



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

TITULO: El reforzamiento de las matemáticas mediante el juego cooperativo a través de la clase de educación física en educación primaria

AUTOR: Norma Valeria Aranda Contreras

FECHA: 7/22/2022

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Matemáticas, El juego, Trabajo en equipo, Secuencias didácticas

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 REFORZAMIENTO DE LAS MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO
COOPERATIVO A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA”**

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTA:

NORMA VALERIA ARANDA CONTRERAS.

ASESOR (A):

MTRA. SYBIL GONZÁLEZ TREVIÑO.

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2022



**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 NORMA VALERIA ARANDA CONTRERAS autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la utilización de la obra Titulada:

**"EL REFORZAMIENTO DE LAS MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO
COOPERATIVO A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA"**

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

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 19 días del mes de JULIO de 2022.

ATENTAMENTE.

NORMA VALERIA ARANDA CONTRERAS

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(ia) alumno(a): ARANDA CONTRERAS NORMA VALERIA
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 REFORZAMIENTO DE LAS MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO COOPERATIVO A TRAVES DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACION PRIMARIA"

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

ATENTAMENTE

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS



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

MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

ENCARGADA DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

DRA. SYBIL GONZÁLEZ TREVINO

AGRADECIMIENTOS.

Recordar con alegría e imaginar que hace 4 años empezó este gran proceso, pensando en que rápido paso el tiempo, que a pesar de las circunstancias todo se logra si te esfuerzas y luchas por conseguirlo.

Quiero agradecer a dios por permitirme tener una vida con salud por permitirme haber llegado a este momento, al igual el permitirme estar con mis seres querido y que vean mis triunfos, siendo mi motor para pasar cualquier obstáculo en mi camino.

A mi mamá Irma Contreras y a mi papá Roberto Aranda por estar siempre conmigo, apoyándome, escuchándome y guiándome para poder realizar mis estudios, gracias a ellos he llegado esta donde estoy, sin faltarme, mientras que también me enseñaron a siempre ser una mejor persona, agradecida por el mínimo detalle que se me brinde.

A mi hermana Deborah que me ayudo en cualquier día que se me presento un problema, enseñándome a luchar por lo que quiero y que no importa los obstáculos que se me presenten al final siempre llega la calma.

A mi perrita Kira por acompañarme en mis noches de desvelo, estando cerca de mí.

A mis abuelitos maternos Luis Contreras y Martha Bucio por brindarme su apoyo, dándome ánimos para continuar y sobresalir en cada momento.

Agradezco a mi asesora Sybil Gonzales Treviño quien me oriento, me escucho y me brindó su apoyo para culminar este gran proceso.

A mis personas favoritas Karla, Felipe, Fernanda Ávila y Daniel Collazo por estar para mí cuando las necesite, escuchándome, dándome ánimo y creyendo en mí desde el primer momento en que inicie este proceso.

A las grandes amistades que hice y siguen conmigo, Víctor Ramírez, Víctor Camacho, Ubaldo Palacio y Emmanuel brindándome su valiosa amistad en cada

día que pasamos juntos, invitándome a desayunar, seguirme en mis locuras y sobre todo apoyándome incondicionalmente cuando les pedía su ayuda.

A mi compañera de prácticas Aylin que desde que empezamos a trabajar juntas sabíamos que podíamos contar la una con la otra a pesar de todo, por ofrecerme su amistad y cariño.

A mis compañeras de voleibol Alejandra de Santiago y Monserrat por brindarme su amistad, demostrándome su lealtad, sacándome una sonrisa y reír a carcajadas.

Por último, a mis compañeros de danza, a mis compañeras de voleibol y entrenador, a mis amistades externas que conocí en la escuela y a cada uno de los profesores que me brindaron su apoyo, dándome un consejo, ofreciéndome sus conocimientos y experiencias.

ÍNDICE.

I. INTRODUCCIÓN.....	7
1.1 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO.....	7
1.2. Justificación.	15
1.3. Interés personal.....	16
1.4 Contextualización de problema.....	17
1.5 Objetivos.....	19
1.6 Competencias profesionales.....	19
1.7 Descripción concisa sobre el contenido del documento.....	25
II. PLAN DE ACCIÓN.....	26
2.1 Diagnóstico del grupo.....	26
2.2 Focalización del problema.....	27
2.3 Propósitos del plan de acción	29
2.4 Revisión teórica.....	29
2.5 Platea el plan de acción donde se describe el conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución (intención, planificación, acción, observación, evaluación y reflexión.....	42
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.....	45
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	68
V. REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA.....	73
VI. ANEXOS.....	76

I. INTRODUCCIÓN.

1.1 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO.

Para desarrollar nuestra práctica docente es necesario conocer el dónde se desenvuelven nuestros alumnos, al igual que nosotros ya que será nuestro centro de trabajo, es ahí en donde vemos la importancia del contexto social puesto que veremos el progreso de los estudiantes.

Vygotsky (1926) consideraba que:

...el contexto (social, familiar, cultural, escolar, etc.) es crucial para el aprendizaje, ya que, produce la integración de los factores social y personal, y que por medio de la interacción el niño aprende a desarrollar sus facultades y comprende su entorno.

Derivado esto, se dio a la tarea de observar y conocer el contexto interno y externo de la Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez en la cual se llevó a cabo las prácticas profesionales para la realización de este informe.

La Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez inicia su labor educativa el día 20 de noviembre de 1972 en las instalaciones de la escuela primaria Estatal Profesor Agustín Domínguez ubicada en la calle de Carlos Días Gutiérrez de San Luis Potosí.

Posteriormente en el año de 1973 esta es instalada temporalmente en el edificio del DIF municipal ubicado en Avenida de las Artes de la colonia Himno Nacional contando con amplias instalaciones, así como 4 docentes los cuales atendida del primero al sexto año.

Así, en el año de 1975 la escuela Primaria Licenciado Benito Juárez inicia labores docentes de manera oficial en el actual edificio con domicilio en Joan Sebastián Bach No 204 colonia Himno Nacional primera sección, San Luis Potosí, S.L.P con C.P. 78369, encontrada entre las calles Zamarripa lateral izquierda, Independencia lateral derecha y

avenida Salvador Nava, siendo la entrada principal por la calle Joan Sebastián, el cual recientemente cumplió 50 años de su fundación. (Véase anexo 1)

Cuenta con un horario oficial de 8:00 am a 13:00 pm, el cual al inicio del ciclo escolar fue adaptado de 8:00 am a 11:00 am, debido a la situación que estamos viviendo durante la pandemia por COVID-19, actualmente este se restableció a su horario oficial, es dirigida por la directora María Raquel Quevedo Aguiñaga y por la profesora Cristina Rangel subdirectora del plantel.

Las maneras de llegar a la institución son por diferentes medios de transporte como: taxis, carro particular, en bicicleta o transporte público o como muchos alumnos de la escuela llegan caminando ya que viven dentro de la misma colonia. Existen diferentes vías para el arribo a nuestro centro de prácticas esto pasa porque la escuela se encuentra en una avenida principal y transitada que es la Av. Salvador Nava.

El plantel cuenta con todos los servicios básicos electricidad, agua, drenaje, pavimento, internet, teniendo un ambiente tranquilo y las personas que residen tienen un sustento económico medio, lo cual la coloca como una de las escuelas más demandadas con alrededor de 680 alumnos. Su construcción externa está hecha a base de ladrillos que conforman cuatro bardas que la delimitan y en la parte superior cuenta con malla alambrada de un metro aproximadamente, la barda se halla pintada de rojo a cada extremo de la escuela y en la entrada principal cuenta con un portón estilo barandal color blanco, al igual que el portón de atrás donde es la entrada para el estacionamiento y alrededor la pared está cubierta de vitropiso color blanco.

La institución cuenta con diecinueve salones ya que cada año tiene 3 grupos (A, B, C), excepto 4°, debido a la situación actual ya que se hacían grupos grandes por lo que optaron dividirlos en 4 grupos, cada salón cuenta con las características necesarias para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle, están distribuidos en tres espacios principales. También cuenta con 3 espacios administrativos dirección, subdirección y sala de maestros, 3 aulas de medios, 1 aérea de deportes, 2 canchas, 1 estacionamiento, 4 baños, cada turno tiene sus propios baños (niños/niñas), mesas de cemento, 1 cooperativa, cocina, alarmas, pequeños huertos y cámaras de vigilancia.

