determinados fines educativos, contiene siempre una referencia axiológica, es decir, a un conjunto de valores” (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 35).

Los valores presentes se pueden ver reflejados fácilmente en el actuar de los maestros, desde la puntualidad estando media hora antes de la llegada de los

alumnos, para así poder recibirlos; como en su manera de dirigirse a sus compañeros, dando los buenos días al llegar al jardín y saludando cordialmente.

Otro punto donde se pueden ver reflejados los valores que se manejan en la escuela es entrando a los salones donde se marcan por medio de imágenes y mensajes llamativos valores que son necesarios para una sana convivencia, como lo son el respeto y la justicia, así como pautas de conducta socialmente aceptadas como el levantar la mano para participar; remarcando también las medidas sanitarias como punto importante a respetar y seguir.



*Ilustración. Mural y carteles sobre la cultura de costumbres y tradiciones, como también indicaciones sobre medidas sanitarias*

La cultura, las tradiciones son otro aspecto valorar que se puede resaltar del jardín, pues a pesar de la difícil situación que se vive en el ámbito escolar por la pandemia mundial y las medidas sanitarias tan estrictas que se deben llevar a cabo, la escuela reconoce la importancia de preservar las costumbres y fechas importantes para el desarrollo de la identidad de los alumnos, respetando las medidas sanitarias.

**Dimensión personal.** “En este nivel se asienta las decisiones fundamentales del maestro como individuo, las cuales vinculan de manera

necesaria su quehacer profesional con las formas de actividad en las que se realiza la vida cotidiana” (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 29).

El grupo en el cual se realizaron las prácticas es 3° “B”, está a cargo de la maestra titular, cuenta con 26 años de servicio, labora en el jardín desde el 25 de noviembre del 2002, es licenciada en educación preescolar, egresada de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, y ha colaborado en la formación de varias generaciones de la institución.

La maestra siempre está al pendiente de sus niños y su forma de interactuar con ellos es cariñosa, amable, paciente y con mucho respeto, sus consignas son claras y concisas permitiendo que los niños comprendan lo que realizarán; teniendo una manera de trabajar tranquila, dándoles el tiempo necesario a los alumnos para elaborar sus actividades.

La comunicación con los padres se da mediante un trato cordial y respetuoso, informando de los avances, tareas, y comportamiento de los alumnos a la hora de recoger a sus hijos en la salida, donde la maestra titular menciona el cómo fue el comportamiento de cada uno de los alumnos en el transcurso de la mañana, las actividades que se realizaron y el cómo se desempeñó (mencionando si tuvo alguna dificultad o logro).

Otro medio por el cual la comunicación se da con los padres de familia es mediante la vía telefónica, donde la docente se mantiene en contacto con los papás para recordar a los padres de familia sobre algún pendiente que tengan o preguntar sobre la asistencia de los niños, ya que es importante justificar diario la ausencia de cada alumno.

La relación que tiene la maestra titular con las demás docentes, directivos y personal del jardín es buena, ya que existe una comunicación con base en valores

como lo son el respeto y la tolerancia, existiendo un ambiente de trabajo relajado en donde las educadoras pueden laborar de manera tranquila evitando conflictos.

**Dimensión didáctica.** Hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que ellos, los alumnos, construyan su propio conocimiento. (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 34)



*Ilustración. Alumnos de 3° "B" de preescolar del Jardín de Niños Enrique Pestalozzi trabajando; Nueva Modalidad basada en la Sana Distancia*

Al observar a la maestra titular del grupo en su actuar docente y como facilitadora de conocimientos, pude rescatar diversas estrategias que implementa en la aplicación de actividades, sus consignas claras facilitando la comprensión de sus alumnos. En la propuesta de experiencias que les permita desarrollar sus habilidades motrices como lo son el recortar, colorear o algunas técnicas de artes (boleado, rasgado) entre otras.

Otro aspecto importante que manifiesta la maestra titular es su conocimiento, donde por medio de sus años de experiencia y formación se puede ver reflejado en

su actuar, en la toma de decisiones, al planear actividades, en donde considera los intereses de los alumnos y a la vez cumple con enfoques, propósitos y contenidos de acuerdo con el nivel de sus alumnos.

Las canciones son uno de los recursos didácticos de los que hace uso la docente, ya que motiva a los niños, los anima y activa, creando un ambiente de aprendizaje donde se sientan seguros, en confianza y se favorezca la participación de todos y cada uno de los alumnos.

La observación es una herramienta vital de la docente titular, ya que por medio de ella logra evaluar los procesos de aprendizaje que va llevando cada alumno, reflexionando sobre su intervención y creando estrategias para favorecer dicho proceso.

## **II.II Diagnóstico y análisis del grupo**

El poder diagnosticar en educación no pretende demostrar o falsear hipótesis, sino el encontrar soluciones proactivas, que sirvan para prevenir y mejorar determinadas situaciones en las que se encuentran los sujetos, dando orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje (Mollá, 2007, pág. 611).

El grupo de tercero B de preescolar del Jardín de niños Enrique Pestalozzi está conformado por la maestra titular, una asistente de educadora y 26 alumnos de los cuales 14 son niñas y 12 niños, con edades que oscilan entre los cuatro y cinco años, de los cuales tres son alumnos de nuevo ingreso, los demás cursan en el jardín desde el primero de preescolar.

La modalidad de trabajo que se lleva a cabo es de manera híbrida (presencial y virtual), los padres de familia decidieron cómo trabajan sus hijos, si asistían a la escuela o sería desde casa, dando un total de 18 niños presencial y 8 niños en línea.

La organización de las sesiones quedó: 9 niños asistirán lunes y miércoles, los otros 9 martes y jueves, para los niños cuyos padres decidieron que fuera trabajo en línea, la sesión virtual se llevó a cabo el viernes.

Durante mi segunda jornada de prácticas los alumnos que tomaban sus clases en línea se fueron integrando a la modalidad de presencial, ya que por orden de la directora a partir del viernes 22 de octubre del 2021 se empezaría a trabajar con los niños con mayor rezago los días viernes, día que anteriormente se trabajaba en línea, por lo que se invitó a los papás a que asistan sus hijos de manera presencial, para una mejor atención.

El aula contaba con mobiliario de 9 mesas con 9 sillas infantiles al inicio de las clases presenciales, cifra que se fue modificando hasta tener 13 mesas con su silla infantil, al ir cambiando el semáforo y las condiciones de sana indicada para trabajar con las medidas dadas por la Secretaria de Educación Pública para el regreso seguro, un pizarrón, una silla y escritorio para la educadora, dos estantes con materiales (papel, cartulinas, etc.) un estante con juguetes, un ventilador, una grabadora, un locker, una repisa, una estantería de madera con divisiones para que los alumnos coloquen de manera individual sus materiales y una estructura de tabla roca en la cual se almacenan materiales.

Dentro del aula clase se puede observar un ambiente relajado, ya que la maestra suele ser muy paciente, los niños son muy diferentes en sus personalidades, algunos muy tranquilos y otros son más platicadores, juguetones o inquietos. En cuanto a relaciones personales la mayoría son sociales, aunque al principio les costó trabajo poder relacionarse por las medidas de la sana distancia que se deben implementar. Existe un consenso entre los profesionales y especialistas donde la realidad socioeducativa exige una actividad diagnóstica que este centrada en el desarrollo personal, así como en las competencias como estructuras dinámicas que tengan la finalidad de cambio y mejora (Mollá, 2007, pág. 612); es importante tomar

en cuenta también todas las actitudes y comportamientos de los niños, para conocer y fijar un punto de partida.

Cabe destacar que existe conocimiento de normas y medidas sanitarias por parte de los niños, pues al momento de preguntarles cuales son las reglas que se deben seguir en el salón, pueden nombrar algunas, como: levantar la mano para participar, atender las indicaciones, no quitarse el cubrebocas, no correr en el salón, etc.; sin embargo, en ocasiones se les olvida llevarlas a cabo.

El estilo de enseñanza de la maestra con sus alumnos debe ser dinámico, la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2010) nos menciona que “la dinámica es una herramienta para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan afectar la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje, o al profesor en su tarea de enseñanza”; ya que al ser un grupo activo, e interesado por aprender y conocer más sobre diversos temas, es importante implementar herramientas que los mantenga atentos e interesados en la clase, como lo son las actividades que implican manipular material como masa, plastilina o pintar, ya que es muy fácil que se distraigan, pues son muy platicadores entre ellos.

La comunicación maestra-alumno es buena, ya que se puede observar un ambiente de confianza, donde los alumnos participaban en las actividades dando sus puntos de vista y opiniones Fierro C., Fortoul B. y Rosas L. (1999) nos menciona “el ambiente a su vez influye de importante en la disposición el desempeño de los maestros como individuos” (p. 34); también se observó autonomía en los niños pues realizaban por sí solos las actividades, y si requerían ayuda sabían pedirla, los alumnos desempeñan distintos roles al momento de que realizan alguna actividad o algún juego, de igual manera asumen la responsabilidad que a cada uno le compete dentro de trabajo que se esté realizando, aunque a algunos aún les cuesta trabajo.

La participación de los padres de familia en el grupo también ha sido de gran utilidad en esta modalidad de trabajo híbrida, ya que con su apoyo se ha logrado sacar adelante el aprendizaje de los niños. La maestra organiza a los padres de los niños que asisten de manera presencial para ayudar en el filtro de la entrada y la salida. Los papás de los niños que toman las clases de manera virtual van los jueves por los materiales de las actividades y apoyan a las educadoras en las clases virtuales, estando con los niños al pendiente por si se les ofrece algo o les surge alguna duda.

Durante las primeras semanas se realizó un diagnóstico de los diferentes campos formativos para poder conocer más a fondo los conocimientos que tienen en cada uno, valorarlos y poder partir de ello en la planeación de actividades, además de que nos sirvió para saber cómo es que ha afectado la pandemia y la modalidad de trabajo a distancia en el aprendizaje y desarrollo de los niños.

### **II.II.I Diagnóstico por campo académico y componente curricular**

El plan y programa de Aprendizajes Clave organiza los contenidos en tres componentes curriculares: Campos de Formación Académica; Áreas de Desarrollo Personal y Social; y Ámbitos de la Autonomía Curricular.

Dentro del componente curricular de Campos Formación Académica se encuentra los campos de Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, los cuales se organizan como asignaturas. Dentro del componente curricular Áreas de Desarrollo Personal y Social se organizan en tres áreas: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física, las cuales no se consideran asignaturas. El componente de Autonomía curricular está organizado en cinco ámbitos: ampliar la formación académica, potenciar el desarrollo personal y social, nuevos contenidos relevantes,

conocimientos regionales y proyectos de impacto social, los cuales son principios de la educación inclusiva.

Dentro de este diagnóstico por campo y componente curricular solo se evaluarán los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal y social.

## **LENGUAJE Y COMUNICACIÓN**

- **Oralidad y Estudio**

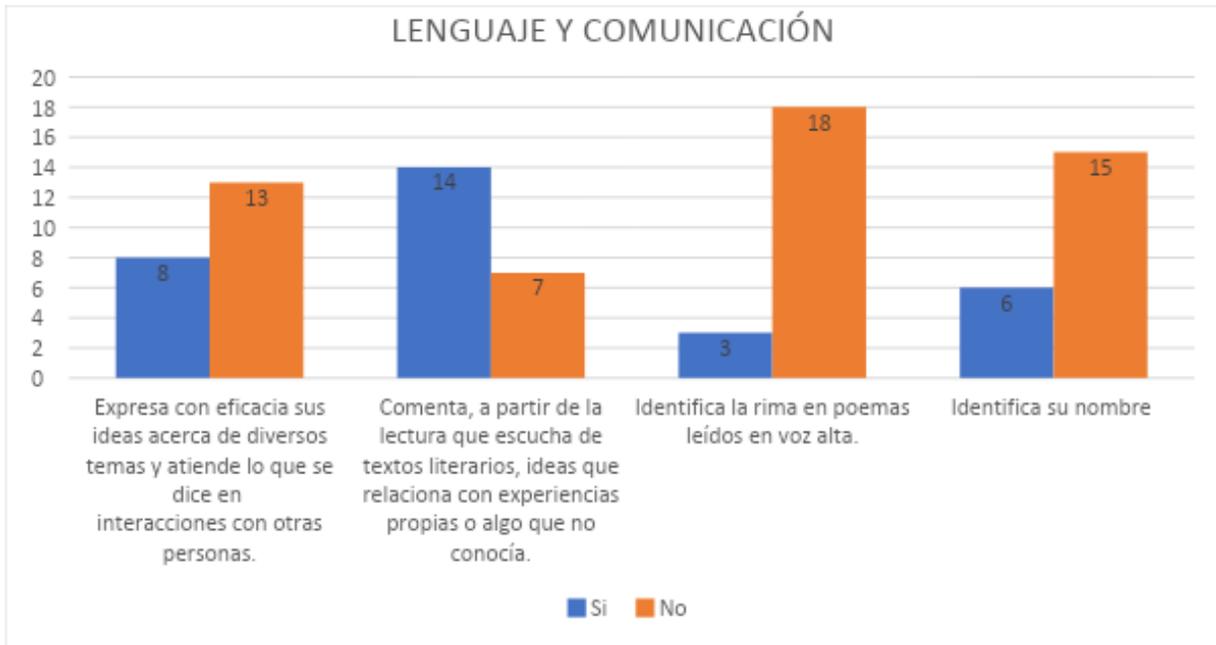
El grupo se caracteriza por ser participativo, expresar sus ideas y opiniones, también son sociables, logrando comunicarse entre ellos compartiendo cosas que les gusta e intereses, aunque también hay una minoría que les cuesta mayor trabajo socializar con sus compañeros, ya que se observan serios. Suelen ser curiosos haciendo cuestionamientos sobre dudas que les surgen, argumentan cuando algo les gusta y cuando no, y les gusta comunicar sus ideas. En cuestión a textos informativos no se trabajó con el tema durante las prácticas por lo que no se pudo observar su conocimiento específico en ese aspecto.

- **Literatura**

Comentan cuando ya conocen alguna lectura como un cuento, o que es lo que creen que va a suceder, por medio de cuestionamientos creados por la docente también expresan lo que se va diciendo en la lectura. La rima les cuesta mucho trabajo solo tres niños comprenden lo que es y podían identificar rimas sencillas, pero sin construirlas ellos solos; comparten canciones y rondas infantiles que conocen.

- **Participación social**

Saben escribir su nombre e identificarlo al verlo, solo a cuatro niños se les dificulta escribir, omiten letras o las cambian de lugar. Solo reconoce algunos datos personales como el nombre de algunos familiares como papás hermanos, primos, no conoce su fecha de cumpleaños.



Gráfica. Resultados de los aprendizajes esperados de Lenguaje y comunicación de los alumnos de 3° "B"

En la gráfica 1. Da un total de 21 alumnos, de los cuales 14 de ellos opinan sobre textos literarios que se les lee como son cuentos y fábulas, donde por medio de preguntas guiadas por la docente van relacionándolas con cosas que conocen, que imaginan o que les gustaría conocer, 8 de ellos logran expresar sus ideas participando y al interactuar con sus compañeros, 6 logran escribir su nombre de manera correcta, así como identificar su nombre en su espacio en el que van sus útiles; la rima fue uno de los aprendizajes que más se les dificulta ya que solo 3 de los 21 alumnos observados podrían identificarla.

## PENSAMIENTO MATEMÁTICO

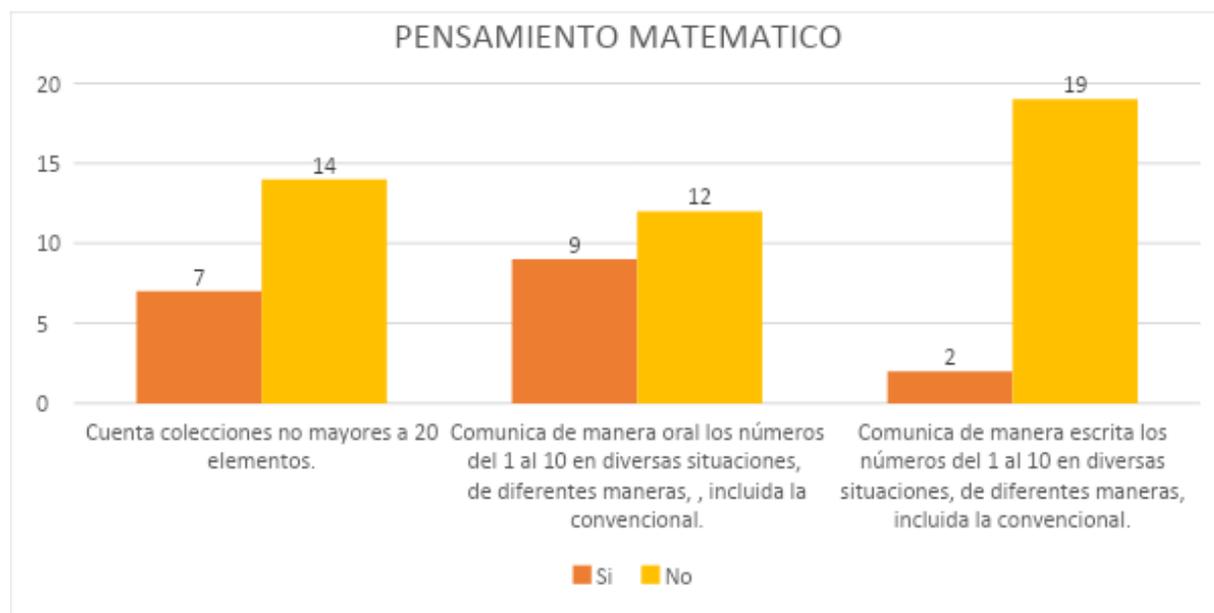
- **Número, álgebra y variación**

En cuestión de los números aún no logran identificar todos, a la mayoría les cuesta trabajo, pero tratan de recordarlos empezando desde el número uno, pocos logran contar del 1 al 10, muy pocos logran contar más de diez y a otros se les

dificulta llegar a dicho número, pues suelen saltarse de un número menor a otro mucho mayor.

- **Forma, espacio y medida y Análisis de datos**

Su ubicación espacial la tienen definida como su espacio que les tocó para poner sus útiles, no reconocen cual es la izquierda y la derecha. Las figuras geométricas aún están en proceso de reconocerlas, pero logran nombrar algunas de ellas, las que más les cuesta reconocer es el cuadrado y el rectángulo, la mayoría reconoce el círculo y el triángulo. Reconocen dónde hay más que y menos que objetos, aunque en algunas ocasiones deban contarlos.