La escuela cuenta con dos canchas techadas, la principal es más para el uso de actos cívicos, pero también es utilizada para la sesión de educación física, ésta se ubica de frente a la entrada principal de la escuela y la segunda cancha puede ser utilizada para jugar voleibol, basquetbol y futbol esto es porque tiene tableros y porterías de fierro fijas, que a la vez pueden ser utilizadas para el handball, ya que la cancha está pintada y tiene las medidas oficiales de la cancha. Las dos canchas se encuentran en muy buenas condiciones, aunque una de ellas está un poco más reducida en su espacio. (Véase anexo 2)

El profesor Alfonso Leos Maldonado titular de educación física, cuenta con una bodega para uso y almacén de los materiales didácticos para las clases, contiene un escritorio y abundante material, como por ejemplo, balones de basquetbol, futbol, voleibol, pelotas de vinil, bastones, botes, colchonetas, cuerdas, aros, conos, botes en donde se encuentra pinzas, pelotas de pin-pong, globos, raquetas, rompecabezas, juegos de mesa, costalitos, pelotas hechas de globo y de calcetines, paliacates, casacas, entre muchos otros más. (Véase anexo 3)

El personal docente por el que se conforma la escuela está constituido por la directora quien es la encargada de organizar y conducir de manera general las acciones de la institución, subdirectora, asesor técnico pedagógico, 19 maestros frente a grupo, los cuales son 12 mujeres y 7 hombres, 2 maestros de inglés, una maestra de cómputo, 3 maestros de educación física, 1 maestro de música y el personal de apoyo conformado por 4 intendentes.

Actualmente, como se mencionó, seguimos viviendo y sobrellevando la situación de la pandemia producto del virus del COVID-19, sin embargo, en la escuela primaria Licenciado Benito Juárez, al igual que diferentes escuelas, las clases regresaron nuevamente a presencial tomando en cuenta los protocolos de salud y seguridad, haciendo varias modificaciones, desde el horario como la organización de las clases. Como se mencionó anteriormente el horario fue modificado, siendo la entrada a las 8:00 am y la salida a las 11:00 am, los alumnos de primero, segundo y tercer año entran por el portón principal, mientras que los grupos de cuarto, quinto y sexto año ingresan por

una puerta que se encuentra a unos cuantos metros del portón principal. (Véase anexo 4 y 5)

Para el ingreso a las instalaciones se cuentan con 3 filtros, el primero comienza en la casa con el apoyo de los padres de familia detectando cualquier síntoma que afecte la salud del alumno, así como el uso correcto del cubrebocas y/o careta. El segundo se encuentra en la entrada de la institución, los niños para poder ingresar a la escuela tienen que pasar por una serie de estaciones sanitarias, las cuales comienzan con el tapete sanitizante, tapete de secado, continuando con la verificación de la temperatura un con termómetro digital y finalmente gel antibacterial.

Por último, se dirigen a su salón y se realiza el tercer filtro, el cual consiste en rociar al estudiante con lysol. Para la salida únicamente los alumnos salen en filas, tomando la sana distancia, acompañados por sus maestros de aula y lo hacen de forma ordenada; saliendo 10:50 los alumnos de primero año y el resto a las 11:00 por sus respectivas salidas, esto es para evitar aglomeraciones, regresando a su horario oficial en el mes de noviembre por lo que la salida se realizaba a la 12:50 y 1:00 p.m. También el alumno no sale de la institución hasta que el padre de familia o tutor llegue por él, por lo que el maestro de grupo se queda con el alumno en la puerta o para atender algún padre de familia e informales de la tarea, esto lo aplican más las maestras de primero y segundo año.

Finalmente, pero no menos importante, la organización y tiempo de las clases de educación física; antes las clases estaban establecidas con un tiempo de 40 minutos, derivado de esta situación y debido a la modificación del horario, las clases se llevan durante 30 minutos, es importante mencionar que el maestro de educación física Leos ésta encargado de los grupos de primero, cuarto, quinto y sexto año; y los grupos de segundo y tercer año son otros 2 maestros quienes se encargan de impartirles clase.

Tomando en cuenta la sana distancia, para las clases de educación física se coloraron señalamientos, específicamente círculos que fueron pintados y que ayudan a marcar la distancia, así como el orden en que los niños deben acomodarse para dirigirse a la cancha para la sesión.

Como se mencionó, cada clase es de 30 minutos, sin embargo, cinco minutos antes de termina la sesión se desinfecta el material con cloro ya que es ocupado para cada grupo en el día.

Para la realización y planificación de las sesiones se toma en cuenta el uso del material, debido a que no se puede utilizar mucho, esto es por dos razones, la primera para que los alumnos no manipulen demasiado el material y segunda para que se nos facilite el poder desinfectarlo a tiempo. Para las actividades se empezó dividiendo al grupo, colocando una mitad en un extremo y la otra parte en el otro punto de la cancha, cada alumno está separado gracias a los círculos, encima de ellos se coloca un aro que nos sirve de base para colocar el material a utilizar y en el centro de la cancha se encuentran conos, la mayoría de las actividades han consistido solamente ya sea de manipular, correr, saltar o simplemente trasladarse desde su círculo hacia el cono debido a la sana distancia.

La planificación de las sesiones de la clase de educación física se basa en el plan y programa de aprendizajes claves, desarrollando los aprendizajes esperados.

En los planes y programas SEP (2017), menciona que los aprendizajes esperados:

...gradúan progresivamente los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que deben alcanzarse para construir sentido y también para acceder a procesos metacognitivos cada vez más complejos (aprender a aprender), en el marco de los fines de la educación obligatoria. (p.114)

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º		
EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. • Aplica los patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y juegos en los que participa.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí. • Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse. • Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.

TABLA 1. Aprendizajes esperados por grado, SEP (2017).

Se desarrollarán dos de ellos, ya que se adaptaron a la adquisición del sentido numérico mediante acciones motrices, con la finalidad de ser logrados al final del ciclo escolar.

1.- Integridad de la corporeidad: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

2.- Creatividad en la acción motriz: Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.

Características generales de los estudiantes de primer año.

Los educandos se encuentran en el rango de edades de 6 a 7 años.

El pediatra John Pope MD (2021) menciona que:

.. los niños suelen progresar de una etapa del desarrollo a la siguiente en una secuencia natural y predecible. Pero cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo. Algunos niños pueden estar adelantados en un área, como el lenguaje, pero atrasados en otra, como el desarrollo sensorial y motor.

Las etapas del desarrollo generalmente se clasifican en cinco áreas principales: crecimiento físico, desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo y social, desarrollo del lenguaje y desarrollo sensorial y motor.

Crecimiento y desarrollo físico

- Han crecido aproximadamente 2.5 pulgadas (6 cm) y aumentado aproximadamente 7 libras (3 kg),
- Comienzan a tener los primeros molares y perder los dientes de leche.

Desarrollo cognitivo

- Pueden decir la edad que tienen,
- Puede contar hasta "10" y entender el concepto.
- Están aprendiendo a expresarse bien por medio de palabras.
- Comienzan a entender la relación de causa y efecto. El "pensamiento mágico" típico de los preescolares desaparece rápidamente aproximadamente a esta edad.
- Están aprendiendo a escribir.
- Comienzan a comprender el concepto del tiempo.

Desarrollo afectivo y social

- Continúan teniendo los miedos típicos de los años preescolares, como el miedo a los monstruos, a los secuestradores y a los animales grandes.
- Quieren que sus padres jueguen con ellos. Los padres son su principal fuente de compañía y afecto. Sin embargo, comienza a haber un cambio gradual para satisfacer más de estas necesidades con amigos y otras personas a quienes admiran, como, por ejemplo, los maestros.
- Juegan en modos que incluyen mucha fantasía e imaginación.

- A menudo quieren ser el "niño grande" y sienten como si estuvieran ocupándose de un niño menor.
- Generalmente prefieren jugar con amigos del mismo sexo. La mayoría de las veces, los niños varones juegan con otros niños varones, mientras que las niñas lo hacen con otras niñas.
- Comienzan a entender los sentimientos de otros, con el aliento de los padres y otros cuidadores. Pero todavía se concentran más que todo en sí mismos.
- Desarrollan su sentido del humor. Pueden gustarles chistes sencillos y libros y versos divertidos.

Desarrollo del lenguaje.

- Son capaces de describir un programa de televisión, una película, un cuento u otra actividad que les gustan.
- Hablan con gramática correcta la mayor parte del tiempo.
- Pueden deletrear su nombre y pueden escribir algunas letras y números.
- Leen algunas palabras sencillas.

Desarrollo sensorial y motor

- Pueden controlar sus músculos grandes. Suelen tener buen equilibrio y les gusta correr, brincar, andar a los saltos y otras formas de juego físico.
- Pueden atrapar una pelota.
- Andan a los saltos con facilidad.
- Dibujan una persona con al menos 8 partes. También pueden copiar formas diferentes y les gusta hacer diseños.
- Pueden escribir su nombre.
- Se visten solos, aunque todavía pueden necesitar algo de ayuda con botones o cordones difíciles.

1.2. Justificación.

El presente informe que se trabajara este ciclo escolar 2021-2022 está enfocado en los alumnos de primer año grupo B con la intención de reforzar las operaciones básicas de las matemáticas y la identificación de los números apoyado del juego cooperativo.

Derivado de la contingencia COVID-19 que ha afectado en el último año al sector educativo, se ha detectado problemas básicos implicados en el pensamiento matemático, ya que los alumnos no tuvieron interacción presencial en educación preescolar. Como sabemos nos tuvimos que adaptar a una nueva modalidad de manera virtual a lo que se presentaron problemas como falta de recursos, falta de interés, los padres no podían estar al pendiente de los alumnos, entre otros, por lo que no se podía reprobar a los alumnos causando un desarrollo insuficiente de las matemáticas básicas.

RODRÍGUEZ Y VEGA (2004) Y WOODBURN, (1985), mencionan que la *“educación física, el movimiento en general, permiten que los niños aprendan otras materias y logren un mejor rendimiento en muchas de ellas. Ya Jean Piaget estudiaba la relación entre el aspecto conectivo y el psicomotor, dándole mucha importancia”* (p.23)

Por mucho tiempo las matemáticas han sido enseñadas por un método tradicionalista, lo que causa frustración y miedo en los alumnos, ocasionando el odio, dificultad para comprenderlas y desinterés por aprender. Las matemáticas son una materia que es incluida en todos los niveles educativos, por lo que se llega a cometer el error de seguir llevando a cabo el mismo modelo, llegando a ser repetitivo, por lo tanto, se debe realizar adaptaciones al método de enseñar ya que cada alumno aprende de una manera diferente. Mediante la clase de educación física se puede obtener satisfactoriamente este aprendizaje, ya que es adaptable a las necesidades del alumno y por medio de actividades lúdicas mantendrá una participación activa.

Como menciona el plan y programa SEP 2017, las escuelas, algunas veces, no tienen en cuenta que estos “estudiantes” aún son niños para quienes el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes.

... el juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condición para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. (p.17)

Es decir, enseñar a los alumnos que no solo el juego es diversión, sino que también se puede obtener respuestas favorables para el aprendizaje, ya que como docente debemos de buscar estrategias didácticas para la adquisición del conocimiento y que mejor enfocado a los intereses del alumno, hacerlo pensar independientemente que llegue a la solución o no con el fin de que se sienta motivado y lo pueda aplicar en su vida diaria. Es importante que el alumno tenga contacto y pueda manipular el material, ya que así captara más su atención, crecerá su curiosidad, mostrara una participación activa y facilitara su comprensión, obteniendo un aprendizaje significativo.

1.3. Interés personal.

Hablar del juego como proceso de enseñanza-aprendizaje, no es un tema nuevo, pero si innovador, por lo que me parece de suma importancia su implementación en el medio educativo ya que puede ser incluido ampliamente para el desarrollo del alumno no solo hablando de lo motriz, sino que se obtienen altos beneficios por medio de este.

A lo que lo quiero implementarlo para el reforzamiento de las matemáticas con los estudiantes de primer grado, ya que mediante las clases de educación física el alumno se involucra a través de acciones motrices adquiriendo la manipulación del material, siendo un auxiliar para el conteo, gracias a este el alumno logra la facilitación de su aprendizaje.

Como bien sabemos siempre se ha seguido ese estereotipo de que las matemáticas son difíciles, y que la educación física solo es diversión o tiempo libre, sin embargo, las dos son materias curriculares y si se complementan se obtendrían un reforzamiento de las misma.

Al contrario de lo que muchos piensan jugar no es una simple recreación o pasatiempo, sino la forma más completa que tiene el niño de dialogar consigo mismo y con el mundo. Es jugando que el niño es capaz de ser creativo y utilizar toda su personalidad. Las actividades recreativas pueden favorecer el símbolo y ayudar al niño en su desarrollo (CEBALOS *et al.*, 2011).

Vivimos en un país con constante cambios, llevándonos a que los modelos de aprendizajes se tienen que adaptar a las nuevas generaciones y estar enfocados a los intereses de los alumnos, es importante darnos cuenta que el juego puede ser nuestro mejor aliado ya que el principal objetivo es que el alumno aprenda y que mejor forma que sea de manera placentera y significativa, que tenga la iniciativa, demuestre su potencial y compromiso por realizar las cosas, mientras que también entienda el papel que juega las matemáticas en la vida diaria ya que son consideradas como base fundamental por lo tanto se llevan a cabo todo el tiempo, por lo que el alumno ira descubriendo su interés apoyado de la experiencia, mediante ellas adquirirá una mayor comprensión, demostrando lo que ya sabe y obteniendo mayor confianza en la resolución de problemas.

1.4 Contextualización de problema.

La problemática establecida se identificó mediante una charla con la maestra de aula de primer año grupo B, preguntando cual era el nivel de ingreso de los alumnos en la materia de matemáticas a lo que su respuesta fue que era insuficiente, mostraban dificultad en la identificación de los números naturales sobre el antecesor, entre y sucesor al igual, en las operaciones básicas realizaban sumas que el resultado diera diez así sucesivamente en lapsos de corto plazo subiría el nivel de dificultad, a lo que se quiere que los educandos puedan tener un reforzamiento de las mismas vinculado con la educación física.

...para muchos de los que ven las matemáticas desde afuera, esta, mortalmente aburrida, nada tiene que ver con el juego. En cambio, para los más de entre los matemáticos, la materia nunca deja de ser un juego, aunque además de ello pueda ser muchas cosas. (GUZMAN 2003, 126).
p.24

Como ya es mencionado el juego no solo es usado por diversión, sino que se puede usar como una herramienta ampliamente para la enseñanza y aprendizaje, tomado en cuenta las necesidades del alumno ya que con esto el alumno llega a motivarse, desarrolla una participación activa, llama su interés y va haciendo que crezca su curiosidad por aprender, por lo tanto, mediante la clase de educación física se fortalecerá la materia de matemáticas comprendiendo que se llevan a cabo todo el tiempo puesto que se puede ocupar cualquier objeto para contar, teniendo el claro ejemplo de nuestros manos, contando comúnmente con los dedos.

Méndez y colaboradores (2009) mencionan que:

...la Educación Física es una materia privilegiada para contribuir a la adquisición de las competencias básicas seleccionadas e instrumentalizar el trabajo docente interdisciplinar, ya que entra su acción educativa en el desarrollo de una cultura corporal y en la propia motricidad proporcionando al alumnado experiencias que demandan interacciones con el entorno físico, social, emocional y cultural.

A través, se basará el reforzamiento de los contenidos llevados a cabo en el aula, el educando experimentará y mejorando su rendimiento, disminuyendo su nerviosismo por no contestar correctamente a lo que se contribuye una retroalimentación para que descubra sus puntos fuertes y así mantenga su potencial, mostrando la iniciativa de mejorar y ponerlo en práctica.

1.5 Objetivos.

Corina Schmelkes en Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación expresa lo siguiente: *“El problema es el “qué” de tu estudio, mientras el objetivo constituye el “qué quieres obtener”, es decir, el objetivo es el producto de tu investigación. Es lo que vas a lograr cuando termines el trabajo”.*

Objetivo general.

El reforzamiento de las matemáticas mediante el juego cooperativo a través de la clase de Educación Física con el grupo de primer año B de la primaria Lic. Benito Juárez.

Objetivos específicos.

- Que el alumno adquiriera el dominio de los números naturales mediante circuitos motores.
- Que el alumno identifique el número entre de dos números para el dominio del orden en el sentido numérico.
- Que el alumno refuerce las operaciones básicas (sumas) mediante el uso de material didáctico.

1.6 Competencias profesionales.

La Dirección General de Educación Superior para el Magisterio (DGESuM) presenta en el plan y programa 2018 las competencias para la formación inicial de los futuros profesores en Educación Básica.

Competencias genéricas.

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales.

- Identifica marcos teóricos y epistemológicos de la educación física, sus avances y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje.
- Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.
- Articula el conocimiento de la educación física para conformar marcos explicativos y de calidad.
- Utiliza los elementos teórico-metodológicos de la investigación como parte de su formación permanente en la educación física.
- Relaciona sus conocimientos de la educación física con los contenidos de otras disciplinas desde una visión integradora para propiciar el aprendizaje de sus estudiantes.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la educación física, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Propone situaciones de aprendizaje de la educación física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.
- Relaciona los contenidos de la educación física con las demás disciplinas del Plan de Estudios vigente.

Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque formativo para analizar su práctica profesional.

- Valora el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a la especificidad de la educación física y el enfoque vigente.
- Diseña y utiliza diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de los estudiantes considerando el tipo de saberes de la educación física.
- Reflexiona sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, y los resultados de la evaluación, para hacer propuestas que mejoren su propia práctica.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de los estudiantes.

- Emplea los estilos de aprendizaje y las características de sus estudiantes para generar un clima de participación e inclusión.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes.
- Promueve relaciones interpersonales que favorezcan convivencias interculturales

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los estudiantes.

- Implementa la innovación para promover el desarrollo integral en los estudiantes.

- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Actúa con valores y principios cívicos, éticos y legales inherentes a su responsabilidad social y su labor profesional con una perspectiva intercultural y humanista.

- Sustenta su labor profesional en principios y valores humanistas que fomenten dignidad, autonomía, libertad, igualdad, solidaridad y bien común, entre otros.
- Fundamenta su práctica profesional a partir de las bases filosóficas, legales y de la organización escolar vigente.
- Soluciona de manera pacífica conflictos y situaciones emergentes.
- Construye su identidad profesional a partir de la historia de la educación.

Competencias específicas.

Sustenta una práctica docente integral al contrastar enfoques y metodologías de la educación física, el juego y el deporte educativo en el marco de las tendencias actuales.

- Aplica las tendencias actuales de la educación física y el deporte educativo como práctica social con énfasis en el ámbito educativo.
- Explica y diferencia la educación física, el juego motor y el deporte educativo desde las tendencias actuales.
- Utiliza diversas estrategias didácticas de la educación física para el aprendizaje en la atención de distintos contextos.
- Adapta los elementos estructurales del juego motor y del deporte educativo para crear ambientes de aprendizaje incluyentes.

Utiliza conocimientos derivados del estudio del cuerpo y sus referentes en educación física desde la competencia motriz, la corporeidad, la motricidad, la creatividad, para hacer intervenciones pedagógicas con base en el desarrollo sistemático de niñas, niños y adolescentes.

- Identifica las características fisiológicas, motoras y funcionales de los sistemas del cuerpo humano en el desarrollo integral de los estudiantes.
- Comprende el movimiento y el cuerpo desde explicaciones de las ciencias sociales.
- Emplea los elementos que integran la corporeidad y la motricidad para orientar su praxis pedagógica.
- Aplica estrategias desde la educación física para promover la salud, la gestión emocional y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Sustenta que la competencia motriz es el eje de la intervención pedagógica para el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes.

- Comprende los elementos de la competencia motriz: saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse.
- Comprende el proceso de desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, habilidades y destrezas motrices de los estudiantes.
- Caracteriza el nivel de desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, y habilidades y destrezas motrices de los estudiantes.
- Analiza teóricamente la aplicación de estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, así como la construcción de habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.
- Adecua, diseña, aplica y evalúa estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, sociomotrices, así como la construcción de

habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.

Diseña proyectos de intervención socioeducativos para promover estilos de vida saludables y de convivencia social con énfasis en la inclusión.

- Reconoce distintos proyectos para adecuar su intervención educativa.
- Elabora diagnósticos para identificar áreas de oportunidad en las que genere acciones innovadoras que promuevan estilos de vida saludable y de convivencia social
- Gestiona con diversos actores escolares y sociales la implementación de proyectos de intervención.

Reconstruye su intervención didáctica con el uso de la reflexión para argumentarla.

- Caracteriza los componentes pedagógicos y didácticos de la educación física.
- Utiliza la variabilidad de la práctica en su intervención docente.
- Valora la acción motriz, así como la aplicación de estrategias didácticas en el desarrollo de contenidos de la educación física.

Emplea las competencias de la formación inicial del profesional de la educación física para adecuarlas en diversos escenarios laborales.

- Reconoce los ámbitos laborales afines a la actividad física.
- Adquiere herramientas teórico-metodológicas básicas en alguna área afín a la educación física.
- Emprende acciones con posibilidades de construir escenarios laborales.
- Reconoce la importancia de la formación continua como h herramienta de mejora profesional

1.7 Descripción concisa sobre el contenido del documento.

En el presente documento recepcional se habla del análisis del proceso de intervención docente que se realizó durante un periodo de prácticas en la Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez apoyada del primer año grupo B, dicho grupo está integrado por 37 alumnos lo cuales son 18 niños y 19 niñas con edades entre 6 y 7 años.

Surgiendo el interés de trabajar la interdisciplinariedad con la materia de matemáticas mediante el juego, observado su importancia y el impacto que se llega a obtener, mientras que mediante una charla con la maestra de grupo se comentó que los alumnos ingresaron con un rendimiento bajo puesto que pasaron el preescolar de manera virtual por la contingencia del COVID-19.

En vista de esto se realizó una prueba diagnóstico en el aula basada en las necesidades de los alumnos, haciendo énfasis en el orden e identificación de los números debido esto se planteó como tema “El reforzamiento de las matemáticas mediante el juego cooperativo a través de la clase de educación física”, llevando a analizar su impacto para poder llegar a diseñar actividades innovadoras que conformarían el plan de acción y mediante ellas se pueda adquirir un reforzamiento en el sentido numérico, específicamente en las secuencias numéricas, el entre en dos números y las sumas de una cifra, considerando los aprendizajes esperados y estrategias didácticas del plan de estudios SEP 2017 acorde a su edad.

Mientras que también se describen las características del contexto en donde se desarrollaron a cabo las prácticas profesionales, implementando los propósitos planteados, el sustento teórico del plan de acción, el cómo fueron desarrolladas cada una de las sesiones planteadas, mencionando los distintos materiales utilizados y por último la descripción de la evaluación y reconstrucción a través del ciclo de Smyth.

Por último, las conclusiones donde se menciona el análisis de la intervención docente y dando algunas recomendaciones basadas en las experiencias vividas. Incluyendo referencias bibliográficas consultadas, al igual agregando anexos como evidencia del proceso de la intervención docente.

II. PLAN DE ACCIÓN.

2.1 Diagnóstico del grupo.

Para la recopilación de los datos e implementación del diagnóstico se llevó a cabo una conversación con la maestra de aula del primer año grupo B, mencionando que los alumnos tenían un rendimiento bajo en el área de matemáticas, ya que aún batallaban con la identificación de los números y que los contenidos que estaban llevando a cabo eran las secuencias numéricas haciendo énfasis en la identificación del antecesor, entre y sucesor, por ejemplo, que número va antes y después del 5 o que número va entre el 5 y 7, también que estaba realizando operaciones de sumas el cual el resultado diera el 10 usando material lúdico para que los alumnos llegara al resultado con mayor facilidad.

Al igual que mencionó que le gusta que los alumnos tengan interacción con material para poder contar, pero por cuestiones de salud del virus Covid-19 no podía prestar material y no contaba con mucho de este, por último, comentó que los contenidos próximos iban a ser del número 1 al 15. Cabe mencionar que los alumnos no tuvieron un desarrollo suficiente en el nivel preescolar debido a la pandemia, por lo que se presenta esta problemática.