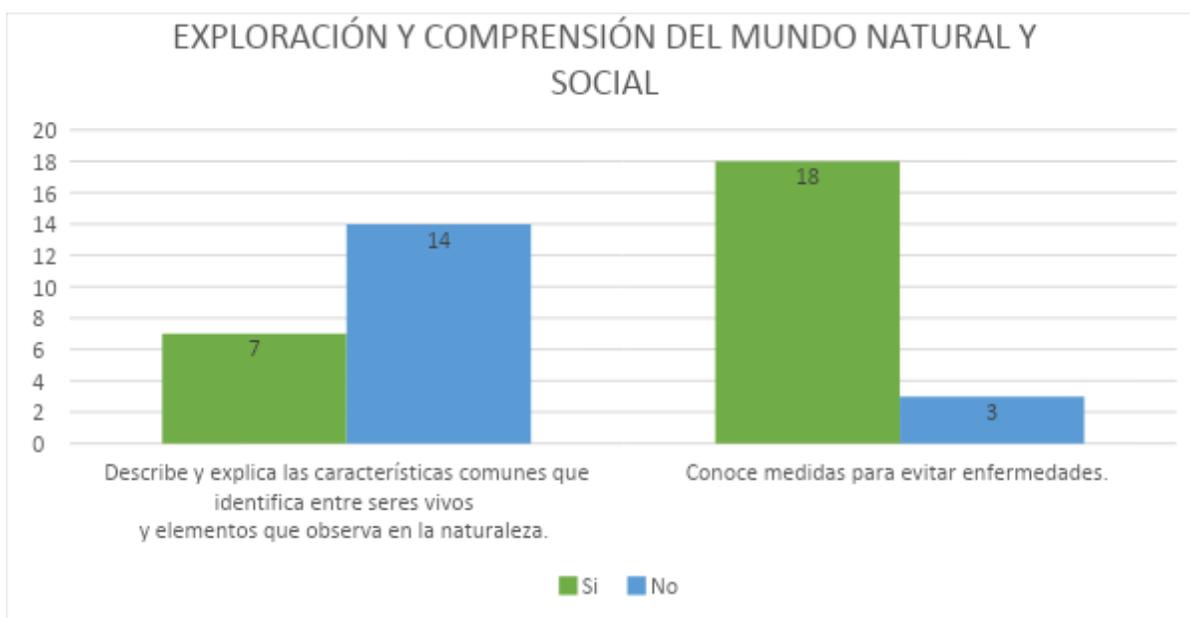
Gráfica. Resultados de los aprendizajes esperados de Pensamiento Matemático de los alumnos de 3° "B"

En la gráfica 2. De un total de 21 alumnos, 15 pueden comunicar los números de manera oral en diversas situaciones y de diferentes maneras, 7 de ellos logran contar colecciones no mayores de 20 y 2 de ellos pueden comunicar los números del 1 al 10 de manera escrita.

## EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL

- **Mundo natural y Cultura y vida social**

Son observadores, les gusta realizar experimentos, algunos hacen hipótesis de los posibles resultados, tiene conocimiento de algunas medidas preventivas para cuidar el medio ambiente y reconocen la importancia de ellos, les causa curiosidad algunos insectos y animales que ven a su alrededor, logra identificar algunos de los nombres de ellos, conocen y practican hábitos de higiene como el lavado de manos y dientes o bañarse. Conocen las reglas que hay en el salón, aunque en ocasiones se les olvida implementarlas. Reconocen y valoran a su familia, comentan sobre las actividades que realizan en casa. Conocen algunas tradiciones y costumbres, como el día de muertos o navidad.



Gráfica. Resultados de los aprendizajes esperados de exploración y comprensión del mundo natural y social de los alumnos de 3° "B"

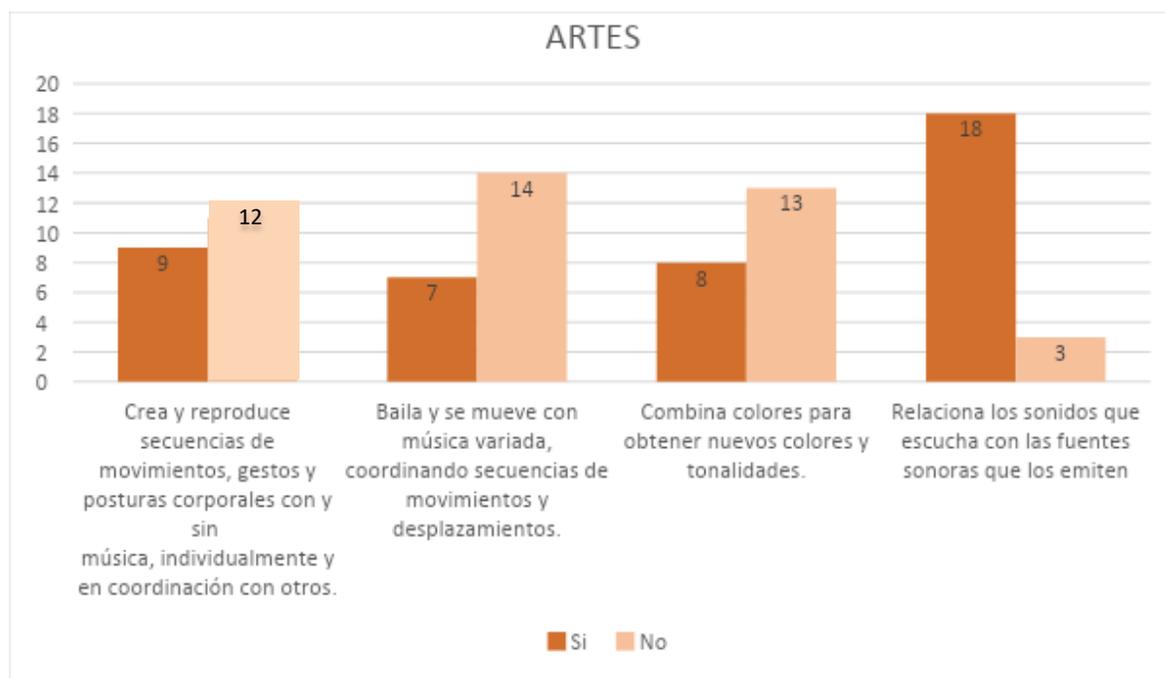
En la gráfica 3. De un total de 21 alumnos, de los cuales 18 de ellos conocen diferentes medidas que pueden implementar para evitar enfermedades, como lo son para evitar el contagio del coronavirus, mencionando la sana distancia, el uso de

cubrebocas, el lavado de manos, el uso de gel sanitizante, 7 de ellos pueden describir y explicar diversas características de seres vivos y elementos de la naturaleza que observan o que conocen.

## ARTES

- **Práctica artística y Apreciación estética y creativa**

Les gusta escuchar diferentes canciones infantiles y de diferentes géneros, les agrada bailar y moverse al ritmo de la música, la mayoría logra seguir secuencias cortas de movimientos. Les encanta participar en las actividades de juegos, aunque algunos suelen ser muy inquietos al hacerlo. Están en proceso de llevar un buen trazo al iluminar. Son creativos. Relacionan sonidos con el objeto que lo emite, como son los sonidos de los animales o de algunos objetos de su entorno.



Gráfica. Resultados de los aprendizajes esperados de Artes de los alumnos de 3° "B"

La gráfica 4. Da un total de 21 alumnos, 18 de ellos relacionan los sonidos que escuchan con las fuentes que los emiten, 9 de ellos reproducen y crean secuencias

de movimientos, gestos y posturas corporales con o sin música de manera individual o en coordinación con sus compañeros, 8 de ellos combinan colores para crear nuevas tonalidades o colores, de los cuales 7 bailan y se mueven de diferentes maneras coordinando sus movimientos con la música que escuchan.

## SOCIOEMOCIONAL

- **Autoconocimiento, Autorregulación, Autonomía, Empatía y Colaboración**

Reconocen cómo se llaman, cosas que les gustan y cosas que no, aceptan cuando requieren ayuda y la piden. Les gusta expresar sus sentimientos de diversas maneras, conocen algunas emociones como lo son la alegría, enojo, tristeza, miedo. Les agrada convivir entre todos, suelen ser respetuosos con sus pares, platican entre ellos sobre qué es lo que les agrada y lo que no. Se encuentran en proceso de tomar turnos, se esfuerzan en cada una de las actividades que se realizan. Les cuesta trabajo autorregularse en algunos aspectos como lo son el mantener la sana distancia, o atender algunas indicaciones como formarse, no correr, mantenerse en su lugar.



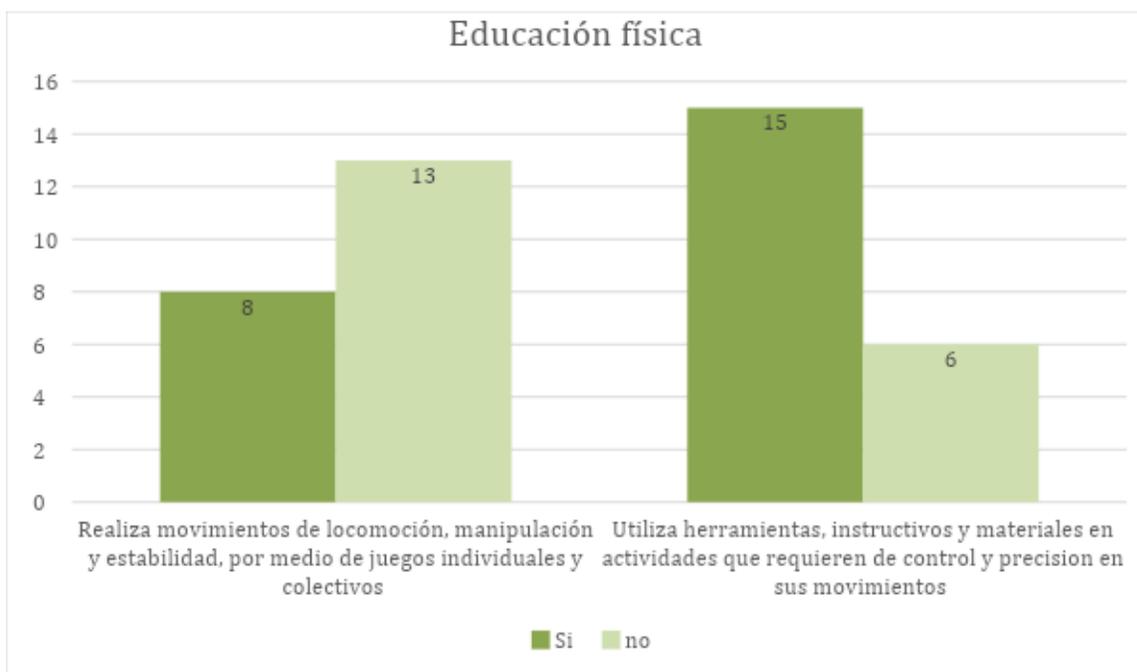
Gráfica. Resultados de los aprendizajes esperados de Socioemocional de los alumnos de 3° "B"

En la gráfica 5. Da un total de 21 alumnos, 14 de ellos reconocen lo que pueden hacer por sí solos o si necesitan ayuda, solicitando la ayuda cuando la necesitan, también se les facilita convivir, jugar y trabajar en conjunto con sus distintos compañeros, 8 de ellos logran reconocer y mencionar cuando una situación les genera alguna emoción como miedo, alegría, tristeza, expresando lo que sienten.

## EDUCACIÓN FÍSICA

- **Competencia motriz**

Corren cuando se les pide, la mayoría mantiene el equilibrio durante las actividades, les gusta trabajar con pelotas. Atienden las reglas de higiene como lavarse las manos antes de tomar los alimentos. Dibujan su cuerpo completo y nombra algunas partes de él. Corren y juegan con sus compañeros, en el receso. Identifican las medidas sanitarias que son necesarias llevar a cabo y aplicar.



Gráfica. Resultados de los aprendizajes esperados de Educación Física de los alumnos de 3° "B"

En la gráfica 6. Da un total de 21 alumnos, 15 de ellos utilizan diversas herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y

precisión en sus movimientos, 8 de ellos realizan movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.

### **II.III Descripción y focalización del problema**

Considerando el análisis y resultados del diagnóstico podemos observar que el aprendizaje y desarrollo de los niños se ha visto afectado con las medidas implementadas para el trabajo escolar en modalidad a distancia, en consecuencia, por la pandemia. Los alumnos que ingresaron este año a tercero de preescolar permanecieron menos de un año en el jardín antes de comenzar la pandemia y regresan para terminar su último año de preescolar, por lo que su tiempo en el jardín como tal ha sido muy poco.

Debido a esto, las consecuencias del trabajo a distancia tanto en lo cognitivo y físico como en lo emocional que manifiestan los niños, tienen limitaciones, por ejemplo dificultad para socializar, falta de autonomía, autorregulación de emociones, ya que el acompañamiento de los padres lejos de ser benéfico, resultó ser contraproducente, puesto que las tareas mostraban resultados diferentes a los que se observaban en presencial, por lo cual fue importante atender de manera inmediata mediante la intervención creando situaciones que pudieran resarcir ese daño.

Uno de los campos formativos que pudimos observar más afectado es el de pensamiento matemático, puesto que los niños muestran debilidad en el principio de conteo, se les dificultan el poder contar del uno al diez de manera secuencial, así como en la representación del número, batallando en identificar los números al observarlos de manera separada.

Es por lo que el planear situaciones didácticas en las que los niños puedan desarrollar conocimientos y habilidades motrices, en las que se involucren es de vital importancia, fortaleciendo todos esos aprendizajes y habilidades que han

quedado a la deriva por la modalidad del trabajo a distancia, sin dejar de lado el crear nuevos aprendizajes

La implementación de estrategias es una cuestión que debe ser bien pensada y analizada, donde los alumnos no solo adquieran conocimientos nuevos, sino que también recuperen todas esas experiencias que perdieron por la situación de la pandemia, proponiendo el juego como dicha estrategia y la respuesta a estas problemáticas que nos ha dejado el trabajo a distancia.

## **II.IV Revisión teórica que argumenta el plan de acción**

### **II.IV.I Normatividad**

El ser docentes nos trae una gran responsabilidad, en la cual debemos de garantizar que cada uno de nuestros alumnos obtengan una educación de calidad en la que adquieran y desarrollen conocimientos, habilidades y aptitudes que les sirvan a lo largo de su vida, quedando preparados para cualquier situación que se les pueda presentar.

El artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos nos menciona que toda persona tiene derecho a recibir educación, y que toda la educación que imparta el estado será laica y gratuita. La educación de nivel básico, preescolar, primaria, secundaria y medio superior es obligatoria.

La educación se basará en el respeto irrestricto de la dignidad de las personas, con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva. Tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a todos los derechos, las libertades, la cultura de paz y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia; promoverá la honestidad,

los valores y la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje (DOF, 2021).

Para llevar a cabo el presente documento de titulación y cada una de las propuestas del plan de acción, sirvió como base y guía el Plan y Programa de Educación Preescolar Aprendizajes Claves para la Educación Integral el cual menciona SEP (2017) que “es la concreción del planeamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la educación básica” (pág. 7).

## **II.IV.II Juego**

El juego forma una parte muy importante de nuestras vidas, como un aspecto que nos genera diversión, entretenimiento y buenos momentos, pero no es lo único, ya que de manera consciente como también inconsciente se convierte en una actividad que nos permite desarrollar infinitas habilidades, capacidades y aptitudes, las cuales ponemos en práctica día a día.

Podemos afirmar que el juego data de tiempos muy remotos, formando parte del entretenimiento humano en el que ha ido evolucionando, otorgándole una nueva funcionalidad que lo lleva a integrarse dentro del ámbito educativo, apoyando el desarrollo, crecimiento y aprendizaje. Prieto (2010) manifiesta que

“La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evoluciona y forma parte de la cultura (juegos tradicionales)”  
pág. (2)

El juego como lo define López & Vázquez (2018) podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Por su

parte, Viciano y Conde (2002) 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”; siendo así el juego una fuente de conocimientos y habilidades nuevas por desarrollar.

Jiménez (2006, como se citó en Carrión, 2020) expresa que “el juego constituye la ocupación principal del niño, pues a través de éste, puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son la psicomotricidad cognitiva y la afectiva social” (pág. 135). Al ser el juego una de las principales actividades que lleva a cabo el niño, representa una oportunidad para crear mayor participación e interés del alumnado en su aprendizaje al integrarlo como estrategia educativa.

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. (pág. 163).

El preescolar siendo albergue de una de las etapas de desarrollo humano más importantes y de mayor aprendizaje, cuenta con una responsabilidad crucial de generar dicho aprendizaje de una manera que permita al niño no solo adquirir conocimientos, sino que también desarrollarse de manera física, emocional y personal.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) nos menciona que “De los 3 a los 5 años, es la época habitualmente conocida como período preescolar. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a

los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad.”

La etapa en la que se encuentran los niños de preescolar suele ser de mucho aprendizaje, y se considera que de los 0 a 6 años de edad la mente de los infantes es como una esponja que absorbe la información de una manera instantánea y sin tanta dificultad; según María Montessori, la principal característica de los niños es que, a diferencia de los adultos, pueden absorber de manera natural, involuntaria y progresiva la información que les rodea (Martínez, 2021); por lo que implementando los estímulos y estrategias necesarios es posible garantizar un desarrollo óptimo y significativo.

Existen investigaciones por parte del terreno de la neurociencia que estudian la propuesta de María Montessori sobre la capacidad del cerebro de absorber información como una esponja en cierta etapa y en los que se han encontrado algunos fundamentos empíricos que pueden comprobar dicha propuesta; Por ejemplo, que el desarrollo de conexiones y redes neuronales en el cerebro humano alcanza su punto máximo entre los 0 y los 3 años de vida, lo que sugiere que efectivamente, durante sus primeras fases de desarrollo, el cerebro funciona como una esponja que absorbe de manera casi automática todo lo que le rodea (Martínez, 2021). Lo cual quiere decir que conforme avanza dicho desarrollo las conexiones neuronales del cerebro van priorizando la información la cual es más necesario adquirir y organizar.

Existe una extensa variedad de juegos, que dependiendo de las características y las capacidades que desarrolla, el espacio en donde se realiza, el número de participantes, los materiales que se implementan, el papel del niño o el del adulto, etc., de acuerdo a la clasificación que realizó Carrión (2020) nos menciona:

Juegos sensoriales. - Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Juegos Motores. - Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destrezas, juegos de mano, remo, juego de pelota: fútbol, tenis, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. Estos juegos suelen ser de los más llamativos para los niños ya que involucran mayor movimiento del cuerpo y los mantiene activos.

Juegos Sociales. - Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Juegos de construcción. - En este grupo cabe los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, caminar da siempre a múltiples juegos funcionales como por ejemplo jugar a las escondidas.

Juegos de reglas. - Este juego es más propio de los niños mayores. Sin embargo, en el niño y niña de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas para su ejecución. (pág. 141-142)

En cuanto a los juegos sensoriales Díaz (1993) nos menciona que por medio de este juego se desarrollan los diferentes sentidos del ser humano, que se caracterizan por ser pasivos y promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

Rosas (2005 como se citó en Carrión, 2020) manifiesta que “el juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo” (pág. 134). Reafirmando el juego como una estrategia esencial dentro del ámbito educativo.

Como menciona Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo, el juego que va más acorde según el estadio en el que se encuentran los niños de la etapa preescolar (estadio pre-operacional de 2 a 6 años) es el simbólico y el de construcción, ya que se consideran grandes herramientas didácticas que facilitan el aprendizaje, siendo fundamentales en dicha etapa donde el cerebro carece de una estructura lógica.

Al implementar el juego simbólico se favorecerá el desarrollo del lenguaje, como también las habilidades cognitivas, la imaginación, la creatividad y las sociales, permitiendo que interactúen con iguales de los cuales obtendrá nuevos conocimientos y por consiguiente dándoles la oportunidad de interactuar con mayor seguridad en el ambiente que les rodea.

Es importante que el juego se relacione con objetos, personas, animales, etc. que participan en el contexto donde se desenvuelve el niño, ya que ayuda a crear un mejor significado, tener un mayor acercamiento y desenvolvimiento en dicho ambiente, desarrollando así una identidad más firme.

### **II.IV.III Estrategias**

Como bien sabemos una de las grandes tareas por la que los docentes se esfuerzan en conseguir y no del todo sencilla es el poder generar una educación que sea completa, de calidad y que además sea agradable y motivadora para los alumnos, implementando diversas estrategias, herramientas y estímulos para alcanzar esas metas.

Feo (2010) nos menciona que, las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera

significativa; desarrollando así acciones más concretas y firmes con mejores resultados.

El programa de Aprendizajes Claves SEP (2017) nos menciona las estrategias como formas de actuar que promueven la indagación, la creatividad, la colaboración y la motivación (pág. 37); siendo así una manera de mejorar la calidad de la educación y por consiguiente la adquisición de los aprendizajes

El encontrar la estrategia que mejor se adapte a las necesidades del grupo y que aparte genere ese aprendizaje significativo suena a una misión bastante complicada, pero no es así ya que el juego puede ser la respuesta a todos nuestros problemas. Minerva Torres (2002) considera el juego como...

Una de las grandes estrategias para conducir al niño dentro del mundo del conocimiento, pues es una de las formas de crear aprendizajes que mejor se adapta para esta edad. Por medio de dicha estrategia se crean actividades agradables, de esparcimiento, pues se potencializa el desarrollo socioemocional de los niños y así mismo aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación.

La implementación de estrategias es una cuestión que debe ser bien pensada y analizada, donde los alumnos no solo adquieran conocimientos nuevos, sino que también recuperen todas esas experiencias que perdieron por la situación de la pandemia, proponiendo el juego como dicha estrategia.

López Imbacuán y Delgado Sotelo, 2013) mencionan lo siguiente:

El juego como una estrategia pedagógica fundamental y significativa para generar conocimientos en los niños y niñas en edad preescolar , pues el juego es un eje central y vital en el proceso de desarrollo del niño, éste se da a partir de una estrategia lúdica, permitiéndole disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; además el juego refuerza

potencialidades, habilidades y destrezas, así como sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo.

Esteban (2012) Menciona que “el juego es una gran estrategia para llegar al aprendizaje dentro del proceso educativo, facilitando el aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los alumnos, crear un clima estimulador, que brinde al niño confianza y seguridad en sí mismo”; ya que mientras avanza el juego se ponen en práctica sus capacidades que los retan, por lo que crear un ambiente de confianza y motivador es imprescindible.

#### **II.IV.IV Situación didáctica**

La situación didáctica es un proceso por el cual el docente desarrolla y proporciona un medio didáctico, donde el alumno construye su propio conocimiento Chavarría (2006) nos menciona que “la Situación Didáctica acontece en el medio didáctico que el docente elaboró para que se lleve a cabo la construcción del conocimiento (situación didáctica) y pueda el estudiante, a su vez, afrontar aquellos problemas inscritos en esta dinámica sin la participación del docente (situación a didáctica)”.

Brousseau (como se citó por Chavarría 2006) plantea que la Situaciones Didácticas como una forma para “modelar” el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera tal que este proceso se visualiza como un juego para el cual el docente y el estudiante han definido o establecido reglas y acciones implícitas.

Siendo una manera de llevar el proceso de enseñanza- aprendizaje donde los niños estén más conscientes de su aprendizaje y que lo lleven de manera autónoma sin que sea necesario que exista en todo momento, aunque cabe resaltar que no se deja de lado el acompañamiento del docente.

## II.IV.V Teóricos

Existen diversas teorías que nos hablan sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño y como uno de los principales agentes de socialización y de desarrollo de habilidades. Piaget con su teoría del desarrollo cognitivo, nos dice que el juego va evolucionando en conjunto con el desarrollo del niño, dividiendo el desarrollo intelectual en cuatro estadios, relacionando cada uno con un tipo de juego, los cuales nos menciona Gutiérrez (2017).

Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.

Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.

Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.

Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Piaget (1951, como se citó en Montero & Alvarado, 2001) parte de que “el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene” pág. (121)

Vygotsky (como se citó en Carrión, 2020) afirma que “el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos” pág. (136)

Freud (como se citó en Gutiérrez, 2017) considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos; afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica.

Cada uno de estos teóricos nos menciona la perspectiva que tienen sobre el juego y su conexión con el desarrollo del niño, resaltando cada una de las ventajas que proveen, dando a comprender que el juego no solo forma parte de la historia del desarrollo humano si no que sigue siendo vigente y formará parte del futuro pues da lugar a un desarrollo óptimo y de mayor calidad, evolucionando según las nuevas exigencias y necesidades que se van presentando con el paso del tiempo, siendo un gran error el mencionar que dicha estrategia educativa su única funcionalidad es el entretener a los alumnos.

## **II.V Metodología**

Para la realización y organización de este documento de informe de prácticas es necesario el establecer una metodología que dirija dicha investigación por la cual se alcancen las metas y objetivos propuestos, la metodología debe ser flexible permitiendo rectificaciones y ajustes conforme avanza el documento con el fin de generar cambios que se proyecten en logros.

La investigación-acción hace referencia a una serie de estrategias que son aplicados en el sistema educativo y social con el fin de una mejora; para Kemmis (1984) la investigación-acción es:

Una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo).

El ciclo reflexivo de Smith sirve para analizar el actuar docente por medio de una serie de pasos, así poder evaluar, para después dar paso a reflexionar sobre el mejoramiento y adaptabilidad del modelo de enseñanza aplicado, el cual parte de una descripción y explicación de la práctica a nivel del aula, en consiguiente se confronta el cómo se actúa resaltando patrones, y así finalizar con la reconstrucción de nuevos modelos para implementar; dicho ciclo reflexivo consta de cuatro etapas que nos menciona (Ulloa):

- **Descripción** esta etapa hace referencia a plasmar por escrito todos los aspectos relevantes ocurridos durante el proceso de enseñanza, describir permite al docente evidenciar y contrastar las actividades que son funcionales o no, así como las causas y consecuencias de la toma de decisiones durante la práctica. Los instrumentos de narración pueden ser varios y el docente es libre de elegir el que mejor se acomode a sus necesidades, sin embargo, el más utilizado es el diario de práctica.
- **Explicación** esta etapa busca sustentar la práctica desde una perspectiva teórica, la forma de actuar del docente debe obedecer a un fundamento teórico que avala de alguna manera el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo cuando es necesario hacer cambios en la metodología estos deben también centrarse en teorías que ofrezcan una explicación congruente y que justifiquen estos cambios. Así la explicación recae en un hecho de que es necesario aclarar por qué se siguen ciertos lineamientos y no otros, esto

también permite al docente tener un modelo que avala dichos procedimientos.

- **Confrontación** trata de ubicar las acciones de la práctica dentro de un marco contextual desde una perspectiva social, cultural y política, es decir, enfrentar la didáctica del docente y las perspectivas ya mencionadas 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** hace referencia a que 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 otras palabras, adaptar lo que ya se sabe (metodología) a las situaciones nuevas, esta adaptación arroja por sí misma nuevos conocimientos (nuevas metodologías) que tienen una base previa, la reconstrucción. 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.

## II.VI Planteamiento del plan de acción

(Gs, s.f.) Nos menciona que "Un plan de acción es un análisis detallado de las prácticas actuales y una estrategia formal para introducir un cambio positivo en esas prácticas. Los planes de acción ayudan a los docentes a implementar cambios significativos en su manera de enseñar, invitándolos a que identifiquen los cambios que desean realizar y describan la manera en que quieren hacerlo. Los planes de acción efectivos también incluyen tareas a cumplir en orden cronológico".

Después del diagnóstico realizado al grupo de tercero se detectaron diversas necesidades y con el fin de dar solución y respuesta se presentan propósitos que se deben cumplir por medio de la aplicación del plan de acción.

Como propósito del plan de acción se establece el propiciar ambientes sanos por medio de la implementación del juego, en donde los niños del grupo de 3° B de preescolar del Jardín de Niños Enrique Pestalozzi se sientan seguros y en confianza y así adquieran aprendizajes.

### PLAN DE ACCIÓN

Nombre de la actividad	Fecha de aplicación	Propósito	Acción	Estrategia	Evaluación	Material
Tierra a la vista (Anexo)	21-22/02/2022	Reconocer la lateralidad (izquierda y derecha)	El juego consiste en formar un círculo con sillas el cual representa el barco de las cuales hay la misma cantidad que niños, cada alumno se sienta en una silla, el capitán se encuentra de pie dentro del círculo y será el que dirigirá. Las órdenes que debe dar el capitán son el barco se mueve a la derecha por lo que cada niño deberá de moverse a la silla siguiente que se encuentra a su derecha y si el capitán menciona que las olas se mueven a la izquierda deberán moverse a la silla siguiente del lado mencionado, pero si el capitán menciona tierra a la vista todos podrán moverse por el círculo libremente y sentarse en la silla que deseen, a lo que el capitán tomará asiento convirtiéndose en un navegante y por consiguiente el que se	Juego	Rúbrica	Listón Sillas

			quede sin silla se convertirá en capitán y le toca dar las órdenes.			
Pares y nones (Anexo)	14-15/03/2022	Formar grupos dependiendo el número de integrantes que se indique	<p>El juego consiste en formar un círculo agarrándose todos de la mano y cantando la canción:</p> <p>A pares y nones, ¡vamos a jugar!, el que quede solo, ¡ése perderá!</p> <p>Donde la maestra dirá un número, ejemplo tres, y los niños deberán juntarse con sus compañeros formando grupos de tres integrantes los alumnos o grupos que queden con menos o más integrantes perderán.</p>	Juego	Rúbrica	
El listón (Anexo)	16-17/03/2022	Representar en fichitas el valor del número	<p>El juego consiste en formar en dos equipos y se acomodan en un extremo del salón, del otro lado del salón se acomodan dos mesas, cada uno tendrá un plato con números del 1 al 10, otro plato con fichitas y un bote vacío, por la línea de los equipos habrá un pañuelo, la dinámica consiste es que por turnos saldrá un integrante de cada equipo corriendo a la mesa que está enfrente y deberán tomar un papelito que les dirá el número de fichitas que tendrán que meter en el bote, al meter todas las fichitas que indica el papelito podrán correr por el pañuelo y levantarlo, el primero en levantar el pañuelo gana, posteriormente se verificará que las</p>	Juego	Rúbrica	Listón Fichas Números

			fichitas sean las correctas, al ser las correctas se dará un punto al equipo, se repetirá la dinámica hasta que pasen todos.			
Conociendo las monedas (Anexo)	22-28/03/2022		<p>Se jugará un juego donde se sentarán todos en el suelo formando un círculo y se utilizará un lápiz (hecho de botella) y se cantará la canción</p> <p>Este juego es divertido y a todos nos va a gustar, con el lápiz en la mano uno por uno hay que girar, si la música termina y el lápiz contigo esta, tendrás que pasar al frente para ponerte a contar.</p> <p>Y a la persona que apunte la punta del lápiz le tocará pasar al centro del círculo a sacar una moneda y poner cuanto vale la moneda en pesos &lt;&lt;ejemplo: si saca la moneda de diez pesos, deberá acomodar a lado diez monedas de un peso&gt;&gt; se repetirá el juego para que participen todos</p>	Juego	Rúbrica	Monedas Lápiz Hoja de trabajo
Vamos a comprar (Anexo)	30-31/03/2022		El juego consiste en utilizar las monedas con distintos valores (\$1, \$2, \$5, \$10) comprando en una tiendita, la cual estará surtida de materiales del salón con los cuales podrán jugar.	Juego	Rúbrica	Monedas Materiales y juguetes del salón Caja registradora

Para poder analizar la efectividad de cada uno de los juegos se llevará una evaluación en donde el programa de aprendizajes claves menciona; “la evaluación tiene un sentido formativo con las siguientes finalidades: valorar los aprendizajes de

los alumnos, identificar las condiciones que influyen en el aprendizaje y mejorar el proceso docente y otros aspectos del proceso escolar” (SEP, 2017, pág. 174).

La evaluación de las actividades presentadas en el plan de acción se llevará a cabo primeramente por la observación, conocimientos previos, cuestionamientos, diálogo, desenvolvimiento, actitudes, dificultades, avances serán factores de análisis y reflexión que serán registrados en el diario de campo.

Los cuestionamientos serán otra herramienta que ayudará para evaluar a los niños a lo largo de la realización del juego en donde se podrá conocer los conocimientos previos, los avances y los resultados por medio de las respuestas que van dando los niños.

Por medio de rúbricas se dará una evaluación centrada en el aprendizaje esperado del campo formativo implementado, donde se determinarán diferentes criterios que serán evaluados, e indicadores que mostrarán el nivel en que se encuentran los niños, como logrado, en proceso y no logrado.

## **III DESARROLLO, ANÁLISIS, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES**

### **III.I Pertinencia y consistencia de las propuestas**

Para la creación de las propuestas cabe resaltar que fueron considerados los gustos e intereses de los alumnos, así como las necesidades, barreras de aprendizaje y áreas de oportunidad que tenía cada uno de ellos dentro del campo menos favorecido que nos mostró el diagnóstico, dicho campo es el de Pensamiento Matemático, arrojando resultados que demuestran debilidad dentro del conocimiento del número y principio de conteo, implementando en las propuestas la estrategia del juego.

La implementación del juego como principal estrategia tiene la finalidad de facilitar la adquisición de los aprendizajes esperados por medio de propuestas que los permita relacionarse e integrarse directamente con el conocimiento de tal manera que creen experiencias y desarrollen aprendizajes significativos que puedan aplicar en su vida diaria y no solo permanezcan dentro del salón o institución.

La adquisición y desarrollo de conocimientos, habilidades, aptitudes así como valores son indispensables para el desenvolvimiento íntegro de cada niño, por lo que cada estrategia implementada debe ser bien pensada, SEP (2017) nos presenta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego ya que involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal (pág. 163).

### **III.II Enfoque curricular y su integración en las propuestas**

El enfoque curricular de las propuestas está orientado al campo de Formación Académico de Pensamiento Matemático, basándose las situaciones didácticas en el desarrollo de la ubicación espacial, así como el número y el conteo, también fue considerada el área de desarrollo de Educación Física implementando el desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa.

Los niños desde su etapa infantil comienzan a desarrollar su pensamiento lógico matemático, en donde las primeras experiencias influyen en el desarrollo de las competencias matemáticas en las futuras etapas, de ahí la relevancia de que las primeras experiencias que tengan sean significativas y fructíferas aplicables al día a día de la vida cotidiana.

“El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo” (SEP, 2017, pág. 163); por lo que se puede afirmar que es la estrategia por excelencia que sabiéndola aplicar relaciona a los niños directamente con el aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Siendo el juego una fuente de conocimientos y desarrollo de competencias para el niño, pues genera curiosidad por el querer saber, el descubrir, creando un interés por el aprendizaje, lo cual se busca dentro de cada una de las propuestas que conforman el plan de acción presentado.

### **III.III Competencias desplegadas**

Se establecieron diferentes competencias tanto genéricas como profesionales del perfil de egreso de la Licenciatura en Educación Preescolar, dichas competencias a desarrollar fueron, aprende de manera autónoma y muestra

iniciativa para auto-regularse y fortalecer su desarrollo personal, como competencia genérica y para competencias profesionales, las cuales son incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos; así como también elabora propuestas para mejorar los resultados de su enseñanza y los aprendizajes de sus alumnos.

Dichas competencias permitieron darme cuenta de que la estrategia establecida cumpliera con las características necesarias para el mejoramiento de cada uno de los aprendizajes de los alumnos, así como un desarrollo de mejora constante como futura docente, implementando el análisis, la reflexión, el pensamiento crítico para presentar propuestas que fortalezcan el pensamiento lógico matemático, como el razonamiento en diversas situaciones que requieran la utilización de los números y el conteo.

### **III.IV Descripción y análisis de las propuestas**

A continuación, se lleva a cabo una descripción, análisis y reflexión de cada una de las actividades propuestas que integran el plan de acción aplicado en el ciclo escolar 2021-2022 en el grupo de 3° “B”.

#### **III.IV.I TIERRA A LA VISTA**

**Nombre de la actividad:** Tierra a la vista

**Campo formativo:** Pensamiento Matemático

**Aprendizaje esperado:** Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, mediante la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia

**Organizador curricular 1:** Forma, espacio y medida

**Organizador curricular 2:** Ubicación espacial

**Fecha de aplicación:** 21 y 22 de febrero del 2022

**Número de alumnos:** grupo 1- 11 alumnos, grupo 2- 9 alumnos.

**Estrategia:** Juego simbólico

**Tipo de evaluación:** rúbrica

**Participantes:**

- **MT:** maestra titular
- **MF:** maestra en formación
- **TA:** todos los alumnos
- **AAa y AAo:** Cada alumno se representará con la primera letra de su nombre y de su primer apellido y se le agregará una “a” minúscula si es niña y una “o” minúscula si es niño.

## **GRUPO 1**

Para iniciar con la actividad se comenzó cuestionando a los alumnos

**MF:** ¿Cuántas manos tienen?

**TA:** dos

**MF:** ¿Cuántos brazos tiene?

**TA:** dos

**MF:** ¿Cuántas orejas tienen?

**TA:** dos

**MF:** ¿Cuántos ojos tienen?

**TA:** dos

Se les explicó a los niños sobre la lateralidad, mencionándoles que se imaginaran una línea que divide su cuerpo en dos y que en cada lado tenemos una mano, un pie, una oreja, un ojo, cada lado tiene un nombre el lado izquierdo y el derecho.

Para continuar trabajando con la ubicación espacial de los niños enfocada en su lateralidad (izquierda y derecha) se realizó un juego llamado tierra a la vista el cual ya se había jugado anteriormente con el grupo, pero en mis prácticas del semestre pasado y en la cual el resultado no fue muy bueno ya que no habían comprendido muy bien la consigna los niños, por lo que cuando se mencionan las olas se mueven

a la derecha la mayoría de ellos se movían a cualquier silla sin importar las instrucciones que ya se habían dado, además que la consigna que se mencionaba más era el de tierra a la vista donde ellos podían correr a la silla que quisieran dejando de lado la lateralidad.

Con la finalidad de que fuera más sencillo que los niños puedan reconocer su lado derecho e izquierdo se pasó al lugar de cada uno a ponerles un listón de color rojo en su mano derecha, resaltando que su mano que tiene el listón es la derecha y la que no tiene es la izquierda, para observar que ya lo tenían claro se les pidió que levantaran su mano derecha, a lo que CAo, DDo, JHo, Sla, MMa, CMa levanto la mano correcta, EBa, FLo, RMa se quedaron esperando la respuesta de la mayoría para poder levantar la mano, YMa y NVa levantaron la mano contraria, por lo que se recalcó que observaran su mano y vieran donde tenían su pulsera y que esa era su mano derecha. Se volvió a repetir la indicación a lo que ya todos levantaron su mano correcta, aunque algunos un poco dudosos.

Después se les dio la indicación a los niños que movieran las mesas y sillas alrededor del salón para poder realizar un juego, a lo que todos se levantaron y empezaron a mover todas las mesas dejando el centro del salón libre, posteriormente se acomodaron las sillas en círculo y cada uno se sentó en la que les correspondía.

Antes de comenzar con el juego nos agarramos todos de las manos recordando las indicaciones, en donde se les daba las consignas, dirigiendo a los niños a la silla que debían tomar, al observar mayor comprensión de las consignas se prosiguió a soltarse de las manos para comenzar con el juego.

Al ir avanzando el juego les tocó a varios niños dar las consignas, me pude percatar que ninguno llegó a dar la consigna completa (las olas se mueven a la derecha/izquierda) solo mencionan derecha o izquierda, otros como YMa, NVa, EBa volteaban a verme esperando que les dijera lo que debían decir, o como CAo que

cuando le tocó dar la consigna no espero a decir ninguna referencia (izquierda o derecha), él fue directo a decir ¡tierra a la vista!.