El plan y programa SEP 2017 señala los rasgos del perfil de egreso de la educación preescolar, " el alumno cuenta al menos hasta el número 20. Razona para solucionar problemas y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas). de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos"

Al llegar al salón les expliqué a los alumnos, que como ya había sido mencionado por el docente titular yo estaba realizando mis prácticas para mi formación docente y que requeriría de su apoyo para poder llevar a cabo mi informe de prácticas, a lo que ellos respondieron alegremente con un sí, posteriormente se mencionó que en esta clase no se saldría a la cancha ya que les realizo un diagnóstico a lo que no les gustó la idea, pero realizaron bien las actividades. (véase anexo 6)

Se dio la tarea de realizar una evaluación plasmando actividades lúdicas en una hoja de máquina para llevarla a cabo en el aula, el cual la primera actividad consistió en completar la secuencia numérica empezando del número 0 al 10 lo cual le faltaba agregar los números 1, 3, 6, 7, 9 y 10; la segunda actividad, consistió en colorear los objetos según el número señalado a la izquierda, teniendo un poco de dificultad ya que contaba con objetos de más y así el alumno tendría que lograr la identificación del número señalado, tenía que colorear 1 objeto, 3, 5, 8, 9 y 10; tercer actividad, consistió en contar los objetos y escribir el resultado en el cuadro a la derecha, identificando el número 2, 4, 6 y 7; por ultimo realice una actividad de unir los puntos siguiendo la secuencia numérica, lo cual era de 4 dibujos diferente marcadas de número 1 al 15. (véase anexo 7)

Cabe mencionar que la prueba diagnóstica se realizó a 30 alumnos de 37 ya que las clases aún eran de manera híbrida y por cuestiones personales no asistían todos los alumnos. Por lo que en cada grafica se representa el número de los alumnos que contestaron correcta e incorrectamente cada actividad (véase anexo 8, 9, 10, 11)

Mediante los resultados se observó que 3 de 30 alumnos son lo que tuvieron mayor problema en la ejecución de las actividades, mientras que un alumno totalmente no captó ninguna indicación, ya que en vez de poner números escribía las vocales, sin embargo, cuando yo le hacía las correcciones si mencionaba los números correctos, pero no los identificaba, a lo que la maestra de grupo lo sienta hasta adelante para prestarle más atención. (véase anexo 12)

Mientras que 9 alumnos tuvieron de 3 a 6 errores en las primeras 3 actividades y el resto de grupo que fue 17 alumnos contestaron de manera correcta cada actividad. (véase anexo 13)

2.2 Focalización del problema.

El grupo de primero B está conformado por 37 alumnos los cuales 19 son niñas y 18 son niños, contando con la edad de 6 o 7 años.

Al inicio del ciclo escolar solo asistieron 30 alumnos a clases presenciales por lo que debido a la pandemia se dividió el grupo en dos, para poder llevar a cabo las medidas

sanitarias y que no hubiera aglomeraciones en las aulas, el primer grupo asiste los días lunes y miércoles mientras que el segundo grupo asistía martes y jueves, el resto tomaba clases virtuales.

Como ya fue mencionado, al inicio del ciclo escolar se adaptó el horario oficial por lo que la clase de educación física se llevó a cabo los días miércoles y jueves de 9 a 9:30, finalizando la clase 5 minutos antes para la desinfección de materia y los alumnos se pudieran lavar las manos antes de entrar a las aulas por lo que la maestra de grupo se presentaba a la clase de educación física llevando jabón para pasar al baño a lavarse las manos.

Para lo que en la tercera jornada de práctica se nos informó que el horario oficial regreso, a lo que las clases de educación física se llevaron a cabo de 9:20 a 9:50 de los mismos días, teniendo 10 minutos en cada clase. A lo que también por los cambios de clima se modificaba el horario para así poder llevar a cabo la clase en práctica.

Como menciona el plan y programa SEP (2017):

Es importante reconocer que a sus escasos seis años, al comenzar la educación primaria, los alumnos ya cuentan con vastos conocimientos, los cuales pueden haber adquirido en una diversidad de ambientes (en el preescolar, la familia o en su comunidad) y por múltiples vías, como la escolaridad formal, el diálogo informal, los medios de comunicación, entre otros. (p.72)

Tomando en cuenta tal información, se observó que, al inicio del ciclo escolar, los educandos entraban con miedo a la sección por lo que no conocían a sus compañeros, se observaba que no identificaban el espacio, batallaban en la comprensión de las indicaciones, cabe mencionar que no se tuvo contacto presencial con el nivel preescolar trayendo diferentes consecuencias de la misma, al igual que ellos entienden indicaciones mediante la imitación del docente.

Por otro lado, se ha ido observando que los alumnos muestran interés por formar equipos con sus compañeros de confianza sin embargo también los alumnos ofrecen el

apoyo a sus demás compañeros con la intención de trabajar en equipo y que todos puedan adquirir un aprendizaje significativo.

2.3 Propósitos del plan de acción

- Que los alumnos integren el sentido numérico apoyado de circuitos motores implementando el trabajo individual como colectivo.
- Que los alumnos refuercen las operaciones básicas mediante la clase de educación física para vincularlas en su vida diaria.

2.4 Revisión teórica.

Mediante la clase de educación física el alumno explora, identifica y aprende por medio del movimiento, siendo su principal aliado el juego el cual el educando desarrolla una participación activa, trabaja en equipo, fomenta sus valores, entre otras, sin embargo, no siempre se le da el valor que se merece ya que lo toma como hora libre o solo por diversión.

Euroinnova Business School. (2021) menciona en su blog de finalidad de la educación física que:

...la Educación Física, de la misma manera que la educación en otra área, cumple con un objetivo principal: facilitar al estudiante los conocimientos necesarios sobre salud, un marco teórico sobre el desarrollo del cuerpo humano y la importancia de los hábitos saludables para la prevención de enfermedades y riesgos de la vida sedentaria, asimismo, promueve la participación en actividades que optimizan las capacidades y talentos físicos.

Sin embargo, la finalidad de la Educación Física no se agota en estos beneficios, sino que tiene una importante incidencia en la vitalidad y estado mental de sus participantes. Además, muchos pensadores han alabado las ventajas de una caminata diaria o de la ejercitación en general, ya que fomenta la creatividad, la autoestima y las relaciones interpersonales.

Mientras que las matemáticas han sido indispensables en nuestra vida cotidiana, sin embargo, se muestra la dificultad por entenderlas y por adquirir su proceso de aprendizaje ya que se tienen que memorizar, llegando a la investigación de que tiene una estrecha vinculación con el juego y se puede entrelazar con la materia de educación física obteniendo favorables resultados.

Mireia Long (2009), menciona en su artículo Matemáticas para niños pequeños:

... los niños están capacitados para, desde muy pequeños, entrar en el mundo fascinante de los números y las relaciones matemáticas, pero si aprenden de forma forzada y aprenden de memoria los números y las operaciones más sencillas tendrán problemas posteriormente para desarrollar los conceptos por muy bien que sean capaces de realizar los primeros problemas.

El mejor medio para ayudarles a conseguirlo es presentar las matemáticas como una secuencia progresiva de conceptos que puedan ir asimilando, sobre todo a través del juego creativo. Los números y las relaciones están por todos sitios y se asientan sobre ideas como el espacio, el tiempo, la posición o el tamaño.

Tendríamos que basar el juego de aprendizaje matemático en cinco pilares básicos. Primero, el aprendizaje será secuencial, es decir, primero lo simple y después aumentar la complejidad. Segundo, seremos observadores activos, pero no entrenadores, entendiendo que el verdadero aprendizaje será experimental.

Tercero, usaremos objetos que para los niños tengan significado y usen en su vida diaria con ilusión antes que cosas que les sean ajenas. Cuarto, el juego será fundamentalmente táctil y físico, dejando que las ideas nazcan de la experiencia real. Y quinto, debemos ser coherentes usando expresiones y palabras que supongan una base para lo que posteriormente se aprenderá.

Uzuriaga, Vivian y Martínez (2006), señala que:

... hoy en día es fundamental tener en cuenta, que metodología se emplea en la clase de Matemáticas. Según estos autores, es posible que los alumnos perciban las matemáticas como una ciencia estimulante, esencial, interesante y bonita si el profesor aplica metodologías de trabajo que puedan captar el interés y motivación de los alumnos. De esta forma, además es posible evitar prejuicios y expectativas previas, “quitándole esa reputación de presumida e inalcanzable que ha tenido durante siglos.” (p,268)

Mencionado la vinculación que tiene estas dos materias curriculares, Fidel Martínez Álvarez (2011), define estos conceptos que son asumidos por la autora:

Interdisciplinar: nivel más complejo de integración, en el que se establecen interacciones entre dos o más disciplinas, donde se definen objetivos comunes sin abandonar sus paradigmas cognitivos propios; allí se produce

intercomunicación y enriquecimiento recíprocos y hasta transformaciones de orden metodológico de investigación, pero todavía no se logra construir un lenguaje híbrido, ni una epistemología nueva, de manera que se producen soluciones transitorias y limitadas (no integrales, sistemáticas y duraderas).

Se asume también que la interdisciplinariedad es un nivel más complejo de integración, en el que se establecen interacciones entre dos o más disciplinas, donde se definen objetivos comunes sin abandonar sus paradigmas cognitivos propios.

Educación Física y Matemáticas. Donde partimos de una afirmación de Díaz Barahona que va a presidir todo nuestro enfoque: *“El carácter lúdico, las prácticas activas y participativas, el clima de aula amable y distendido, y su gran componente socializador, hacen de la educación física una poderosa herramienta para educar la competencia matemática”*.