En esta ocasión el tener el listón rojo en su mano derecha facilitó para la mayoría de los niños el seguir las consignas, donde me pude percatar que Sla tomó el rol de dirigir a sus compañeros, en donde al tener clara la consigna ayudó a que existiera un ritmo más constante en la actividad, a excepción de algunos momentos de confusión en donde un niño se equivocaba y se movía dos sillas más o a cualquier silla ignorando la consigna, por lo que en esos momentos volvíamos todos a tomar asiento y recordar las indicaciones, para así poder continuar con el ritmo.

Para terminar con la actividad bailamos la canción “Ven que te voy a enseñar” <https://www.youtube.com/watch?v=FhngNuRXDZc> donde se le pedía a los niños mover diferentes partes de su cuerpo como los hombros, manos, pies, mencionando la lateralidad <<la derecha hacia delante y la derecha hacia atrás>>

## **Grupo 2**

Al día siguiente la actividad se volvió a aplicar pero con el grupo 2, se comenzó cuestionando a los niños: ¿cuántas manos tienen?, ¿cuántos brazos tienen?, ¿cuántas orejas tienen?, ¿cuántos ojos tienen?, donde en todas las preguntas me contestaron todos que dos, por lo que se pasó a explicarles sobre la lateralidad y ponerles su listón en su mano recalcando que en su mano donde se les colocó el listón era la derecha y la que no tenía era su izquierda.

Se movieron las mesas alrededor del salón para dejar libre el centro, posteriormente se acomodaron las sillas formando un círculo en el centro del salón para poder realizar el juego ahí. Comenzamos agarrándose todos de las manos y se les mencionó a los niños que jugaríamos un juego que ya habíamos jugado antes, llamado tierra a la vista.

Antes de comenzar el juego nos agarramos de las manos para recordar cuales eran las indicaciones y reforzar hacia donde debían girar si se mencionaba la derecha o si se mencionaba la izquierda, recalcando que en la mano donde tenían su pulsera era la derecha y la que no era su izquierda y que por medio de ello se podían guiar para saber a dónde moverse.

Se comenzó el juego pero no hubo éxito, pues no se pudo completar ni una ronda, puesto que no seguían las indicaciones, ignorando el listón que les ayudaba a diferenciar su mano derecha de la izquierda, además de no tener claro las instrucciones de cambiar a la silla que estaba en seguida según el lado mencionado, en consecuencia solo se movían a cualquier silla sin importar la consigna, por lo tanto se aplicaron otras estrategias para ubicar su lado derecho e izquierdo, como el dar pasos y el repasar por medio de canciones y bailes.

### **Análisis y reflexión**

La actividad planeada parte del fin de que los niños desarrollen su ubicación espacial, al ser un juego que ya se había implementado con anterioridad pero con diferente propósito existía un ligero conocimiento de la situación en la que los niños se presentaban con relación a dicho aspecto espacial, por lo que al retomarlo se buscó el poder reforzar y desarrollar su ubicación espacial.

Al abordar la matemática, desde la dimensión cognitiva en el preescolar, debe tenerse en cuenta, no solo el aspecto numérico sino también otros componentes que hacen parte constitutiva y fundamental de ella como es el aspecto espacial, pues es ahí en donde el niño comienza a representarse su mundo y a coordinar las relaciones simples que ha creado entre los objetos formando estructuras cognitivas que más adelante le ayudarán a comprender situaciones de carácter matemático (Díaz, 2018, pág. 19).

Es por ello que es de vital importancia el desarrollo espacial de los niños a temprana edad, pues ayuda en la comprensión de su esquema corporal, además

de permitir el comprender el entorno posibilitando aspectos del espacio, como el ubicarse o ubicar objetos y así poder comunicarlo.

Antes de comenzar con el juego se implementó la estrategia de dar dos consignas, la primera que es donde se explica a lo que se va a jugar, el cómo se juega y reglas, la segunda consigna para verificar que haya sido comprendido el objetivo del juego y llevando a cabo un ejemplo. Klahr y Robinson (1981, como se citó en Lee & Mendoza, 2012) asegura que el experimentador debe plantear un espacio del problema en el que se permita al participante produzca una manipulación mental de los elementos que están involucrados en la tarea, con el fin de que se propicie una mejor comprensión de la misma (pág. 9).

Al implementar un juego que los niños ya conocían, a pesar de que no lo comprendían completamente les dio una idea de lo que se debía hacer, por lo que para crear una mayor ventaja y comprensión se utilizó la herramienta de un listón en la mano derecha cuya finalidad era que pudieran diferenciar un lado de otro, dándoles mayor control de ellos mismos.

Dicha estrategia del listón en la mano derecha funcionó muy bien con el primer grupo, pero con el segundo grupo no fue mucha utilidad, aunque los niños de ambos grupos podían reconocer que tenían dos lados y uno izquierdo y otro derecho y tenían un indicio que les ayudaba a diferenciarlos, dentro del grupo dos la dificultad era el recordar que lado era el de la pulsera, si era el izquierdo o derecho, como también otra dificultad era el recordar que existía dicho indicio para poder distinguir un lado del otro.

Para poder reforzar esa comprensión de la lateralidad izquierda y derecha se pensaron diversas estrategias, como también se consideró el mencionar lo que nos decían los papás cuando éramos pequeños, la mano derecha es con la que escribes, pero no era algo viable ya que dentro del grupo existía un niño que es

zurdo, lejos de crear mayor comprensión se podía desarrollar confusión, por lo que dicha estrategia se descartó.

Otra estrategia que se pensó fue el uso de música y canciones, donde los niños muevan sus cuerpos al ritmo de la música y al mismo tiempo lleven a cabo indicaciones, Díaz, Bopp, & Gamba (2014) nos menciona lo siguiente:

La interacción de los niños con la música da la posibilidad de extender la mirada frente a los diferentes procesos del desarrollo que se relacionan con la sensibilización, percepción y expresión en niños y niñas en edad preescolar, pues la estimulación a través de la práctica musical favorece positivamente lo psicológico, corporal e intelectual.

Por lo que se utilizaron diferentes canciones (mencionarlas) en donde la maestra titular y yo éramos las monitoras y los niños seguían los movimientos que hacíamos, esto permitió no solo la comprensión y entendimiento de los integrantes del segundo grupo, también reforzar lo desarrollado en el primer grupo, esta estrategia permitió observar un leve avance en los alumnos del segundo grupo, donde tomaban más en cuenta la existencia del listón en su mano para poder ubicarse mejor.

Un aspecto que es importante mencionar que ayudó al logro de la actividad con el primer grupo, fue el juego de roles ya que dentro de este grupo 1 existieron niños que tomaron el rol de dirigir a sus compañeros creando un desarrollo de la actividad más secuencial y sin tantas interrupciones, ya que dichos alumnos habían tenido una muy buena comprensión la lateralidad y el significado del listón amarrado en su mano derecha, por lo que al tomar la batuta de dirigir el desarrollo del juego fue muy bueno. Aspecto que no se desarrolló en el segundo grupo pues al no tomar en cuenta la existencia del listón, se mostraban confundidos y no se presentó alguien que pudiera dirigir a sus demás compañeros.

Considero que este juego “Tierra a la vista” es un poco complejo y que a pesar de que ya lo conocían, no se les había presentado con dicha finalidad por lo que siguió representando un reto para los niños, el uso del listón en su mano derecha fue de gran ayuda para mucho de los niños, en especial para los del grupo 1, por lo que es importante seguir trabajando y buscando más estrategias que sean de utilidad para todos los niños, con una complejidad más baja para que los que aún les falta desarrollar su ubicación espacial puedan hacerlo y los que ya están más avanzados sigan reforzándola.

Los resultados arrojados dentro de la evaluación de esta actividad fueron los siguientes (Anexo C): 2 alumnos lograron comprender con gran claridad la actividad, 11 mostraron dificultad para comprenderla y 7 no entendieron la actividad, dentro del aspecto de la lateralidad solo a tres alumnos comprendieron la izquierda y derecha ubicándose correctamente y utilizando estrategias, 7 se encuentran en proceso y los demás aun no les ha quedado claro.

### **III.IV.II PARES Y NONES**

**Nombre de la actividad:** Pares y nones

**Campo formativo:** Pensamiento Matemático

**Aprendizaje esperado:** Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

**Organizador curricular 1:** Número, álgebra y variación

**Organizador curricular 2:** Número

**Fecha de aplicación:** 14 y 15 de marzo del 2022

**Número de alumnos:** grupo 1- 10 alumnos, grupo 2- 11 alumnos.

**Estrategia:** juego reglado

**Tipo de evaluación:** rúbrica

**Participantes:**

- **MT:** Maestra titular
- **MF:** Maestra practicante

- **TA:** Todos los alumnos
- **T:** Todos (maestra en formación y alumnos)
- **AA. y AAo:** Cada alumno se representará con la primera letra de su nombre y de su primer apellido y se le agregará una “a” minúscula si es niña y una “o” minúscula si es niño.

## **Grupo 1**

Para iniciar con la actividad se les mencionó a los alumnos que contáramos cuántos habían asistido, donde volteaban a todos lados del salón contando donde me decían que habían cuatro niños y seis niñas, donde pase por los lugares señalando a cada uno mientras contamos todos juntos para confirmarlo, posteriormente pasamos a escribir la fecha en el pizarrón y se les mencionó que jugaríamos un juego, dándoles la indicación de que acomodarán las sillas y mesas a las orillas del salón para dejar el centro libre y poder jugar ahí.

Al terminar de acomodar las mesas y sillas nos agarramos de las manos todos formando un círculo y se les menciono que jugaríamos un juego llamado pares y nones preguntándoles ¿ustedes conocen este juego? a lo que todos contestaron que no, por lo que comencé enseñándoles la canción, en donde yo decía una parte de la canción y ellos repetían

**MF:** A pares y nones

**AT:** A pares y nones

**MF:** Vamos a jugar

**AT:** Vamos a jugar

**MF:** El que quede solo

**AT:** El que quede solo

**MF:** Ese perderá

**AT:** Ese perderá

Repitiendo dos veces, para después cantarlo mientras dábamos la vuelta, donde al terminar, mencionaba en qué número se debían juntar <<de dos>>, por lo que todos los niños corrieron a juntarse con otro compañero.

**MF:** ¿Todos quedaron en grupos de dos?

**TA:** ¡Sí!

**MF:** ¡Muy bien!

Nos volvimos a agarrar las manos formando un círculo para repetir la canción cambiando la consigna esta vez el número en que se debían formar, donde pude observar que cuando el número era mayor a tres integrantes se les dificultaba formar el grupo ya que la mayoría querían irse con sus amigos, por lo que no contaban el número de personas solo se abrazaban entre todos, guiándose más por la empatía que por el conteo. Por lo que se les señaló que era importante que contarán para formar los grupos con el número de integrantes que se les había indicado.

**T:** A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ese perderá

**MF:** ¡de ocho!

Corrieron a formar grupos

**MF:** ¿Listos?

**TA:** Si

**MF:** A ver vamos a contarlos

**T:** uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez

**MF:** ¿Cuántos son?

**CAo, DDo, Sla, YMa:** Diez

**MF:** Y ¿Cuántos dije?

**DDo Y Sla:** Ocho

**MF:** Entonces ¿están bien?

**TAo:** No

**MF:** ¿Nos sobran o faltan?

**DDo Y Sla:** sobran

**MF:** ¿Cuántos sobran?

**TA:** ... (Se quedan pensando)

**MF:** A ver si sacamos a uno ¿Cuántos quedan?

**TA:** uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve

**CAo, Sla:** Nueve

**MF:** ¿y cuántos tenían que ser?

**TA:** ocho

**MF:** Entonces ¿Nos sobran o faltan?

**DDo:** Sobran

**MF:** ¿Cuántos?

**DDo:** Uno

**MF:** (se sale un niño) A ver vamos a contarlos

**TA:** Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho

**MF:** ¿Ya son ocho?

**TA:** Si

**MF:** ¡Muy bien! ¿Cómo supiste que sobraba uno A?

**DDo:** ¡porque ya se contar!

Después de explicarles un par de veces que era importante que se formaran los grupos con los integrantes que se les mencionaba y que no importaba si alguno se quedaba sin equipo ya que en este juego no perdía el que se quedaba sin equipo, si no que perdía el grupo que no formará su equipo con los integrantes que se había indicado, posteriormente se pudo observar que ponían más atención en contar a sus integrantes mencionando cuantos les sobraban, a algunos como FLo les costaba más trabajo el salirse del grupo ya que no se querían quedar solos pero otros como DDo y CAo que al observar que sobraban dos se salieron del grupo.

Para cerrar con esta actividad de conteo se les repartió fichitas a los niños a unos dándoles muchas y a otros poquitas y mencionándoles que todos debían tener diez fichas, preguntándoles a cada uno ¿cuántas fichitas tienen? ¿te sobran o te faltan? ¿cuántas te sobran? o ¿cuántas te faltan?

**MF:** ¿Cuántas fichas tienes?

**YMa:** Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve

**MF:** ¿Te sobran o te faltan? Recuerda que tenemos que tener diez

**YMa:** Faltan

**MF:** ¿Cuántas te faltan?

**YMa:** Diez

**MF:** A ver vamos a contarlas otra vez

**YMa:** Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve

**MF:** ¿Cuántas te faltan?

**YMa:** Diez

**MF:** ¿Segura?

**YMa:** ... (Se queda pensando)

**MF:** ¿Qué pasa si te pongo una fichita?

**YMa:** ... (Se queda pensando)

**MF:** A ver cuéntalas

**YMa:** Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez

**MF:** ¿Cuántas son?

**YMa:** Diez

**MF:** ¿Cuántas fichas pusimos?

**YMa:** Una

**MF:** ¿Entonces cuántas fichitas faltaban?

**YMa:** Una

**MF:** ¡Muy bien!

## **Grupo 2**

Al día siguiente se vuelve a aplicar la actividad, comenzamos contando los niños y las niñas que asistieron.

**MF:** ¿Cuántos niños vinieron?

**CBo:** ocho niños

**FCo, AAa, Ara, KVo:** ocho

**YMa:** Siete maestra

**MF:** A ver vamos a contarlos todos juntos

**T:** Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete

**MF:** ¿Entonces cuántos niños son?

**TA:** Siete

**MF:** Muy bien, YMa sí dijo siete, muy bien YMa. Ahora ¿Cuántas niñas son?

**TA:** (se ponen a contar) Cuatro

**MF:** Muy bien

Posteriormente se anotó la fecha en el pizarrón y se les comentó a los niños que jugaríamos a un juego llamado Pares y Nones, pero para ello necesitaba que ayudarían a acomodar todas las mesas y sillas a las orillas del salón para poder dejar el centro libre y poder jugar, donde todos los niños se apresuraron a mover las sillas y mesas.

Al terminar de acomodar el salón y tener el centro libre nos agarramos todos de las manos y formamos un círculo, mencionándoles a los niños que repitieran después de mí <<A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ese perderá>>, donde ellos iban repitiendo cada oración, después se les mencionó que diría un número <<por ejemplo dos>> y tendrían que juntarse en grupos de dos, donde dependiendo el número que mencionara es el número de personas que debía formarse el grupo, resaltando que debían contar bien y formar los grupos con la cantidad de integrantes que se mencionaran y que no importaba si se quedaban sin equipo, lo importante era contar bien.

Empezamos a jugar dando vueltas y cantando la canción, donde en la primera ronda mencioné que debían formarse en grupos de dos y rápidamente se formaron en parejas y como sobraba un niño lo junté conmigo, posteriormente los cuestioné.

**MF:** ¿todos están en grupos de dos?

**TA:** (voltearon a ver todos los grupos) ¡sí!

**MF:** ¡Muy bien!

Nos volvimos a juntar todos agarrándose de las manos y formando un círculo para volver a jugar, en esta ocasión se cambió la consigna, pidiendo a los niños que formarían grupos de tres integrantes, por lo cual corrieron a formar los grupos, donde todos se juntaron correctamente, formando un grupo conmigo.

Se volvieron a jugar varias rondas pero dando consignas con números más grandes ocho o cinco, donde comenzaron las dificultades, ya que ninguno se quería quedar fuera de un equipo, por lo que dejaban de contar para solo juntarse con algún equipo, por lo que se les recalca que la finalidad del juego es que contarán bien y formarán los grupos con los integrantes mencionados correctamente, y si se quedaban solos por no entrar en los grupos no pasaba nada ya que no perdían. El juego mejoró después de mencionarles nuevamente eso, puesto que ya podían formar equipos de cinco, aunque ya de más integrantes seguía complicándoseles.

Para cerrar la actividad de este campo se les repartió fichitas a cada uno en diferentes cantidades, a unos dándoles muchas y a otros poquitas, para después mencionarles que todos tenían que tener diez, por lo que se pasó con cada uno preguntándoles ¿cuántas fichitas tienes? ¿te sobran o te faltan? si le sobran ¿cuántas te sobran? y si le faltaban ¿cuántas te faltan?

**MF:** CMo ¿Cuántas fichitas tienes?

**CMo:** Doce maestra

**MF:** A ver cuéntalas

**CMo:** Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce

**MF:** Muy bien ¿y cuántas tienes que tener?

**CMo:** Diez

**MF:** entonces ¿te sobran o te faltan?

**CMo:** me sobran

**MF:** ¿Cuántas te sobran?

**CMo:** Dos

Entrega las dos fichitas que le sobraban

**MF:** ¿ya tienes diez?

**CMo:** sii

**MF:** muy bien CMo

## **Análisis y reflexión**

La implementación de este juego “Pares y nones” como propuesta parte de la finalidad de que los niños utilicen el conteo para la resolución de problemas numéricos, por lo que en dicho juego ellos por medio del conteo debían formar los grupos con la cantidad de integrantes que se les indicaba.

El Programa de Aprendizajes Claves de Educación Preescolar SEP (2017) nos menciona que:

El campo formativo Pensamiento Matemático busca que los estudiantes desarrollen esa forma de razonar tanto lógica como no convencional y que al hacerlo aprecien el valor de ese pensamiento, lo que ha de traducirse en actitudes y valores favorables hacia las matemáticas, su utilidad y su valor científico y cultural (pág. 214).

Por lo que por medio de la implementación de este juego simbólico se busca que los niños desarrollen su pensamiento matemático.

Al comienzo el juego fue exitoso en ambos grupos cuando el número de integrantes con los que debían formar los equipos era pequeño (menores a 4) pero cuando se les pedían grupos de más de 5 integrantes se les comenzaba a

complicar, pues todos querían formar parte de un equipo y se les complicaba ceder su lugar para que se cumpliera con la finalidad del juego, por lo que pude percatarme que les cuesta acatar reglas cuando está en riesgo el perder, por consiguiente prefieren que todos pierdan a solo ser ellos.

Otro aspecto que dificultó el realizar el juego de manera consecutiva fue que en varias ocasiones los niños se dejaban llevar más por la empatía de juntarse con su amigo que el de cumplir con la consigna, pues varias veces tenían la oportunidad de integrarse a un equipo, pero por no dejar a su amigo preferían quedarse solos o integrarse ambos haciendo que perdieran todos. Por lo que la empatía que mostraban los niños solo era hacia las personas con las que simpatizaba.

Una solución que se desarrolló para que existiera mayor comprensión de los niños fue el de rectificar la consigna y adecuarla nos menciona Lee & Mendoza (2012) que “resulta conveniente adecuar la consigna utilizando un lenguaje y procedimiento que se ajusten al nivel de desarrollo de las funciones de los preescolares, con el fin de proporcionar un protocolo que facilite la comprensión de la tarea, por ende, un mejor desempeño” (pág. 8); donde se resaltó que lo importante era que contaran bien y formarían los equipos con los integrantes que se les indicaba.