Que realmente tiene uno de los pocos estudios científicos que se encuentran sobre este asunto y que dicen que es destacable que: *“Los diferentes niveles de planificación y diseño curricular vigentes, (tanto nacionales como autonómicos), omitan el desarrollo de la competencia matemática desde la Educación Física”*.

Las similitudes entre ambas materias nos ponen también las cosas más fáciles: para resolver un problema motor y uno matemático en ocasiones sirven las mismas técnicas. (DÍAZ BARAHONA 2009, 9) (p.25)

Derivando la importancia del juego, siendo una estrategia didáctica para la adquisición del aprendizaje, mediante el cual se obtiene un reforzamiento del entendimiento para los alumnos.

... el juego es una actividad fundamental para garantizar el correcto desarrollo del niño. Los niños necesitan del movimiento para crecer, para que la transformación corporal que experimenta día a día se realice de una forma armónica (Benítez, 2009) (Meneses y Morge, 2001). Para estos autores el juego lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo necesario e insustituible para todo niño en fase de crecimiento. (p.8-9)

Alsia (2001) recoge aportaciones de Piaget (1982), Bettelheim (1987) y Vigotsky (1989), para concluir, que los niños utilizan el juego como mecanismo de adaptación a la realidad. El juego les permite crear un espacio simbólico entre un mundo imaginario y el real, en el cual son capaces de resolver situaciones que no pueden abordar en la realidad, ofreciendo por tanto posibilidades de aprendizaje significativos, en tanto contruidos por el propio niño.

De este modo, cada vez más, debido a sus grandes posibilidades, los juegos se convierten en actividades de enseñanza y aprendizaje, si bien a este sentido hemos de tener en cuenta que el juego educativo, a diferencia del juego puro, si tiene una finalidad y no es otro que permitir que los alumnos mediante el juego adquieran consoldes o pongan en práctica determinados contenidos educativos.

En ese sentido, las matemáticas han tenido desde siempre un cierto componente lúdico. A lo largo de la historia has sido numerosas las vinculaciones de las matemáticas con el juego. (p.9)

Más aun, son muchos los autores que recomiendan que la enseñanza de las matemáticas incorpore de una forma decidida el juego en el aula.

Decroly (1923) defiende que *“la utilización de juegos sensoriales favorece la interiorización y asimilación de contenidos matemáticos.”*

Montessori, señalaba que *“el aprendizaje de las matemáticas debía basarse en la ejecución de juego manipulativos, que permitiesen la experimentación, la prueba, el error y la autocorrección.”*

Para Piaget, los dos contextos mejores resultados proporcionan en el aprendizaje de las matemáticas son los juegos colectivos y las actividades cotidianas. La característica fundamental de ambas es que permiten que el niño piense, que deduzca, que establezca relaciones y que sea creativo encontrando soluciones. De esta forma, se va construyendo el conocimiento lógico-matemático y se consigue que los niños se impliquen y sientan deseos de aprender más y con más rapidez. (p.10)

El juego, por su naturaleza crea unas condiciones de trabajo que posibilitan que el niño se interese por el mismo con un nivel de ansiedad mucho menor que el que se detecta en la clase tradicional. La naturaleza incierta del juego disminuye el miedo al fracaso, se intentan nuevas estrategias de resolución y se aprende

continuamente de los errores propios y de los ajenos, adquiriendo una confianza cada vez mayor en las propias posibilidades. (p.10)

El hecho de que el juego facilite el trabajo en equipo, la resolución cooperativa de problemas, también tiene un impacto positivo en la percepción que los alumnos tienen de las matemáticas.

Gómez-Chacón (2000) señala que:

...el trabajo en equipo incrementa el porcentaje de alumnos que consideran las matemáticas de utilidad, aumenta su confianza sobre su capacidad para afrontar problemas, se siente más a gusto resolviendo problemas, soportando mejor el fracaso y no se rinden con facilidad cuando el problema es complicado y en general disminuyen los sentimientos negativos de la asignatura.

Fortes (2016) señala que:

...los juegos, son contenidos fundamentales del área de educación física. Durante el juego se establecen relaciones sociales, se cooperan, se trabaja en equipo, se estimula la creatividad y se afrontan situaciones desconocidas. En estos juegos pueden realizarse agrupaciones, sumas, restas, problemas, cálculos, trabajando simultáneamente contenidos propios del currículo matemático y contenidos propios de educación física. (p.11)

Partiendo de esto, también es importante conocer qué características tiene el juego educativo ya de que ahí partiremos para la realización de las distintas actividades, desarrollándolas acorde a las necesidades de los alumnos.

Como menciona Ana Belén López Cutillas y Alejandro García Vallejo en la revista digital EFDeportes (2011) *“Con el juego, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades”*.

Mientras al mismo muestra las características de los juegos educativo.

1. Tiene que poseer una “Educación integral”:
 - La Educación física pretende un enriquecimiento de la persona en relación consigo mismo, con otras personas y con el mundo que le rodea.
 - Es un medio para el desarrollo físico, moral y de la personalidad.
 - Se busca mejorar los comportamientos y actitudes sociales de los individuos
 - Se pone en juego como una unidad los aspectos emocionales, afectivos, espirituales, físicos y psicomotores
2. “Se estructura en la capacidad del hombre para actuar físicamente en su entorno” (“Capacidad para actuar físicamente en el ambiente que le rodea”):
 - Desarrollo de la motricidad humana o conducta motriz
 - El movimiento traduce procesos internos, expresa reacciones de un organismo en situación
 - El movimiento es un aspecto significativo de la conducta del ser humano.
 - El movimiento es una actividad externa (se evidencia en la realización práctica) e interna o personal.
3. “La acción motriz sitúa en el centro del proceso físico-educativo al educando”:
 - La conducta motriz coloca en el eje de todo el proceso al individuo en acción como manifestación de toda su personalidad
 - Es la acción motriz del educando la que genera el proceso físico-educativo
 - Es de carácter auto-constructivo y autorregulado de la acción, por lo que implica conceder la mayor importancia a las diferencias individuales.
 - Permitir a cada individuo comunicarse como persona única y original.
4. “Relación humana físico-educativo”:

- El punto de referencia central de todo el proceso educativo es la actividad del alumno.
- El educador es considerado como un intermediario, encargado de regular el proceso educativo
- Se basa en la comunicación y participación de experiencias educativas
- La acción pedagógica es activa, es un proceso dinámico-interactivo entre el maestro y el estudiante
- La educación física, como sistema, podría ser definida como una acción pedagógica sobre una acción motriz.

Por lo tanto, el objetivo y la meta para los juegos en Educación Física tienen que ser (AAHPERD, 1990):

- Destrezas para ejecutar una variedad de actividades físicas.
- Aptitud física.
- Participación en actividades físicas regulares.
- Conoce los beneficios e implicaciones de involucrarse en actividades físicas.
- Valora la actividad física y su contribución a un estilo de vida físicamente activo.

Por otro lado, sabemos que hay una gran variedad de juegos que podemos impartir en Educación Física.

Como mencionan el autor Vicente Navarro en el libro *El afán de jugar* (2002) *“El largo proceso de aprendizaje y desarrollo que supone la vida está marcado por muchas formas de concebir y vivir los juegos; seguidamente, expondremos los modelos más característicos”*.

Cinco campos principales:

- A) Educación: favorecer el desarrollo infantil y de los jóvenes, variables didácticas.
- B) Enculturación: juegos tradicionales, ayudan al aprendizaje de la propia cultura.

- C) Iniciación deportiva: compartida por el deporte
- D) Recreación: los juegos sirven de manera múltiple, organización del ocio, modelo placentero, renovador e integrador.
- E) Dinámica de grupo: mecanismos de interacción, aumentando las relaciones sociales y su calidad.

Todo ellos, tiene en común las intenciones educativas que se promueven, de manera que cada modelo alude a aspectos del desarrolló metodológico para organizar y hacer posible la concreción de un proceso de enseñanza y aprendizaje.

<i>Tipos de juegos en la enseñanza</i>	Educación (juegos didácticos)	Juegos para la función psicomotriz, juegos simbólico de fantasía, de imitación, de representación, simbólico con reglas, de reglas, juegos cooperativos, deportivos, alternativos, grandes juegos y juegos en la naturaleza.
<i>Tipos de juegos vinculados a la tradición</i>	Enculturación	Juegos tradicionales simbólicos. Juegos tradicionales con reglas.
<i>Tipos de juegos utilizados en la iniciación deportiva.</i>	Iniciación deportiva	Juegos deportivos, Predeportivos, Minideportes, juegos modificados
<i>Tipos de juegos empleados en la recreación</i>	Recreación	Juegos cooperativos, alternativos, de animación, de roles, juegos en la naturaleza y acuáticos.
<i>Tipos de juegos utilizados en la dinámica de grupo.</i>	Dinámica de grupo.	Juegos de presentación, de conocimiento, de afirmación, de confianza, de comunicación, de cooperación, y de resolución de problemas.

TABLA 2. Clasificación de juegos.

Para la realización de este documento se tomó como estrategia didáctica el juego cooperativo ya que es muy completo y como ya se había mencionado el juego es más fácil trabajado el equipo.

Así mismo en el libro *El fan de jugar* (2002) se dice que el juego cooperativo es *un concepto que se debe al canadiense Orlick (1986, 1990), con el significado de jugadores sin perdedores, que se juega con otros, más que enfrentando a otros.* (p.221)

Orlick (1986: 13) atribuye a los juegos cooperativos los siguientes componentes:

- Cooperación.
- Aceptación.
- Participación.
- Diversión.

Orlick *“postura la relación entre cooperación y comunicación, justificándola como un aprendizaje para compartir, relación con los otros y preocupaciones por sus sentimientos, y en trabajo conjunto para superarse”.* (p.222)

Orlick no defiende solo la cooperación, rechazando la competición, pues postula que *“poniendo a los niños a competir irracionalmente no se les enseña como competir de una forma sana; solamente se les presiona para que compitan”* (1986:12)

ELBA INES TORPOCO CASTILLO presenta en su trabajo de investigación “JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL” (2017):

...Los juegos cooperativos se caracterizan porque son divertidos, ya que promueven la unión y al ganar todos se sienten victoriosos, creando un alto nivel de aceptación y unión entre los integrantes haciendo que compartan ideas,

valores y delegando acciones y responsabilidades, son responsables de los resultados desde que inicia el juego hasta que termina, la perseverancia es la clave del apoyo de los miembros del equipo.

En el juego cooperativo se puede llegar a modificar un juego tradicional o competitivo, para fomentar una colaboración entre los participantes ya que es la única forma y necesaria para concluirlo; la imaginación, la reflexión y el razonamiento del grupo se ven comprometidos si la unión y el compañerismo no se aplican y al llegar al resultado esperado la gratificación es buena.

Podemos resumir que los juegos en general se han convertido en una herramienta importante de las nuevas formas de enseñanzas donde la tolerancia son unos de los valores más importante de aplicar desde que son pequeños, construyendo desde una base de cero comportamientos adecuados en la infancia, el especialista, escritor, psicólogo y profesor de deporte Terry Orlick dice que la base de sus entrenamientos es que los juegos enseñan la unión de jugar con otros con ayuda mutua y no contra de otros como una base fundamental del crecimiento. (p.15)

Por último y no menos importante, se tomó como base el ciclo reflexivo de Smyth para el desarrollo de este informe de Prácticas Profesionales, permitiendo el desarrollo integral de reflexión, análisis y argumentación de la intervención docente.

Ciclo reflexivo de Smyth (1991) es:

...un medio por el cual los docentes pueden reflexionar acerca de su profesión. A través de una serie de procesos, se llega a una conclusión en donde se intentan mejorar los modelos de enseñanza para que se adapten de una forma más adecuada a la situación actual de los alumnos. Así se puede lograr mejorar la calidad de las enseñanzas y consecuentemente, del aprendizaje.

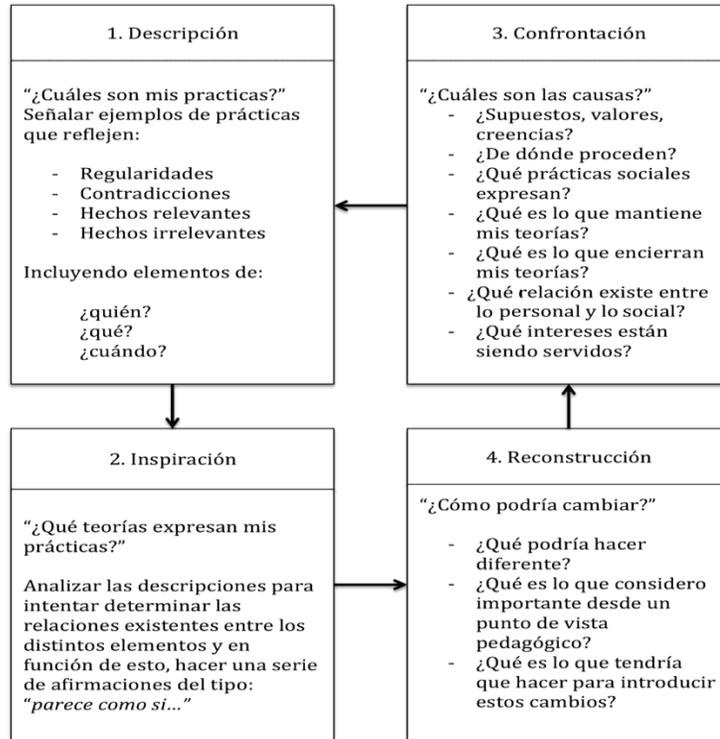


TABLA 3. Ciclo de reflexión (Smith, 1991, p.280)

2.5 Platea el plan de acción donde se describe el conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución (intención, planificación, acción, observación, evaluación y reflexión.

Intención.

La realización de las distintas actividades llevadas a cabo en esta intervención docente tiene como finalidad favorecer en los alumnos el sentido numérico teniendo como aliado el juego, reconociendo que mediante la clase de Educación Física también se tiene un fin para aprender y puede llevarse a cabo una vinculación con las demás materias e incluso es algo que se puede poner en práctica en la vida diaria.

Como docente debe ser contante una innovación para la mejora de las prácticas, haciendo adecuaciones a las necesidades de los alumnos y mostrándoles la importancia de la clase de educación física al igual que las demás materias llevas en el aula.

Planificación.

Para la planificación de las actividades se tomó como base el modelo educativo Aprendizajes Claves para la Educación Integral en primaria, con la finalidad de favorecer el reforzamiento de las matemáticas mediante el juego cooperativo a través de la clase de educación física en los alumnos de 1°B.

Las cuales se desarrollaron en las jornadas de prácticas profesionales en la Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez, trabajando la identificación de los números, el orden de las secuencias numéricas y las sumas de una cifra enfocadas del 1 al 15, tomando en práctica el juego cooperativo como estrategia didáctica, surgiendo del diagnóstico realizado como planteamiento del problema.

Acción-intervención.

La SEP (2014) menciona la acción como: *“Incluye el conjunto de las estrategias, procedimientos, propuestas y diseños cuyo fin primordial es incidir en la mejora de la práctica y en consecuencia de sus resultados.”*

Las acciones fueron formadas bajo el enfoque del área de desarrollo personal y social de Educación Física y puestas a prueba en las sesiones realizadas durante la Jornada de Practica Profesionales, teniendo la finalidad de atender la necesidad detectada en el grupo.

Observación y evaluación.

López (1995), define a la evaluación como:

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

La observación recopilada en el diario de prácticas, las evidencias fotográficas, videos y autoevaluaciones se ocuparon como instrumentos de evaluación.

Reflexión.

La SEP (2014) define a la reflexión como:

...el proceso que cierra y abre el ciclo de mejora. Permite el replanteamiento del problema para iniciar un nuevo ciclo de la espiral autorreflexiva. Involucra una mirada retrospectiva y una intención prospectiva que forman conjuntamente la espiral autorreflexiva de conocimiento y acción. Da paso a la elaboración del informe.

Dicha reflexión se fue construyendo durante la evaluación del proceso de enseñanza mediante las prácticas realizadas, teniendo como finalidad áreas de oportunidad, obteniendo debilidades como fortalezas para la mejora de las prácticas profesionales, llevadas a cabo con el uso del ciclo reflexivo de Symith.

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

Cronograma del plan de acción.

<i>Acción</i>	Actividades	Fechas
<i>Diseño del plan de acción.</i>	Observaciones directas de las aptitudes y actitudes durante las clases presenciales.	Septiembre- Octubre 2021
<i>Acción 1. Aplicación diagnóstica</i>	Aplicación de la evaluación con actividades matemáticas en el aula.	Octubre del 2021
<i>Acción 2. Fases de aplicación.</i>	Diseño y aplicación de las secuencias didáctica para el reforzamiento de las matemáticas mediante el juego cooperativo.	Febrero-Marzo 2022
<i>Acción 3. Reflexión de plan de acción.</i>	Evaluación de las actividades realizadas.	Febrero-Marzo 2022

Tabla 4. Plan de acción.