Al modificar la consigna y hacerla más práctica de entender los niños lograron desarrollar la actividad con mayor facilidad pues ya estaba consientes que lo importante es que se hicieran los grupos con el número de integrantes que se pedía, donde me percate que se contaban y al darse cuenta que eran más del número requerido dos niños se salieron dejando el grupo con los integrantes que se les pedía, por lo que se pudo observar que funcionó la modificación de consigna y existía una mayor comprensión.

Una estrategia que se implementó pensada especialmente para los niños que mostraban mayor debilidad en el conteo fue el involucrar a los padres de familia

pidiendo su apoyo, en donde a los papás reforzaban en casa el aprendizaje de sus hijos por medio de materiales que se les prestaban del salón dándoles diferentes actividades para que lleven a cabo.

La actividad “Pares y nones” fue de gran utilidad para identificar algunos aspectos que aún se necesitan trabajar y reforzar, como es en el conteo observando quienes saben contar y quienes aún no, donde teniendo en cuenta que la actividad es del campo formativo de pensamiento matemático, el resultado se logró medianamente, ya que al principio se complicó un poco, porque los niños se dejaban llevar más por otros aspectos sin comprender la verdadera finalidad, como es la empatía dándole mayor importancia el estar con sus amigo o también el rechazo a quedarse sin equipo o perder.

También me permitió encontrar un área de oportunidad dentro de mi actuar docente, percatándome que debo seguir trabajando en desarrollar consignas las cuales sean más claras y concisas para que los niños puedan comprender mejor lo que se llevará a cabo y no exista la necesidad de volver a repetirlas varias veces evitando la pérdida de tiempo, como también el fragmentar los aprendizajes por medio de pausas que pueden ser prevenidas. Como una solución a dicha problemática podría ser el buscar estrategias, por ejemplo, presentar un instructivo e ir siguiendo los pasos, que sirvan como apoyo a la consigna, permitiendo que los niños puedan participar en ella y se involucren.

Los resultados obtenidos en la evaluación de esta actividad revelaron lo siguiente (anexo G): 16 alumnos de los que realizaron la actividad ya dominan el contar del 1 al 10 de manera consecutiva y a 5 aún se les dificulta hacerlo; 8 alumnos lograron comprender la actividad, 11 les costó trabajo comprenderla, pero se dejaban guiar por sus compañero y 2 alumnos no lograron entender.

### III.IV.III EL LISTÓN

**Nombre de la actividad:** El listón

**Campo formativo:** Pensamiento Matemático

**Aprendizaje esperado:** Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

**Organizador curricular 1:** Número, álgebra y variación

**Organizador curricular 2:** Número

**Fecha de aplicación:** 16 y 17 de marzo del 2022

**Número de alumnos:** grupo 1- 10 alumnos, grupo 2- 10 alumnos.

**Estrategia:** Juego

**Tipo de evaluación:** Rúbrica

**Participantes:**

- **MT:** maestra titular
- **MF:** maestra en formación
- **TA:** todos los alumnos
- **TE:** todo el equipo
- **AAa y AAo:** Cada alumno se representará con la primera letra de su nombre y de su primer apellido y se le agregará una “a” minúscula si es niña y una “o” minúscula si es niño.

#### Grupo 1

Para iniciar con la actividad se les puso una canción de los números donde bailamos alrededor del salón contando los objetos que se mencionan en ella, y al terminar se les preguntó

**MF:** ¿Cuántas patas tiene el pulpo?

**TA:** cuatro

**MF:** ¿Cuántos platos hay en la mesa?

**TA:** nueve

Después se les dio la indicación a los niños de acomodar las mesas a los costados del salón para así dejar el centro del salón libre y ahí poder llevar acabo el juego, al terminar acomode dos mesas en un extremo del salón y las sillas donde los niños se sentarán en el otro extremo.

Antes de comenzar con el juego se les explicó a los niños que se dividirán en dos equipos y se les pidió que le pusieran nombre, en el que cada uno se lo puso rápidamente, donde el equipo 1 se hicieron llamar acuáticos y el equipo 2, México.

Después se les explicó que por turnos iban a pasar uno de cada equipo los cuales debían sacar un número del bote y poner la cantidad de fichitas que marcaba el número al terminar debían correr hacia donde estaban sus compañeros a tomar el listón, el primero en tomar el listón ganaba.

El juego comenzó y los niños competían por turnos los primeros en pasar al llegar a la mesa y tener que agarrar algún número al del bote buscaban el más pequeño como el uno o dos, para así poder correr más rápido y ganar el listón por lo que procedí a sacar los números del 1 al 4, después de ello los primeros en pasar llegaron buscando los números pequeños, pero no los encontraron por lo que agarraron el primero que encontraron y se pusieron a contar la fichitas.

Mientras los integrantes de cada equipo pasan a competir, los compañeros de su equipo les echaban porras y los animaban. Después de que tomaba el listón el ganador, se pedía a dos compañeros que pasaran al frente a contar las fichitas, para verificar que era correcto y poder darles el punto.

**MF:** ¿Qué número saco?

**EBa:** ocho

**MF:** ¿Están bien las fichas?

**EBa:** Si

**MF:** ¿Cómo supiste?

**EBa:** Las conté

**MF:** Muy bien

## **Grupo 2**

Este día se comenzó la actividad, sentando a los niños frente al cañón se les puso el video de la canción de los números, ya que con el grupo anterior no funcionó mucho la dinámica de bailar la canción, por lo que los niños iban observaban el video y mientras iban contando los objetos que se les presentaban, terminando se cuestionó a los niños.

**MF:** ¿Cuántas patas tiene el pulpo?

**TA:** Cuatro

**MF:** ¿Cuántos sombreros tiene el pato?

**TA:** Uno

**MF:** ¿Cuántas hormigas tiene Gina?

**TA:** Seis

**MF:** ¿Cuántos platos hay en la mesa?

**TA:** Nueve

**MF:** Muy bien

Al terminar el video y los cuestionamientos se les dio la indicación a los niños de que movieran las mesas y sillas a las orillas del salón para tener un espacio amplio y limpio, para así poder realizar el juego, acomodando dos mesas en un extremo del salón.

Se les mencionó a los niños que para comenzar con el juego era necesario formar dos equipos, por lo que se prosiguió a dividir el salón en dos grupos, los cuales se acomodaron en el otro extremo del salón frente a las mesas, sentados en

sillas acomodadas en hileras una frente a otras, donde en el espacio de en medio se puso un listón, después se les pidió que le pusieran a sus equipos nombres, donde uno de los equipos pude observar que se tardó en decidir ya que las niñas querían uno y los niños otro

**MF:** ¿Cómo quieren ponerle a su equipo?

**EMo:** México

**MF:** ¿Están todos de acuerdo?

**TE:** Si

**MF:** Muy bien, y ustedes ¿cómo quieren que se llame su equipo?

**KVo:** Robots

**MF:** Les gusta a todos

**ARa:** No

**MF:** Tienen que estar de acuerdo todos ¿Cómo les gustaría que se llamará su equipo?

**YMa:** Estados Unidos

**MF:** ¿Les gusta ese?

**KVo:** No

**MF:** Deben elegir uno entre todos ¿Cuál les gustaría?

**MT:** ¿Pueden ser las princesas y los príncipes?

**ARa:** Si

**KVo:** No, mejor Estados Unidos

**MF:** ¿Quieren que sea Estados Unidos?

**TE:** Si

**MF:** Muy bien, entonces ustedes serán el equipo de Estados Unidos contra Mexicanos

Por consiguiente se les explicó a los niños que enfrente de ellos en el otro extremo del salón se encontraban dos mesas, de las cuales cada equipo tenía una, en ellas se encontraba en medio de las dos un bote con fichas y en cada mesa un con números de madera, donde por turnos uno de cada equipo pasaría a las mesas

de enfrente a sacar un número y poner lo que vale el número en fichas, al terminar debían correr a levantar el listón el primero en levantarlo ganaba, pero para que se le diera el punto a su equipo tenían que estar la cantidad de fichas según el número correctamente.

Se escogieron a dos niños para que sean los primeros en pasar por lo que comenzó el juego, los niños salieron corriendo hasta las mesas a sacar el número, como al aplicar la misma actividad anteriormente con el otro grupo los niños escojan el número más pequeño para poder pasar rápido, desde el comienzo del juego con el grupo de este día se sacaron los números del uno al cuatro, observando que no se dieron cuenta de ello ya que nunca preguntaron por ellos.

El juego siguió y los niños continuaron pasando de dos en dos, algo que se pudo observar es que este grupo era más competitivo ya que en varias ocasiones por correr rápido para ser los primeros en tomar el listón no contaban correctamente, pues su prioridad era terminar primero, a pesar de que se dio la instrucción de que solo se daría el punto al que tuviera bien las fichas, por lo que en varias ocasiones les pedía que regresaran antes de tomar el listón para que contaran bien.

Para que los niños se dieran cuenta que era importante que contarán correctamente al terminar de pasar se les pedía que pasara algún integrante de su equipo para que verificará que estaban las fichas correctas, donde veían el número que se había sacado y las fichas que tenían que representar la cantidad.

## **Análisis y reflexión**

La actividad propuesta de “El listón” parte de la finalidad de que los niños reconozcan el valor del número por medio de equivalencias, además que también

se trabajó el reconocer el número y el conteo, pues por medio del juego ellos acomodan la cantidad de fichas según el valor del número.

“La noción número-cantidad cumple un rol fundamental en la matemática y el desarrollo del pensamiento durante el proceso evolutivo en la primera infancia” (Yumbla & Bermeo, 2021, pág. 27); ya que dichas nociones son de gran importancia no solo para que exista un conocimiento de las matemáticas, sino que también para desarrollar los aspectos cognitivos y el actitudinales del niño, pues ello les permite el poder desenvolverse en su entorno.

El juego al involucrar actividad física de correr, además de crear una competitividad entre los alumnos, me permitió observar emoción y entusiasmo en los niños, pues aparte de mostrarse con gran disposición por participar, también se vio reflejado compañerismo ya que se echaban porras entre ellos y animaban a sus compañeros que se encontraban participando. Yumbla & Bermeo (2021) nos menciona que “los sentimientos y emociones también son relevantes, debido a que, estas son determinantes para que el niño logre adquirir conocimientos de manera efectiva y afectiva fortaleciendo su aprendizaje” (pág. 28).

Dicha competitividad de los alumnos se pudo ver reflejada en los resultados finales, aunque en cada grupo de manera diferente. La competitividad del grupo 1 fue positiva ya que los niños se mostraron concentrados en contar bien las fichas y de manera veloz, por lo que buscaban los números más pequeños para pasar rápido y así ganar, como respuesta a ello se optó en quitar los numero del 1 al 4 ya que eso números los dominaban y se requería saber si los demás números también y se puede ver un buen resultado, dejando un marcador de 7 a 7.

Dentro del grupo 2 la competitividad no fue tan positiva y ello se pudo observar en el marcador que quedó Mexicanos 11, Estados Unidos 3, pues al estar más concentrados en ser los primeros en tomar el listón se olvidaban o no se concentraba lo suficiente para contar correctamente las fichas e igualar la cantidad

que representaba el número, a pesar de que en las indicaciones se les mencionó que era importante contarlas bien, pues aunque si eran los primeros en tomar el listón pero no tenían bien la cantidad no se les daría el punto.

A pesar de dicha situación se pudo observar conocimiento del número y su valor en el grupo 2, pues cuando se les pedía que regresaran a revisar si habían puesto las fichas correctamente se daban cuenta que no habían contado bien por apresurarse mucho o que las aventaban en la mesa sin fijarse, en lugar de regresarlos al bote por lo que se combinaban con las que habían contado.

La actividad de “El listón” fue de gran relevancia en nuestro plan de acción, puesto que nos sirvió claramente para ver el cómo han avanzado los niños dentro del Campo Formativo de Pensamiento Matemático con respecto al número, evidenciando el cómo ya la mayoría de los niños logran contar del 1 al 10 correctamente y también relacionan el número con su valor, por lo que se puede afirmar que la experiencia fue exitosa y cumplió con su finalidad.

Los resultados arrojados de esta actividad fueron los siguientes (Anexo L): todos los niños lograron comprender el juego, lo que se pudo observar en el transcurso en que se llevaba a cabo, 15 alumnos lograron reconocer los números de forma escrita dentro de la secuencia y de manera separada, a 3 aún se les dificulta reconocer algunos números y 2 no logran reconocer ningún número a excepción del 1.

### III.IV.IV CONOCIENDO LAS MONEDAS

**Nombre de la actividad:** Conociendo las monedas

**Campo formativo:** Pensamiento Matemático

**Aprendizaje esperado:** Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta.

**Organizador curricular 1:** Número, álgebra y variación

**Organizador curricular 2:** Número

**Fecha de aplicación:** 22 y 28 de marzo del 2022

**Número de alumnos:** Grupo 1- 10 alumnos, grupo 2- 5 alumnos.

**Estrategia:** Juego reglado

**Tipo de evaluación:** Rúbrica

**Participantes:**

- **MT:** Maestra titular
- **MF:** Maestra practicante
- **TA:** todos los alumnos
- **AAa y AAo:** Cada alumno se representará con la primera letra de su nombre y de su primer apellido y se le agregará una “a” minúscula si es niña y una “o” minúscula si es niño.

## **Grupo 2**

Para iniciar la actividad se comenzó proyectando dos videos sobre las monedas en los cuales los niños se mostraban atentos y participaban respondiendo algunos cuestionamientos que se hacían en el video, donde mencionan para que sirven las monedas e intentando entender los valores de cada moneda por medio de ejemplos y la utilización del conteo por medio de sus manos.

Después formamos un círculo y nos sentamos en el suelo donde les mostré algunas monedas de juguete con los valores de un peso, dos pesos, cinco y de diez, ellos las observaron y se les mencionó que se cantarían una canción mientras pasábamos un lápiz.

Este juego es divertido y a todos nos va a gustar  
Con el lápiz en la mano uno por uno hay que girar  
Si la música termina y el lápiz contigo está  
Tendrás que pasar al frente para ponerte a cantar.

A lo que la persona que se quedaba con el lápiz pasaba al centro del salón y se le pediría que buscara una moneda <<ejemplo: muéstrame la moneda de cinco pesos>> donde le niño buscaba una moneda de cinco y la mostraba a la maestra practicante, después le pedía que le mostrará cuánto era lo que valía esa moneda en pesitos, donde el niño buscaba monedas de un peso para representar por medio de ellas el equivalente de la otra moneda, la actividad no fue muy complicada para algunos niños ya que aún no comprendía bien el valor de algunas monedas y se les ayudaba por medio de cuestionamientos.

**MF:** ¿Puedes mostrarme una moneda de cinco pesos?

**AAa:** (Busca la moneda y cuando tomaba una me la muestra)

**MF:** Muy bien, ¿esta es la moneda de 5 pesos? (se les muestra a todos)

**TA:** Si

**MF:** Muy bien, ahora puedes mostrarme ¿Cuántas monedas de un peso vale la de cinco?

**AAa:** (Busca monedas de un peso) uno, dos, tres, cuatro, cinco

**MF:** ¿Es correcto?

**CBo:** (Cuenta) uno, dos, tres, cuatro cinco, siii

**MF:** Muy bien

Hubo un niño CBo que para representar el equivalente de la moneda de cinco pesos también usó monedas de dos (dos de dos pesos y una de un peso), por consiguiente podemos observar en dicha acción una comprensión mayor, tanto del valor de la moneda, como de las diferentes maneras en que puede combinarlas para obtener alguna cantidad.

Para cerrar la actividad de las monedas se les entregó a los niños una hoja de trabajo donde ellos debían dibujar las equivalencias de cada moneda (\$1, \$2, \$5, \$10) en monedas de un peso, al principio se les complicó un poco, ya que dibujaban la moneda que representaba o el valor de la moneda pero en monedas similares no de un peso, por lo que se les puso el ejemplo en el pizarrón y lograron hacerlo.

## Grupo 1

Esta vez tocó aplicar la actividad de las monedas por primera vez con el grupo 2 y después con el grupo 1. Para iniciar con la actividad se les comentó a las niñas que veríamos unos videos, los cuales se presentaron en el cañón y se trataban sobre las monedas, donde se podía observar para qué servían las monedas, los diferentes valores de ellas, además del cómo podían utilizarlas, durante los videos se cuestionaba a las niñas sobre dichos aspectos.

**MF:** ¿Saben que son las monedas?

**TA:** Siii

**Sla:** Es dinero

**MF:** Muy bien y ¿Qué monedas conocen?

**RMa y YMa:** La de un peso, la de dos

**Sla:** La de cinco pesos

**MF:** Muy bien ¿Cuál otra?

**RMa:** La de diez

**MF:** Así es y ¿para qué sirven las monedas?

**Sla y YMa:** Para comprar

**EBa:** Para pagar

**NVa:** Comprar dulces

**MF:** Comprar dulces muy bien, pagar cosas ¿Qué más pueden hacer?

**Sla:** Ahorrar

**MF:** Muy bien, pueden ahorrar dinero en su alcancía

Después les mostré unas monedas de juguete las cuales utilizamos para realizar un juego, para ello nos sentamos en el suelo formando un círculo y acomodando las monedas en el centro, se llevó a cabo el juego del lápiz, cantando la canción:

Este juego es divertido y a todos nos va a gustar

Con el lápiz en la mano uno por uno hay que girar  
Si la música termina y el lápiz contigo está  
Tendrás que pasar al frente para ponerte a cantar.

El juego se llevó a cabo con una buena secuencia ya que las niñas se mostraron atentas a pasar el lápiz y ver a quien le tocaba al terminar la canción, se realizaron varias rondas con la finalidad de que todas pudieran participar y poder observarlas en su conocimiento sobre las monedas, todas pudieron realizar fácilmente el juego a excepción de NVa, ya que se le dificultó el poder reconocer la moneda que se le indicó mostrará, donde sus compañeras se ofrecieron a ayudarlo y pudo continuar.

Después se llevó a cabo la actividad de cierre que fue la hoja de trabajo donde tenían que dibujar con monedas de peso el valor de cada moneda, donde se les puso un ejemplo en el pizarrón para que existiera mayor comprensión, la actividad fue bastante sencilla pues todas la pudieron realizar sin problema alguno.

## **Análisis y reflexión**

La actividad “Conociendo las monedas” sirvió como diagnóstico para observar los conocimientos que tenían los niños sobre las monedas, si reconocían los valores de las monedas y su función, para así poder llevar a cabo la siguiente propuesta de actividad.

“Los niños de 3-5 años de edad construyen mentalmente los números a través de las vivencias obtenidas, en el contexto de su hogar o en el Centro de Educación Inicial, mediante el juego o diálogos que mantienen o escuchan con las personas que los rodean” (Yumbra & Bermeo, 2021, pág. 28); por lo que el implementar actividades donde los niños creen experiencias, se involucren e interactúen con objetos que se utilizan en su vida cotidiana les permite desenvolverse de mejor manera.

Una herramienta que fue de gran utilidad para que la actividad tuviera éxito es sin duda alguna la implementación de las TIC's (tecnologías de la información y comunicación) por medio de la proyección de videos ya que Alpizar Domínguez (2019) afirma que:

El uso efectivo y eficiente de los utensilios tecnológicos con niños pequeños, en especial de nivel preescolar, mejoran progresivamente el proceso de enseñanza. Los alumnos se muestran más interesados por los temas a tratar, la atención se duplica a diferencia de cuando utilizamos herramientas tradicionales, la motivación se incrementa y los puentes cognitivos como lo es el constructivismo hace efecto, debido a que los involucrados están participando y creando su propio aprendizaje.

Trenas (2009) nos menciona a lo q se refiere el constructivismo “este término se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente construyen sus aprendizajes”. pág. (4)

Por lo que implementar el recurso didáctico de proyectar un video, dotó la actividad de diversas ventajas, pues se hizo más llamativa para los niños por lo que hubo mayor atención de su parte, incrementando la participación y la comprensión del tema, pues además los videos presentados son interactivos, cuestionando a los niños y permitiendo observar sus conocimientos previos.

Una de las estrategias que mejor funcionó para que los niños pudieran comprender el valor de las monedas fue el utilizar las manos y contar con los dedos, pues por medio de ellas se guiaban para comparar los valores, ejemplo; si tenían una moneda de cinco pesos levantaban cinco dedos (su valor) y luego con monedas de peso que valen un dedo, contaban cuántos dedos (monedas de peso) necesitaban para tener los mismos dedos que en la otra mano, por lo que por medio de la utilización de sus manos podían ver el valor de cada moneda y compararlo con el de otras.

(Escudero, s.f.) Nos comenta que los investigadores coinciden en resaltar que el uso de este tipo de elementos manipulativos, y en particular el contar con los dedos, constituye el puente que permite el paso del pensamiento infantil más concreto, basado en las experiencias sensorio-motoras, al pensamiento más abstracto; por lo que suele ser una buena estrategia de conteo para los niños dentro de esta etapa.

Esta actividad de “Conociendo las monedas” fue propuesta como diagnóstico, permitiendo que los niños desarrollarán una mejor relación con las monedas, comprendiendo su función y utilidad, creando un aprendizaje significativo que pueden implementar en cualquier lugar.

Los resultados que se obtuvieron por medio de esta actividad fueron los siguientes (Anexos P): 10 de los alumnos que asistieron identifican el valor de cada moneda, 3 se encuentran aún en proceso y 2 no lo logran; 7 alumnos logran utilizar la moneda de manera correcta, 6 están en proceso y 2 no comprenden el cómo utilizarla.

### **III.IV.V VAMOS A COMPRAR**

**Nombre de la actividad:** Conociendo las monedas

**Campo formativo:** Pensamiento Matemático

**Aprendizaje esperado:** Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta.

**Organizador curricular 1:** Número, álgebra y variación

**Organizador curricular 2:** Número

**Fecha de aplicación:** 30 y 31 de marzo del 2022

**Número de alumnos:** grupo 1- 11 alumnos, grupo 2- 12 alumnos.

**Estrategia:** Juego simbólico

**Tipo de evaluación:** Rúbrica

**Participantes:**

- **MT:** maestra titular
- **MF:** maestra practicante
- **TA:** todos los alumnos
- **AAa y AAo:** Cada alumno se representará con la primera letra de su nombre y de su primer apellido y se le agregará una “a” minúscula si es niña y una “o” minúscula si es niño.

## **Grupo 1**

Para comenzar con la actividad se proyectó primero el cuento de Mony monedas, donde como no se escuchaba el audio se los comencé a contar yo, el cuento consistía en que Mony monedas quería comprarle un regalo especial a su mamá ya que era su cumpleaños, para ello utilizaba las monedas.

Después de terminar de ver el video se les comentó a los niños que jugaríamos a la tiendita, pero para poder ir a comprar necesitaríamos dinero, a lo que se les preguntó

**MF:** ¿De dónde podemos sacar dinero?

**AGa:** Del cajero,

**MF:** ¿Y dónde está el cajero?

**CAo:** En La calle

**JHo:** En un banco

**MF:** Muy bien en un banco y ¿Alguna vez han ido a un banco?

**TA:** Si

**MF:** Muy bien, pues para que puedan ir a la tienda vamos a ir por dinero al banco, de manera ordenada les iré hablando por su nombre y pasarán por dinero.

Comenzaron a pasar de dos en dos al banco donde la maestra titular y yo los íbamos atendiendo dándoles su dinero y cuestionando.

**MF:** ¿Cuánto vale esta moneda? (se le muestra una moneda de \$10)

**EBa:** Díez

**MF:** Muy bien, te daré una y esta moneda ¿Cuánto vale? (moneda de \$5)

**EBa:** Cinco

**MF:** Muy bien, de esta moneda te daré dos y de la moneda de un peso te daré estas  
¿Cuántas monedas de una peso te di?

**EBa:** Uno, dos, tres; tres (cuenta)

**MF:** Muy bien ¿Sabes cuánto vale esta moneda?

**EBa:** Dos

**MF:** Así es, de esa te daré dos monedas

Después de que todos ya habían pasado al banco y tenían su dinero pasaron a la tiendita, la cual estaba creada por juguetes y material del salón, cada material tiene diferente precio y los niños podían comprar todos los que quisieran si les alcanzaba con su dinero, los juguetes y materiales solo se compraban por un rato, ya que al terminar el día en la escuela se regresaban a su lugar.

**MF:** Hola bienvenido a la tienda

**CAo:** Hola

**MF:** ¿Qué le gustaría comprar? tenemos muchos juguetes diferentes

**CAo:** Quiero dos zapatos

**MF:** Muy bien ¿cuánto dice que cuesta el zapato?

**CAo:** Dos

**MF:** Muy bien entonces cuánto me debes pagar

**CAo:** (Observa las monedas de dos pesos y me entrega dos) uno, dos

**MF:** ¿Cuánto dinero me diste? podemos usar los dedos para contar, me diste una moneda de dos (levantamos dos dedos) y me diste otras monedas de dos (se levantan otros dos dedos ¿cuántos pesos me diste?

**CAo:** (Cuenta los dedos) uno, dos, tres, cuatro; cuatro

**MF:** Muy bien me pagaste cuatro pesos con dos monedas de dos

Para cerrar con la actividad, al terminar el tiempo los niños regresaron los juguetes y pasaban a regresar el dinero mencionando cuanto se habían gastado y cuánto les sobró.

## **Grupo 2**

Al día siguiente la actividad se volvió a repetir, pero esta vez con el grupo 2 donde se comenzó proyectando a los niños el cuento de Mony monedas, en esta ocasión el audio si funcionó por lo que pudieron escucharlo directamente del video, como el video era interactivo y los iba cuestionando se hacían breves pausas para que pudieran participar la mayor cantidad de alumnos para contestar los cuestionamientos.

Después cada niño pasó a sentarse en su lugar, y se les mencionó que jugaríamos a la tiendita

**MF:** Antes de poder ir a comprar en la tiendita necesitamos ¿Qué creen que necesitamos?

**CMo, FHo, CBo yAAa:** Dinero

**MF:** Muy bien para poder comprar necesitamos dinero y cuando necesitamos dinero ¿a dónde podemos ir?

**CMo:** Al cajero

**YMa:** Al banco

**MF:** Así es al cajero y al banco

Después comenzaron a pasar los niños de dos en dos al banco y les entregamos las diferentes cantidades de cada moneda para que pudieran ir a la tienda, conforme iban pasando se les cuestionaba para identificar sus conocimientos sobre si pueden reconocer las monedas y su valor, donde pude percatarme que la mayoría logra identificar las monedas y su valor.

Al ya tener todos los niños su dinero, se les comentó que ahora si podían ir a la tienda donde podrían comprar todos los juguetes que querían mientras se les ajustará con su dinero. Para ir a comprar a la tiendita también pasaban de dos en dos ya que la maestra titular de grupo me ayudaba a atenderlos y así existiera mayor movimiento y los niños no se desesperarán tanto por esperar.

**MF:** Hola, bienvenido a la juguetería ¿qué va a querer comprar?

**FCo:** Quiero...un osito y unos cubos

**MF:** Muy bien ¿cuánto dice que cuesta el osito?

**FCo:** Cinco

**MF:** ¿Con qué moneda me puedes pagar cinco pesos?

**FCo** (Busca en sus monedas y las observa, me da una moneda de cinco pesos)

**MF:** ¿Cuánto vale esta moneda?

**FCo:** Cinco pesos

**MF:** Muy bien, ahora ¿cuánto dice que valen los cubos?

**FCo:** Cuatro

**MF:** ¿Qué monedas vas a usar para pagarme?

**FCo** (Observa las monedas y saca las de un peso) uno, dos, tres (se queda pensando al no ver otra moneda de peso) cuatro (entregó una moneda de dos pesos)

**MF:** ¿De cuánto es esta moneda? (se le muestra la moneda de un peso)

**FCo:** Uno

**MF:** Muy bien, ¿Cuántas monedas de esta me diste?

**FCo:** (Cuenta) uno, dos, tres, tres

**MF:** Muy bien, contemos con nuestros dedos, me diste tres monedas de un peso, levantemos tres dedos, ¿esta moneda cuánto vale?

**FCo:** Dos

**MF:** Muy bien, entonces ¿cuántos dedos tenemos que levantar si vale dos?

**FCo:** Dos

**MF:** Muy bien ¿Cuántos dedos levantamos?

**FCo:** (Cuenta) uno, dos, tres, cuatro, cinco; cinco

**MF:** Entonces ¿Cuánto dinero me diste?

**FCo:** Cinco

**MF:** Y ¿cuánto valen los cubos?

**FCo:** Cuatro

**MF:** Entonces ¿te sobra o te falta dinero?

**FCo:** ... (Piensa)

**MF:** Si tenemos cinco pesos (se muestran 5 dedos) y cuesta cuatro (bajo cuatro dedos y se le muestra el dedo que queda arriba) ¿nos sobra o nos falta?

**FCo:** Sobra

**MF:** ¿Cuánto nos sobra?

**FCo:** Uno

**MF:** Muy bien

Después de que todos los niños pasaron a comprar juguetes se les dio un tiempo para que pudieran jugar con ellos, como ya era la hora de la salida los niños pasaron a entregar los juguetes acomodándolos en su lugar y a entregar las monedas

**MF:** ¿Les gustó la actividad?

**TA:** Si

**MF:** ¿Qué fue lo que más les gustó?

**TA:** La tiendita

**Ca:** Maestra podemos jugar otro día otra vez a la tiendita

**MF:** ¿Les gustaría jugar otra vez?

**TA:** Si

**MF:** Muy bien otro día volvemos a jugar a la tiendita

## **Análisis y reflexión**

La actividad propuesta “Vamos a comprar” partió de la finalidad de que los niños por medio del juego simbólico crearán experiencias involucrándose y aprendieran a utilizar las monedas e identificar sus valores, gracias a la tiendita los niños por medio

de la simulación, en donde pudieron aplicar sus conocimientos en una situación de la vida cotidiana.

“El juego simbólico es sin duda alguna una estrategia necesaria dentro del salón de un preescolar, pues lleva a los niños a involucrarse en situaciones que viven día a día la manera en que se divierten, desarrollando diversas habilidades y conocimientos significativos. Ortiz, y otros (2020) nos mencionan...

El juego es beneficioso en las rutinas diarias que realizan los niños y niñas ya que mediante el desarrollo del juego simbólico se mejora la calidad del aprendizaje y se podrán desarrollar las áreas del desarrollo infantil, así mismo diversos autores dicen con varios fundamentos que el juego no es meramente individual, sino que también lleva a un contexto más social, en el cual ayuda a mejorar las relaciones con los demás y con el mundo que lo rodea.

En este juego de la tiendita los niños llevan a cabo una simulación de lo que es ir a comprar a una tienda o en este caso una juguetería, y se enfrentan a diversas situaciones o problemáticas que ellos mismo deben resolver, como lo son el observar ¿cuánto dinero tengo? ¿qué quiero comprar? ¿qué me alcanza con el dinero que tengo?, dicha situación les permite reflexionar y experimentar dicha sensación para después pasar a una toma de decisión.

Es de gran importancia que desde el preescolar se desarrolle la toma de decisiones, pues permite al niño el poder desarrollar habilidades y aptitudes como su autonomía, el análisis, la reflexión y solución de problemas. Alcántara (2012) nos menciona que “la autonomía y la capacidad de tomar decisiones que el niño vaya logrando en este nivel van a permitirle desarrollar habilidades y competencias para resolver problemas en su entorno, fomentando su desarrollo personal y aprendizaje significativo: en el conocer, el hacer, el convivir y el ser”.

Una de las estrategias que se implementó para que se realizara dicha propuesta y se obtuvieran los mejores resultados fue la organización de mesas y sillas, puesto que el diseño, acomodo y organización del salón también forma parte importante dentro del proceso de aprendizaje ya que influye dentro del ambiente, pues dependiendo de ello se puede beneficiar la adquisición y desarrollo de los nuevos conocimientos o crear barreras de aprendizaje.

Por lo que dentro del aula se optó por acomodar las mesas y sillas en forma de media luna, permitiendo crear un contacto directo con la educadora y no teniendo tantos objetos que bloqueen la vista y que desarrollan muchas distracciones en los alumnos, también permitió a uno como docente tener mayor alcance de poder observar a cada uno de los niños.

Para el diseño y realización de la tiendita se utilizaron los materiales didácticos del salón de clases, Cohen (1997) nos menciona que...

Los materiales para matemáticas en un aula para los primeros años de escuela deben tener en cuenta la naturaleza de la etapa de crecimiento de los niños, su dependencia de las operaciones concretas, su avance hacia la comprensión de la expresión simbólica y la importancia de permitirles descubrir por sí solos la verdad de la concepción matemática.

Por lo que el utilizar los materiales del salón no solo les permitió desarrollar el conteo, sino que también trabajaron con motricidad fina pues había juguetes de ensartar listón en orificios o armar cubos, entre otros.

Esta actividad de vamos de compras podemos decir que resultó exitosa, ya que, aparte de permitir el observar el cómo lo niños utilizan e implementan el uso de la moneda en una situación de la vida cotidiana, también al encontrarse en una situación que viven en su día a día les permitió utilizar y desarrollar su toma de decisiones, autonomía, como su conteo.

Los resultados arrojados dentro de la evaluación de esta actividad fueron los siguientes (Anexo U): 19 alumnos lograron reconocer los valores de cada moneda, 3 se encuentran en proceso y 2 aún no logran identificarlos; 13 niños utilizan la moneda de manera correcta, 8 presentan dificultad para utilizarlas y 2 no lograron utilizarlas de manera correcta.

## IV CONCLUSIONES

Por último y para poder concluir cabe resaltar que a lo largo de mis cuatro años de formación docente dentro de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí desarrollé diversas habilidades, aptitudes y capacidades, las cuales permitieron desenvolverme en cada una de las situaciones y facetas para convertirme en una Licenciada en Educación Preescolar, ampliando mis conocimientos y poder reflejarlos dentro de este informe de prácticas.

También puedo afirmar, que he aprendido y crecido considerablemente en todos los aspectos tanto intelectual como personal, siendo una persona totalmente diferente, con mayor preparación a la que entré a la licenciatura de Educación Preescolar hace cuatro años, con el sueño de convertirse en toda una educadora y que ahora se encuentra a un paso de serlo.

Al elegir para implementar el juego como estrategia principal, me permitió el poder guiar mejor mis acciones para cumplir con cada uno de los objetivos definidos en esta investigación, desarrollando un ambiente de aprendizaje de mayor confianza donde los niños pudieran desenvolverse libremente, promoviendo una sana convivencia y valores como el respeto, empatía, como también el trabajo colaborativo.

Al ir avanzando en mi investigación pude llegar a contestar esas preguntas que me formulé al principio de ella y que me sirvieron como apoyo en el proceso de desarrollo de este documento, las cuales son ¿cómo hacer del juego una estrategia en el preescolar para generar aprendizajes?, ¿de qué manera el juego aplicado como estrategia genera aprendizajes?

Siendo las estrategias procedimientos, métodos o técnicas que sirven para poder mejorar y dar una mayor eficiencia al actuar docente dejando resultados significativos y el juego al ser una actividad de interés para los niños entra como

estrategia generando experiencias en ellos, retándolos a poner a prueba sus conocimientos y habilidades, como también a desarrollar nuevas.

Como objetivo general del documento desarrollé el “establecer el juego como estrategia en el grupo de 3° “B” del Jardín de Niños Enrique Pestalozzi, para generar aprendizajes”; el juego tomaba un papel de estrategia, siendo primordial en la búsqueda del cumplimiento de dicho objetivo; donde se buscaba por medio de la propuesta de cinco actividades crear aprendizajes en cada uno de los alumnos.

Como se pudo observar dentro del diagnóstico realizado al grupo el campo de formación académica de pensamiento matemático fue el menos favorecido, donde los alumnos mostraban debilidad en el principio de conteo, así como también en el reconocimiento de los números dentro de la secuencia numérica y de manera individual, por lo que por medio de la estrategia escogida del juego se procuró que los niños desarrollaran los aprendizajes esperados en diversas situaciones, creando experiencias emocionantes y atractivas.

Partiendo del conocimiento de que el papel del docente es el de ser guía en el aprendizaje de sus alumnos y asumir la importancia y responsabilidad que conlleva dicha profesión. Siendo conscientes de que toda la educación debe estar centrada en el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos de los niños, tomar en cuenta sus gustos e intereses, sin dejar de lado objetivos, para así crear aprendizajes que sean significativos, y que puedan enfrentarse a cada situación que se les presente en la vida.

Unos de los principales teóricos que fueron de gran utilidad y ayuda para poder comprender el desarrollo de los niños y así poder tomarlo en cuenta para dicha investigación fueron Sigmund Freud, Lev Vygotsky y Jean Piaget; conocimientos que no sólo me ayudaron a saber cómo es el desarrollo, sino que también a comprender los diversos factores que pueden intervenir o afectar dicho proceso,

para que así las propuestas representaran una solución a dicha problemática y no resulten contraproducentes.

Durante las prácticas en el jardín de niños Enrique Pestalozzi, con el grupo asignado el cual cursaba su último año de preescolar, lograron obtener buenos resultados a pesar de las diferentes circunstancias que se presentaron a lo largo de su estadía en el jardín, provocadas por la contingencia sanitaria del covid 19, permitiendo observar avances en sus aprendizajes, a pesar de que en algunas ocasiones les costaba comprender algunas indicaciones, por ejemplo: guardar la sana distancia, el uso del cubrebocas o la limpieza de materiales, siempre se mantuvieron participativos y con disposición, llevando a cabo cada una de las consignas que se les asignaba, también cabe resaltar que en todo momento existió apoyo de la maestra titular del grupo, como de padres de familia.

Por medio de cada una de las actividades aplicadas, pude poner en práctica los conocimientos y habilidades desarrolladas durante mi proceso de formación docente, los cuales generan una gran responsabilidad en mi actuar donde mis valores y principios forman una parte primordial de mi desempeño, tanto para ponerlos en práctica como para trasmitírselos a los compañeros de trabajo, padres de familia y alumnos.

El campo formativo de pensamiento matemático brinda un amplio escenario para poder trabajarlo, tomando en cuenta los diferentes organizadores curriculares. Dentro de las propuestas llevadas a cabo se trabajó con la ubicación espacial, reconociéndolo como un aspecto base para el desarrollo del niño, pues es donde empiezan a coordinar relaciones simples para después formar estructuras cognitivas, que con el tiempo le ayudarán a comprender y poder resolver situaciones matemáticas y el organizador curricular de número.

Aunque en algunas de las actividades se presentaron algunas dificultades, como lo fue a la hora de dar consignas ya que no siempre les eran claras a los niños, por

lo que se les dificulta ejecutar la acción correspondiente, otra dificultad que se pudo observar es que no siempre se seguía el tiempo estipulado para cada actividad pues en ocasiones se alargaban más dejando muy poco para el cierre, siendo escasa la retroalimentación de lo aprendido.

Por medio de las evaluaciones de cada una de las actividades aplicadas podemos percibir los avances que obtuvieron cada uno de los niños dentro del campo de formación académica de Pensamiento Matemático, demostrando mayor conocimiento en el principio de conteo, pues en los juegos los niños contaban los objetos o personas que se les pedía, también desarrollaron su capacidad de reconocimiento de los números tanto dentro de la serie numérica como de manera individual, por otra parte presentaron avance en el reconocimiento del valor del número, donde por medio de objetos representaban las diferentes cantidades que se les pedía.

Aunado a ello puedo afirmar que durante todo el proceso de desarrollo del presente documento he aprendido diversas estrategias, el implementarlas para poder crear sesiones más dinámicas, llamativas e interesantes para los niños y evitar que los aprendizajes se fragmenten, el cómo evaluar a los alumnos y en qué momento se deben aplicar para poder tener un mejor rescate de sus conocimientos previos y el cómo van avanzando durante las actividades; garantizando un aprendizaje, mejorando con ello mi actuar docente, en donde cabe resaltar que se desarrolló una búsqueda de estrategias por medio de la reflexión e investigación, para lo que se tomaron en cuenta mis fortalezas y debilidades, para así permanecer en una mejora continua, desarrollando mi pensamiento crítico, analítico, lógico y reflexivo.

También he desarrollado mis capacidades de trabajo colaborativo, siendo una gran herramienta que me ha servido a lo largo de mi carrera y de gran utilidad para aplicarla en las aulas de los preescolares, ya que brinda nuevas experiencias y habilidades sociales, apoyando a que exista un mejor desenvolvimiento, además de

que es importante saber trabajar en equipo, mejorando con dicha estrategia mis habilidades comunicativas, ampliando mi léxico y mejorando la forma de dar consignas para que sean claras y precisas.

Algunas recomendaciones que pueden servir al momento de trabajar con el campo de pensamiento matemático son de plantear constantemente retos a los niños donde por medio de actividades se pongan a prueba sus conocimientos y se les motive a seguir desarrollando nuevos, donde su toma de decisiones esté presente en la búsqueda de soluciones.

No debemos olvidar a los padres de familia ya que son una parte fundamental del desarrollo y aprendizaje de los niños, por lo que implementar medidas en donde puedan intervenir es esencial, como lo son las actividades para realizar en casa donde puedan fortalecer lo visto en el aula, pedir que los niños sean partícipes de actividades en las que puedan poner en práctica sus conocimientos y que los rete, como también en actividades dentro de la institución donde los niños aprendan a trabajar de manera colaborativa junto con sus papás, fortaleciendo la relación padre e hijo y fomentando la convivencia familiar.

Por lo que recomiendo arduamente el considerar siempre en cada propuesta implementar actividades que involucren el juego, ya que se puede aplicar a cualquier campo formativo, además de que es sencillo de moldear a las necesidades de cada grupo, reconociendo esta estrategia esencial dentro del ámbito educativo pues al ser bien implementada se puede desarrollar cualquier competencia.

Por medio del juego simbólico los niños forman una imagen del mundo exterior, ya que por medio de situaciones de la vida cotidiana pasan de lo real a lo imaginario; el juego reglado permite a los niños ser empáticos, autónomos como también el autorregularse, ya que deben seguir una serie de normas las cuales guíen su comportamiento para poder cumplirlas. Por lo que los juegos que más recomiendo

trabajar en el preescolar es el juego simbólico y el reglado ya que desarrollan habilidades sociales, emocionales, como también comprenden de mejor manera su entorno. Y pueden ser empleados para atender cualquier campo de formación o área de desarrollo.

Las intervenciones son una de las muchas herramientas que tenemos como educadoras y que son indispensables en nuestro actuar docente, por lo que es necesario buscar un lenguaje que sea claro para que lo comprendan los alumnos, saber en qué momento llevar a cabo una intervención, y el cómo realizarla para darle la oportunidad al niño de que genere su propio aprendizaje.

Cabe resaltar que, durante todo mi trayecto formativo tanto en prácticas, como en la realización de este documento recepcional se ha teniendo siempre en cuenta el plan y programa Aprendizajes Claves, como una herramienta básica para mi labor docente, la cual me guía y me sirve de apoyo en la creación de cada una de mis prácticas, en la obtención de estrategias y en la innovación. Aún me queda mucho por aprender y conocer, experiencias por vivir que me brindarán nuevos conocimientos para seguir desarrollando competencias que me servirán para mi crecimiento continuo mejorando en mi papel de educadora.

## IV.I REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcántara, P. (2012). El docente como orientador del desarrollo de la autonomía y toma de decisiones en el niño de edad preescolar. *Revista Venezolana de Investigación Educativa*, 113-147. Obtenido de <http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/handle/654321/2243>
- Alpizar Domínguez, J. J. (2019). ¿De qué manera las nuevas tecnologías de la información (tics) apoyan a la mejora de los aprendizajes en educación preescolar? *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/tic-educacion-preescolar.html>  
[//hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1902tic-educacion-preescolar](https://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1902tic-educacion-preescolar)
- Carrión, A. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 132-149. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Chavarría, J. (2006). *Teoría de las situaciones didácticas*. Escuela de Matemática Universidad Nacional. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/21208/>
- Cohen, D. (1997). *Cómo aprenden los niños*. México: SEP., Secretaria de Educación Pública.
- Díaz, A. M. (2018). *Proyecto de aula para el fortalecimiento de las nociones de lateralidad y direccionalidad en educación infantil: un enfoque hacia el desarrollo de competencia matemática desde la dimensión cognitiva*. Medellín, Colombia: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/63058>

Díaz, M. L., Bopp, R. M., & Gamba, W. D. (2014). La música como recurso pedagógico en la edad preescolar. *Revista Infancias Imágenes*, 102-108. Obtenido de <https://doi.org/10.14483/16579089.5455>

DOF. (2021). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Cámara de diputados del h. congreso de la unión, Secretaria General y Secretaria de Servicios Parlamentarios. Obtenido de <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/CPEUM.pdf>

Escudero, A. (s.f.). *Smartick*. Obtenido de <https://www.smartick.es/blog/educacion/contar-con-los-dedos-finger-counting/>

Esteban, J. (2012). Trabajo de Grado El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/1123>

Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias pedagógicas* N° 16, 221-236. Obtenido de <http://www.web.facpya.uanl.mx/vinculategica/Revistas/R2/2744-2765%20-%20Orientaciones%20Basicas%20En%20El%20Diseño%20De%20Estrategias%20Didacticas%20Para%20La%20Construccion%20De%20Aprendizajes%20En%20Los%20Nuevos%20Escenarios%20Educativos.pdf>

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2010). Dinámicas de aula en educación infantil. *Temas para la Educación; Revista digital para profesionales de la enseñanza*.

Fierro C., Fortoul B. y Rosas L. (1999). Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción. Paidós. México. Pp. 28-35

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York, NY: UNICEF

Gimeno, Á. B. (s.f.). (1992). *Revista Española de Pedagogía*. Obtenido de <https://revistadepedagogia.org//no-191/el-entorno-escolar-como-factor-determinante-en-la-educacion-del-nino/101400039287/>

Gutiérrez, M. R. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>

KEMMIS, S. (1984): Point-by-point guide to action research. Victoria. Deakin University.

Lee, N. F., & Mendoza, V. G. (2012). *Exploración de la planificación cognitiva en preescolares ante dos consignas de una misma tarea de resolución de problemas*. Cartagena de Indias: Universidad Tecnológica de Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/3467>

López Imbacuán, E., & Delgado Sotelo, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios-*, 203-218.

López, J. A., & Vázquez, P. G. (Junio 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.

Martínez, G. G. (2021). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiymente.com/desarrollo/mente-absorbente-del-nino-segun-montessori>

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289- 296.

Mollá, R. M. (2007). *Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación*. Bordón: Universidad de Valencia.

Montero, M. M., & Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124.

Ortiz, M. I., Pineda, S. B., Varela, K. J., David, L. M., Giraldo, M. C., & Oquendo, K. V. (2020). *El Juego Simbólico en la Educación Infantil*. Medellín: Institución universitaria Tecnológico de Antioquia.

Trenas, F. R. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza* , 8.

Ulloa, K. (s.f.). *UNIFRONT Colegio Ensenada*. Obtenido de <https://sites.google.com/a/unifront.mx/practica-docente/descripcion-de-la-observacion-y-practica/descripcion-del-proceso-de-observacion-y-practica>

Viciano, V. y Conde, J. L. (2002): El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego*, (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

Prieto Bascón (2010) *El juego en educación primaria*.

Secretaría de Educación Pública SEP. (2017). *APRENDIZAJES CLAVES para la educación integral*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.

Yumbra, P. A., & Bermeo, Z. M. (2021). *Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de las nociones básicas en relación al número-cantidad hasta el 5, en niños/ as de 3 a 4 años*. Azogues, Ecuador: Universidad Nacional de Educación.

**ANEXOS**

# Anexo A

## ACTIVIDAD 1. Tierra a la vista

### Planeación



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR  
VIII SEMESTRE



Docente en formación: Alicia del Carmen Amaya Vázquez  
Jardín de Niños: Enrique Pestalozzi  
Nombre de la actividad: izquierda, derecha ¡Tierra a la vista!  
Estrategia: juego

Grado al que se aplica: 3º B  
Fecha de aplicación: 21 y 22 de febrero de 2022

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: pensamiento matemático		ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Forma, espacio y medida	
PROPÓSITO DEL CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: que el niño identifique su lado izquierdo y derecho		ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Ubicación espacial	
APRENDIZAJE ESPERADO: Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, mediante la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia			
TIEMPO: 50 minutos	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pulseras</li> <li>• Canción <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FhngNuRXDZc">https://www.youtube.com/watch?v=FhngNuRXDZc</a></li> </ul>	ESPACIO: Salón de clases	ORGANIZACIÓN: Individual
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA:</b>			
<p><b>INICIO:</b> Se comenzará la clase pidiéndole a los niños que me muestren sus manos, ¿Cuántas manos tienen? Ahora enséñame sus pies ¿Cuántos pies tienen? ¿Cuántos ojos tienen? ¿Cuántas orejas tienen? Cada una de esas partes de nuestro cuerpo está en un lado, todos tenemos dos lados un lado izquierdo y otro derecho, mostrándoles cada uno de los lados. Se les mencionará que se les entregará una pulsera para que la pongan en su mano derecha y así puedan identificarla. Ahora deberán levantar la mano derecha que es la mano que tienen la pulsera y después levantar la mano izquierda la cual es la que no tiene pulsera</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Para continuar con la clase se comentará a los niños que jugaremos un juego llamado " Tempestad" en el que navegaremos en el mar y se les dará la consigna de que muevan sus mesas alrededor del salón para que quede el centro libre, después se acomodarán las sillas alrededor formando un círculo y cada uno se sentará en su silla, se les explicará que la maestra se pondrá de pie en el centro del círculo y dará las órdenes, cuando diga olas a la derecha los niños deberán cambiar de silla con su compañero que esta de dicho lado y al igual que si dice a la izquierda, se dará dicha indicación de tres a cuatro veces y cuando diga la maestra "tempestad", deberán cambiar con cualquiera de sus compañeros la silla y la persona que se encuentra en medio podrá tomar un lugar, el que se quede sin silla será el siguiente en dar las indicaciones y así sucesivamente.</p> <p><b>CIERRE:</b> Para cerrar la actividad se les pondrá una canción donde se reforzará lo aprendido y se les invitara a todos a bailar.</p>			
<b>EVALUACIÓN</b>			
INSTRUMENTO: rubrica			

**Anexo B**  
**ACTIVIDAD 1. Tierra a la vista**  
**Rúbrica de Evaluación**

RUBRICA DE EVALUACION			
EDUCADORA: Alicia del Carmen Amaya Vázquez		GRADO Y GRUPO: 3° "B"	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Tierra a la vista		FECHA: 21 y 22 de febrero del 2022	
ESTRATEGIA: juego simbólico			
APRENDIZAJE ESPERADO: Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.			
COMPONENTE CURRICULAR 1: Forma , espacio y medida		COMPONENTE CURRICULAR 2: Ubicación espacial	
ASPECTO	CRITERIOS		
	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
ACTIVIDAD			
Conocimientos previos	Responde de manera clara los cuestionamientos que se hacen dejando conocer sus conocimientos previos sobre el tema	Responde algunos cuestionamientos que hace la practicante	No comparte ningún conocimiento
Participación	Participa de manera activa en todas las actividades.	Participa en algunas de las actividades de forma activa.	No participa en las actividades.
Materiales	Utiliza de manera adecuada los diversos materiales	Utiliza los diversos materiales, aunque no siempre de manera adecuada	No utiliza los materiales de manera adecuada
Lenguaje	Utiliza leguaje un claro y entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	Utiliza leguaje un claro, pero no muy entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	No utiliza leguaje un claro ni entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones
APRENDIZAJE			
Puntos espaciales	Identifica y comprende los puntos espaciales como arriba, abajo, adelante y atrás	Identifica algunos puntos espaciales de arriba, abajo, adelante y atrás, aunque no los comprende mucho	No identifica puntos espaciales como arriba, abajo, adelante y atrás
Lateralidad	Comprende la lateralidad de izquierda y derecha y la identifica	Comprende la lateralidad de izquierda y derecha pero no logra identificarla	No comprende la lateralidad de izquierda y derecha, por lo que tampoco la identifica
Estrategias	Conoce y aplica estrategias que le sirvan para identificar los puntos espaciales y la lateralidad	Conoce estrategias que le sirvan para identificar los puntos espaciales y la lateralidad, pero no las aplica	No conoce y ni aplica estrategias que le sirvan para identificar los puntos espaciales y la lateralidad
JUEGO			
Comprensión	Demuestra total entendimiento del juego	Demuestra dificultad en comprender algunos aspectos del juego	No demuestra entendimiento alguno del juego
Secuencia	Comprende la secuencia del juego y lo realiza de manera correcta durante toda la actividad	Comprende un poco la secuencia del juego e intenta realizarla de manera correcta	No comprende la secuencia del juego, por lo que no puede realizarla de manera correcta
Turnos y Respeto	Respeto los turnos de sus compañeros, se mantiene atento y no interrumpe a los demás	Respeto algunos de los turnos y no interrumpe, pero pocas veces presta atención.	No respeta los turnos de los demás, no pone atención e interrumpe.
Colaboración	Colabora de manera activa con sus compañeros permitiendo un mejor seguimiento de la actividad	Colabora en pocas ocasiones con sus compañeros	No colabora de manera con sus compañeros



**Anexo D**  
**ACTIVIDAD 1. Tierra a la vista**  
**Evidencias fotográficas**  
**Grupo 1**



*1 Momento en que se coloca el listón en la mano izquierda de una alumna*



*2 Consignas por la maestra en formación antes de comenzar el juego*



*3 Reforzando indicaciones*

# Anexo E

## ACTIVIDAD 2. Pares y nones

### Planeación



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**  
**VIII SEMESTRE**



**Docente en formación:** Alicia del Carmen Amaya Vázquez

**Grado al que se aplica:** 3º B

**Jardín de Niños:** Enrique Pestalozzi

**Fecha de aplicación:** 14 y 15 de marzo del 2022

**Nombre de la actividad:** Pares y nones

**Estrategia:** Conteo

<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> pensamiento matemático		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 1:</b> Número, algebra y variación	
<b>PROPÓSITO DEL CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> usa el conteo para resolver problemas		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 2:</b> Número	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.			
<b>TIEMPO:</b> 50 minutos	<b>MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS:</b> • Fichitas	<b>ESPACIO:</b> Salón de clases	<b>ORGANIZACIÓN:</b> Grupal
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA:</b>			
<b>INICIO:</b> Para iniciar la clase se pondrá la fecha en el pizarrón y se contara cuantos niños y niñas asistieron y cuantos faltaron, anotándolo en el pizarrón			
<b>DESARROLLO:</b> Se jugará el juego pares y nones donde se dará la indicación de mover todas las mesas alrededor del salón para dejar el centro libre, se hará un círculo agarrándose todos de las manos y se cantara la canción A pares y nones, vamos a jugar El que quede solo, ese perderá Y la maestra dirá un numero <<ejemplo: ¡De cinco!>> y los niños deberán formar grupos del número mencionado después entre todos contarán cuantos niños hay en cada uno de los grupos para verificar que sea el número, se cuestionará a los niños ¿Cuántos son en este grupo? ¿Hay más niños o menos? ¿Qué podemos hacer para que sea el número que dijimos? ¿Cuántos niños sobran? ¿Cuántos niños nos faltan?			
<b>CIERRE:</b> Para cerrar la actividad se les dará fichitas a cada alumno, y se les mencionara que deben tener diez, cuestionándolos y las que les sobran deben regresarlas o decir si les faltan ¿Cuántas fichitas tienen? ¿Les sobran? ¿Les faltan fichitas?			
<b>EVALUACIÓN</b>			
<b>INSTRUMENTO:</b> rubrica			

## Anexo F

### ACTIVIDAD 2. Pares y nones

#### Rúbrica de Evaluación

RUBRICA DE EVALUACION			
EDUCADORA: Alicia del Carmen Amaya Vázquez			GRADO Y GRUPO: 3° "B"
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Pares y Nones			FECHA: 14 y 15 de marzo del 2022
ESTRATEGIA: juego reglado			
APRENDIZAJE ESPERADO: Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones			
COMPONENTE CURRICULAR 1: Número, Algebra y Variación		COMPONENTE CURRICULAR 2: Número	
ASPECTO	CRITERIOS		
	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
<b>ACTIVIDAD</b>			
Conocimientos previos	Responde de manera clara los cuestionamientos que se hacen dejando conocer sus conocimientos previos sobre el tema	Responde algunos cuestionamientos que hace la practicante	No comparte ningún conocimiento
Participación	Participa de manera activa en todas las actividades.	Participa en algunas de las actividades de forma activa.	No participa en las actividades.
Materiales	Utiliza de manera adecuada los diversos materiales	Utiliza los diversos materiales, aunque no siempre de manera adecuada	No utiliza los materiales de manera adecuada
Lenguaje	Utiliza leguaje un claro y entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	Utiliza leguaje un claro, pero no muy entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	No utiliza leguaje un claro ni entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones
<b>APRENDIZAJE</b>			
Números	Logra contar del 1 al 10 sin ninguna dificultad, reconoce e identifica los números de manera escrita, dentro de la secuencia y por separado	Logra contar del 1 al 10 pero con dificultad, por lo que solo reconoce e identifica algunos números de manera escrita, dentro de la secuencia y por separado	No Logra contar del 1 al 10, ni reconocer o identificar los números de manera escrita, dentro de la secuencia y menos por separado
Valor	Reconoce el valor de los números del 1 al 10	Reconoce el valor de algunos números del 1 al 10	No reconoce el valor de los números
Estrategias	Aplica estrategias que le sirvan de ayuda para el conteo	Aplica algunas estrategias para el conteo aunque no le ayudan mucho	No aplica estrategias
<b>JUEGO</b>			
Comprensión	Demuestra total entendimiento del juego	Demuestra dificultad en comprender algunos aspectos del juego	No demuestra entendimiento alguno del juego
Secuencia	Comprende la secuencia del juego y lo realiza de manera correcta durante toda la actividad	Comprende un poco la secuencia del juego e intenta realizarla de manera correcta	No comprende la secuencia del juego, por lo que no puede realizarla de manera correcta
Turnos y Respeto	Respeto los turnos de sus compañeros, se mantiene atento y no interrumpe a los demás	Respeto algunos de los turnos y no interrumpe, pero pocas veces presta atención.	No respeta los turnos de los demás, no pone atención e interrumpe.
Colaboración	Colabora de manera activa con sus compañeros permitiendo un mejor seguimiento de la actividad	Colabora en pocas ocasiones con sus compañeros	No colabora de manera con sus compañeros



**Anexo H**  
**ACTIVIDAD 2. Pares y nones**  
**Evidencias fotográficas**  
**Grupo 1**



*4 Verificando que los grupos estén formados por lo integrantes indicados*



*5 Observando los grupos conformados por los alumnos*



**Anexo I**  
**ACTIVIDAD 2. Pares y nones**  
**Evidencias fotográficas**  
**Grupo 2**



*8 Formando equipos de dos integrantes*



*9 Alumnos formando grupo guiados por la empatía*



*10 Alumnos organizándose para formar los grupos con el número de integrantes indicado*

# Anexo J

## ACTIVIDAD 3. El listón

### Planeación



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**  
**VIII SEMESTRE**



**Docente en formación:** Alicia del Carmen Amaya Vázquez  
**Jardín de Niños:** Enrique Pestalozzi  
**Nombre de la actividad:** El Listón  
**Estrategia:** Conteo

**Grado al que se aplica:** 3º B  
**Fecha de aplicación:** 16 y 17 de marzo del 2022

<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Pensamiento matemático		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 1:</b> Número, algebra y variación	
<b>PROPÓSITO DEL CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> usa el conteo para resolver problemas		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 2:</b> Número	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 50 minutos	<b>MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listón</li> <li>Números</li> <li>Fichitas</li> <li>Canción de los números</li> </ul>	<b>ESPACIO:</b> Salón de clases	<b>ORGANIZACIÓN:</b> Equipos
<p><b>INICIO:</b> Para comenzar la clase se les pondrá a los niños una canción de los números donde contarán algunos objetos y se les cuestionará  ¿Cuántas patas tiene el pulpo?  ¿Cuántos sombreros tiene el pato?  ¿Cuántas hormigas tiene Gina?  Cada que contesten una pregunta número se les pedirá a algún niño que pase al pizarrón a anotar el número</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se dividirá el grupo en dos equipos y se acomodaran en un extremo del salón, del otro lado del salón se acomodaran dos mesas, cada uno tendrá un plato con números del 1 al 10, otro plato con fichitas y un bote vacío, por la línea de los equipos habrá un pañuelo, la dinámica consiste es que por turnos saldrá un integrante de cada equipo corriendo a la mesa que está enfrente y deberán tomar un papelito que les dirá el número de fichitas que tendrán que meter en el bote, al meter todas las fichitas que indica el papelito podrán correr por el pañuelo y levantarlo, el primero en levantar el pañuelo gana, posteriormente se verificara que las fichitas sean las correctas, al ser las correctas se dará un punto al equipo, se repetirá la dinámica hasta que pasen todos.</p> <p><b>CIERRE:</b> Para cerrar la actividad se les cuestionará a los niños haciéndoles preguntas aleatoriamente  ¿Qué número te toco?  ¿Cuántas fichitas pusiste?  ¿Cómo supiste cuantas fichitas poner?]</p>			
<b>EVALUACIÓN</b>			
<b>INSTRUMENTO:</b> rubrica			

## Anexo K

### ACTIVIDAD 3. El listón

### Rúbrica de Evaluación

RUBRICA DE EVALUACION			
EDUCADORA: Alicia del Carmen Amaya Vázquez		GRADO Y GRUPO: 3° "B"	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El listón		FECHA: 16 y 17 de marzo del 2022	
ESTRATEGIA: juego reglado			
APRENDIZAJE ESPERADO: Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones			
COMPONENTE CURRICULAR 1: Número, Algebra y Variación		COMPONENTE CURRICULAR 2: Número	
ASPECTO	CRITERIOS		
	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
<b>ACTIVIDAD</b>			
Conocimientos previos	Responde de manera clara los cuestionamientos que se hacen dejando conocer sus conocimientos previos sobre el tema	Responde algunos cuestionamientos que hace la practicante	No comparte ningún conocimiento
Participación	Participa de manera activa en todas las actividades.	Participa en algunas de las actividades de forma activa.	No participa en las actividades.
Materiales	Utiliza de manera adecuada los diversos materiales	Utiliza los diversos materiales, aunque no siempre de manera adecuada	No utiliza los materiales de manera adecuada
Lenguaje	Utiliza lenguaje un claro y entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	Utiliza lenguaje un claro, pero no muy entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	No utiliza lenguaje un claro ni entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones
<b>APRENDIZAJE</b>			
Números	Logra contar del 1 al 10 sin ninguna dificultad, reconoce e identifica los números de manera escrita, dentro de la secuencia y por separado	Logra contar del 1 al 10 pero con dificultad, por lo que solo reconoce e identifica algunos números de manera escrita, dentro de la secuencia y por separado	No Logra contar del 1 al 10, ni reconocer o identificar los números de manera escrita, dentro de la secuencia y menos por separado
Valor	Reconoce el valor de los números del 1 al 10	Reconoce el valor de algunos números del 1 al 10	No reconoce el valor de los números
Estrategias	Aplica estrategias que le sirvan de ayuda para el conteo	Aplica algunas estrategias para el conteo aunque no le ayudan mucho	No aplica estrategias
<b>JUEGO</b>			
Comprensión	Demuestra total entendimiento del juego	Demuestra dificultad en comprender algunos aspectos del juego	No demuestra entendimiento alguno del juego
Secuencia	Comprende la secuencia del juego y lo realiza de manera correcta durante toda la actividad	Comprende un poco la secuencia del juego e intenta realizarla de manera correcta	No comprende la secuencia del juego, por lo que no puede realizarla de manera correcta
Turnos y Respeto	Respeto los turnos de sus compañeros, se mantiene atento y no interrumpe a los demás	Respeto algunos de los turnos y no interrumpe, pero pocas veces presta atención.	No respeta los turnos de los demás, no pone atención e interrumpe.
Colaboración	Colabora de manera activa con sus compañeros permitiendo un mejor seguimiento de la actividad	Colabora en pocas ocasiones con sus compañeros	No colabora de manera con sus compañeros



**Anexo M**  
**ACTIVIDAD 3. El listón**  
**Evidencias fotográficas**  
**Grupo 1**



11 Alumnos acomodando la cantidad de fichitas según el número



12 Alumno ganador con el listón en la mano



13 Alumnos corriendo en dirección a las estaciones del juego

**Anexo N**  
**ACTIVIDAD 3. El listón**  
**Evidencias fotográficas**  
**Grupo 2**



*14 Alumnos contando las fichas para poner la cantidad que representa el número*



*15 Alumno alzando el listón de la victoria*



*16 Alumno corroborando junto con la Maestra en Formación si la cantidad de fichas es la correcta*

# Anexo Ñ

## ACTIVIDAD 4. Conociendo las monedas

### Planeación



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**  
**VIII SEMESTRE**



**Docente en formación:** Alicia del Carmen Amaya Vázquez  
**Jardín de Niños:** Enrique Pestalozzi  
**Nombre de la actividad:** Conociendo las monedas  
**Estrategia:** Conteo

**Grado al que se aplica:** 3ºB  
**Fecha de aplicación:** 28 de marzo del 2022

<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Pensamiento matemático		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 1:</b> Número, algebra y variación	
<b>PROPÓSITO DEL CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 2:</b> Número	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Identifica algunas relaciones de equivalencias entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta			
<b>TIEMPO:</b> De 60 a 70 minutos	<b>MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ehJUGaBQJIM">Video1 https://www.youtube.com/watch?v=ehJUGaBQJIM</a></li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=cToa6v8u8Tk">Video2 https://www.youtube.com/watch?v=cToa6v8u8Tk</a></li> <li><a href="#">Lápiz</a></li> <li><a href="#">Hoja de trabajo</a></li> <li><a href="#">Lápiz</a></li> </ul>	<b>ESPACIO:</b> Salón de clases	<b>ORGANIZACIÓN:</b> Grupal/individual
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA:</b>			
<p><b>INICIO:</b> Para iniciar la clase se comenzará con diferentes preguntas:          ¿Saben que es una moneda?          ¿Cómo son las monedas?          ¿Para qué creen que sirven?          Se les pondrá un video donde conocerán más sobre las monedas y un video sobre el valor de las monedas.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se jugará un juego donde se sentarán todos en el suelo formando un círculo y se utilizará un lápiz (hecho de botella) y se cantara la canción          Este juego es divertido y a todos nos va a gustar          Con el lápiz en la mano uno por uno hay que girar          Si la música termina y el lápiz contigo esta          Tendrás que pasar al frente para ponerte a contar          Y a la persona que apunte la punta del lápiz le tocará pasar al centro del círculo a sacar una moneda y poner cuanto vale la moneda en pesos &lt;&lt;ejemplo: si saca la moneda de diez pesos, deberá acomodar a lado diez monedas de un peso&gt;&gt; se repetirá el juego para que participen todos</p> <p><b>CIERRE:</b> Por último se trabajara una hoja de trabajo donde los niños deberán poner las equivalencias de las monedas</p>			
<b>EVALUACIÓN</b>			
<b>INSTRUMENTO:</b> Rúbrica			

## Anexo O

### ACTIVIDAD 4. Conociendo las monedas

#### Rúbrica de Evaluación

RUBRICA DE EVALUACION			
EDUCADORA: Alicia del Carmen Amaya Vázquez		GRADO Y GRUPO: 3° "B"	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Conociendo las monedas		FECHA: 22 y 28 de marzo del 2022	
ESTRATEGIA: juego reglado			
APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.			
COMPONENTE CURRICULAR 1: Número, Álgebra y Variación		COMPONENTE CURRICULAR 2: Número	
ASPECTO	CRITERIOS		
	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
<b>ACTIVIDAD</b>			
Conocimientos previos	Responde de manera clara los cuestionamientos que se hacen dejando conocer sus conocimientos previos sobre el tema	Responde algunos cuestionamientos que hace la practicante	No comparte ningún conocimiento
Participación	Participa de manera activa en todas las actividades.	Participa en algunas de las actividades de forma activa.	No participa en las actividades.
Materiales	Utiliza de manera adecuada los diversos materiales	Utiliza los diversos materiales, aunque no siempre de manera adecuada	No utiliza los materiales de manera adecuada
Lenguaje	Utiliza lenguaje un claro y entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	Utiliza lenguaje un claro, pero no muy entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	No utiliza lenguaje un claro ni entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones
<b>APRENDIZAJE</b>			
Valor	Identifica el valor de cada moneda	Identifica el valor de algunas monedas	No identifica el valor de ninguna moneda
Utilidad	Comprende el cómo se utilizan las monedas y las utiliza correctamente	Comprende un poco el cómo se utilizan las monedas y se le dificulta utilizarlas	No comprende el cómo se utilizan las monedas por lo que no las utiliza correctamente
Estrategias	Aplica estrategias que le sirvan de ayuda para el conteo	Aplica algunas estrategias para el conteo aunque no le ayudan mucho	No aplica estrategias
<b>JUEGO</b>			
Comprensión	Demuestra total entendimiento del juego	Demuestra dificultad en comprender algunos aspectos del juego	No demuestra entendimiento alguno del juego
Secuencia	Comprende la secuencia del juego y lo realiza de manera correcta durante toda la actividad	Comprende un poco la secuencia del juego e intenta realizarla de manera correcta	No comprende la secuencia del juego, por lo que no puede realizarla de manera correcta
Turnos y Respeto	Respeto los turnos de sus compañeros, se mantiene atento y no interrumpe a los demás	Respeto algunos de los turnos y no interrumpe, pero pocas veces presta atención.	No respeta los turnos de los demás, no pone atención e interrumpe.
Colaboración	Colabora de manera activa con sus compañeros permitiendo un mejor seguimiento de la actividad	Colabora en pocas ocasiones con sus compañeros	No colabora de manera con sus compañeros

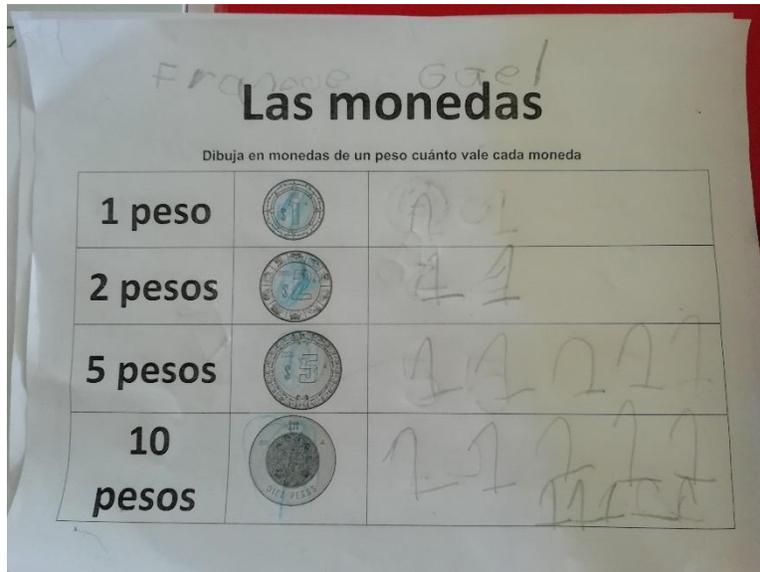


## Anexo Q

### ACTIVIDAD 4. Conociendo las monedas

#### Evidencias Fotográficas

#### Grupo 1



17 Hoja de trabajo "La monedas" elaborada por un alumno en el salón de clases



18 Hoja de trabajo "Las monedas" elaborada por una alumna en el salón de clases

**Anexo R**  
**ACTIVIDAD 4. Conociendo las monedas**  
**Evidencias Fotográficas**  
**Grupo 2**



*19 Estrategia de implementación de las TIC'S (Proyección de video)*



*20 Alumno buscando para representar el valor de la moneda que se le indico*



*21 Representación del valor de la moneda de 5 pesos en monedas de 2 pesos y 1 peso por un alumno*

# Anexo S

## ACTIVIDAD 5. Vamos de compras

### Planeación



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR  
VIII SEMESTRE



Docente en formación: Alicia del Carmen Amaya Vázquez

Grado al que se aplica: 3º B

Jardín de Niños: Enrique Pestalozzi

Fecha de aplicación: 30 de marzo y 1 de Abril de 2022

Nombre de la actividad: Vamos de compras

Estrategia: juego

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: Pensamiento matemático.		ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Número, álgebra y variación.	
PROPÓSITO DEL CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.		ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número.	
APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica algunas relaciones de equivalencias entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.			
TIEMPO: 50 min- 55 min	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento "Mony Monedas" (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wBdcm8qiydE">https://www.youtube.com/watch?v=wBdcm8qiydE</a>)</li> <li>• Monedas</li> <li>• Material del salón</li> </ul>	ESPACIO: Salón de clases	ORGANIZACIÓN: Individual/Grupal
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA:</b>			
<p><b>INICIO:</b> Iniciaré proyectando el cuento "Mony Monedas" (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wBdcm8qiydE">https://www.youtube.com/watch?v=wBdcm8qiydE</a>), e iré preguntando, ¿ustedes saben de cuánto es esa moneda? ¿Creen que Mony pagó la cantidad correcta? ¿Por qué? ¿Cuánto dinero se ve en la pantalla?; e invitándolos a contar las cantidades en voz alta.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Les diré que vamos a jugar a la tiendita donde los pasare a visitar la tiendita, la cual estará hecha con materiales del salón, por lo cuales podrán pagar para jugar con ellos un rato, y se les cuestionará ¿pero para comprar que necesitamos? ¿Dónde podemos conseguir monedas? Por lo que deberán pasar primero al banco para que se les dé, el dinero y después podrán pasar a la tiendita a escoger el material con el que jugarán, donde se les cuestionará a cada uno ¿Qué vas a comprar?, ¿Cuánto cuesta? ¿Cuántas monedas debes darme? ¿Te sobró dinero? ¿Cuánto te sobro? ¿Te faltó dinero? ¿Cuánto te falta?</p> <p><b>CIERRE:</b> Cuando ya todos tengan su material podrán jugar un rato con él, si les sobró dinero podrán comprar otro material, al final del juego deberán entregar al banco las monedas que les sobraron ¿Cuántas monedas te sobraron?</p>			
<b>EVALUACIÓN</b>			
INSTRUMENTO: Rúbrica			

## Anexo T

### ACTIVIDAD 5. Vamos de compras

#### Rúbrica de Evaluación

RUBRICA DE EVALUACION			
EDUCADORA: Alicia del Carmen Amaya Vázquez		GRADO Y GRUPO: 3° "B"	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Vamos de compras		FECHA: 30 de marzo y 1 de abril del 2022	
ESTRATEGIA: juego simbólico			
APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.			
COMPONENTE CURRICULAR 1: Número, Algebra y Variación		COMPONENTE CURRICULAR 2: Número	
ASPECTO	CRITERIOS		
	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
ACTIVIDAD			
Conocimientos previos	Responde de manera clara los cuestionamientos que se hacen dejando conocer sus conocimientos previos sobre el tema	Responde algunos cuestionamientos que hace la practicante	No comparte ningún conocimiento
Participación	Participa de manera activa en todas las actividades.	Participa en algunas de las actividades de forma activa.	No participa en las actividades.
Materiales	Utiliza de manera adecuada los diversos materiales	Utiliza los diversos materiales, aunque no siempre de manera adecuada	No utiliza los materiales de manera adecuada
Lenguaje	Utiliza lenguaje un claro y entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	Utiliza lenguaje un claro, pero no muy entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones	No utiliza lenguaje un claro ni entendible, a la hora de expresar sus ideas y dar sus opiniones
APRENDIZAJE			
Valor	Identifica el valor de cada moneda	Identifica el valor de algunas monedas	No identifica el valor de ninguna moneda
Utilidad	Comprende el cómo se utilizan las monedas y las utiliza correctamente	Comprende un poco el cómo se utilizan las monedas y se le dificulta utilizarlas	No comprende el cómo se utilizan las monedas por lo que no las utiliza correctamente
Estrategias	Aplica estrategias que le sirvan de ayuda para el conteo	Aplica algunas estrategias para el conteo aunque no le ayudan mucho	No aplica estrategias
JUEGO			
Comprensión	Demuestra total entendimiento del juego	Demuestra dificultad en comprender algunos aspectos del juego	No demuestra entendimiento alguno del juego
Secuencia	Comprende la secuencia del juego y lo realiza de manera correcta durante toda la actividad	Comprende un poco la secuencia del juego e intenta realizarla de manera correcta	No comprende la secuencia del juego, por lo que no puede realizarla de manera correcta
Turnos y Respeto	Respeto los turnos de sus compañeros, se mantiene atento y no interrumpe a los demás	Respeto algunos de los turnos y no interrumpe, pero pocas veces presta atención.	No respeta los turnos de los demás, no pone atención e interrumpe.
Colaboración	Colabora de manera activa con sus compañeros permitiendo un mejor seguimiento de la actividad	Colabora en pocas ocasiones con sus compañeros	No colabora de manera con sus compañeros



**Anexo V**  
**ACTIVIDAD 5. Vamos de compras**  
**Evidencias fotográficas**  
**Grupo 1**



*22 Alumno utilizando la mano como herramienta de conteo*



*23 Alumnas comprando en la juguetería que atiende la Maestra en Formación*



*24 Alumnos en el banco recibiendo dinero para comprar en la juguetería del salón*

**Anexo X**  
**ACTIVIDAD 5. Vamos de compras**  
**Evidencias fotográficas**  
**Grupo 2**



*25 Alumna en el banco*



*26 Alumno recibiendo su dinero en el banco*



*27 Alumno contando con Ayuda de la mano de la Maestra en Formación cuanto tiene que pagar*