A continuación, se describe de manera breve la planificación de las secciones que tiene como finalidad favorecer el orden e identificación de los números mediante acciones motrices, desarrolladas durante la intervención docente, acorde a su edad y enfocadas a los distintos aprendizajes esperados del Plan y Programa SEP 2017.

Fase	Actividades	Fechas	Responsable	Evaluación
Secuencia didáctica I	“Yo soy un número” (anexo 16) “Rueda y Atina” (anexo 18)	2 y 3 de marzo del 2022	Norma Valeria Arada Contreras	Autoevaluación (anexo 20)
Secuencia didáctica II	“Soy un pirata” (anexo 25 y 26) “Boliche” (anexo 27,28,29)	9 y 10 de marzo del 2022	Norma Valeria Arada Contreras	Rúbrica
Secuencia didáctica III	“¿Tienes libros en venta?” (anexo 33) “Circuito numérico” (anexo 35,36,37)	16 y 17 de marzo del 2022	Norma Valeria Arada Contreras	Lista de cotejo
Secuencia didáctica IV	“Soy una serpiente” (anexo 42,43) “Colgando los números” (anexo 45,46,47)	2 y 3 de marzo del 2022	Norma Valeria Arada Contreras	Análisis de resultados
Secuencia didáctica V	“Círculos musicales” (anexo 49,50) “Sumando juntos” (anexo 51-58)	30 y 31 de marzo del 2022	Norma Valeria Arada Contreras	Examen

TABLA 5. Actividades desarrolladas durante la jornada de práctica.

Competencias desarrolladas basada en la intervención docente.

Competencias genéricas:

1. Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
2. Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.

Competencias profesionales:

1. Identifica marcos teóricos y epistemológicos de la educación física, sus avances y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje.
2. Utiliza los elementos teórico-metodológicos de la investigación como parte de su formación permanente en la educación física.
3. Relaciona sus conocimientos de la educación física con los contenidos de otras disciplinas desde una visión integradora para propiciar el aprendizaje de sus estudiantes.
4. Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Competencias específicas:

1. Utiliza la variabilidad de la práctica en su intervención docente.
2. Adquiere herramientas teórico-metodológicas básicas en alguna área afín a la educación física.

○ PRIMERA SECUENCIA DIDÁCTICA. (véase anexo 14)

Componente pedagógico	Creatividad en la acción motriz.
Aprendizaje esperado	Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.
Fecha de aplicación	2 y 3 de marzo del 2022.
Propósito de la sesión	Que los alumnos identifiquen sus respuesta motrices en actividades numéricas individuales y colectivas para la resolución de retos motrices.

Como ya ha sido mencionado anteriormente el grupo con el cual se llevó acabo la realización de las practicas es el 1° año, grupo B planeadas y enfocadas al tema del reforzamiento de las matemáticas médiате el juego cooperativo de manera presencial en la Escuela Primaria Lic. Benito Juárez.

Contando con una temporalidad de 30 minutos para la clase de educación física, se inicia a las 9:20 a.m. pasando por el grupo al aula y pidiéndoles que se formen en los señalamientos para ir en orden a la cancha.

El material para llevar acabo la clase de educación física se colocó en la mitad de la cancha para no estarlo moviendo ya que se cuenta con muy poco tiempo para la sesión, mientras que en la otra mitad se realizó el calentamiento, colocando un elástico para la separación de la cancha, siendo de apoyo para que el alumnado no pise o resbalé con el material y lo más importante que no se distraiga agarrando el material.

Antes de iniciar se realizó el pase de lista mientras a cada alumno se le entregaba una casaca ya que se utilizarían para la realización de las actividades, terminando de colocarse la casaca se indicó que pasaran a la parte trasera de la cancha formando un medio círculo para atender indicaciones. (véase anexo 15)

Se explicó de forma breve la intención pedagógica que se vería durante la clase lo cual fue la Identificación de los números mediante el juego cooperativo, posteriormente se inició con la actividad 1 llamada “SOY UN NÚMERO”, se identificó primeramente el material, las casacas eran de 3 colores rojo, azul y verde, cada color contaba con un número que formaba una secuencia numérica del 1 al 8 y cada color era un equipo.

Se dio la indicación de que cada equipo se formara atrás de una tinada de su color en una fila ordenados por números, una vez identificada esa parte se mencionó que se tenían que desplazar por la mitad de la cancha y al silbatazo tenían que formarse en orden formando la secuencia numérica, el equipo que lo lograra primero ganaba. (véase anexo 16)

Se les pregunto a los alumnos:

DF: ¿De qué manera me desplazó?

Al 1: Saltando con los dos pies juntos.

DF: Silbatazo (sonido).

DF: Segundo desplazamiento.

Al 2: Haciéndole como caballo.

DF: Silbatazo (sonido).

DF: Tercer desplazamiento.

Al 3: Gateando.

DF: Silbatazo (sonido).

DF: Cuarto desplazamiento.

Al 4: Caminado como pingüinos.

DF: Silbatazo (sonido).

DF: Quinto desplazamiento.

Al 5: Corriendo.

DF: Silbatazo (sonido).

Mientras que también se mencionó que se iba a tratar de una competencia para que el alumno se sintiera más motivado, pero al igual se dijo que no es importante ganar sino realizar las cosas correctamente.

Rodas	Equipo Azul	Equipo Rojo	Equipo Verde
Primera	2	3	1
Segunda	1	2	3
Tercera	1	3	2
Cuarta	2	1	3
Quinta	3	2	1

TABLA 6. Primero, Segundo y Tercer lugar de cada ronda de desplazamientos.

Se emocionaron y algunos si se enojaban, pero al final si trabajaron en equipo, logrando formar el orden de la secuencia numérica, observando que en cada equipo había de 2 a 3 integrantes que acomodaban a los demás compañeros, pero al igual hubo alumnos que de inmediato ya sabía su lugar, aparte de que después de la tercera ronda ya se les era más fácil acomodarse porque ya habían acatado bien la indicación y ya sabían cuál era la finalidad del juego.

Pasando a la segunda actividad llamada “RUEDA Y ATINA”, en orden fueron pasando uno por uno de los equipos a la otra mitad de la cancha, colocándose detrás de la colchoneta para así atender indicaciones. (véase anexo 17)

Cada equipo contaba con una colchoneta, un balón de handball y un tablero de aros con tarjetas de números del 1 al 10. El juego consistió en que cada uno de los integrantes

pasaría la colchoneta gateando (diferentes variantes), después se tendría que colocar dentro del aro en donde estaba el balón para buscar el número que yo mencionara y posteriormente lanzar rodando el balón logrando que quedara dentro del aro con número correspondiente, si el primero integrante no lograba anotar, se tenía que regresar a la fila para que saliera el siguiente compañero, así sucesivamente hasta lograr anotar, el primer equipo gana. (Véase anexo 18)

DF: Quiero que anotes el balón en el número 6

DF: ¿Están listos?

Al: Si

DF: En sus marcas, listos, fuera. (silbatazo)

DF: Equipo verde es el ganador, se lleva un punto.

Se observó que los primeros de la fila no acataron bien la indicación ya que no le atinaron a la primera, pero lo intentaban varias veces, también que lanzaban el balón por arriba y la indicación fue rodando, ante esto se paraba la actividad y se les pedía que regresaran a su fila para repetir de nuevo las indicaciones, una vez aclaradas las indicaciones se retomó la actividad.

DF: Segunda ronda, te pregunto ¿a qué número anotamos?

Al 1: Al número 3.

DF: Y ahora, ¿de qué manera pasamos la colchoneta?

Al 2: Como troncos.

DF: A la cuenta de 3, 1, 2, 3 (silbatazo)

DF: Equipo azul es el ganador.

Se realizaron diferentes variantes de pasar colchoneta como lo fue reptando, saltando, haciendo tijeras, saltando como rana, etc. Mientras que se alcanzó a identificar 7 números (3,4,5,6,7,9,10) ya que el tiempo no nos permitió terminar sin embargo los alumnos si los mencionaban.

Por cada ronda se iba identificando a los alumnos que tenían problema, ya que tenían la confusión del 6 y del 9, por lo que levante las tarjetas con los dos números para que vieran la diferencia, mientras que también el número 6 era color rosa y el número 9 era color negro.

Al igual que siempre se le preguntaba antes de lanzar en donde estaba el número indicado porque solo rodaban por rodar el balón, esa era otra cuestión por la que se detenía la actividad y se hacían las correcciones necesarias, mientras tanto después de la cuarta ronda se les fue más fácil la identificación de los números, como ya había sido mencionado se les pedía a los alumnos que dijeran el número a identificar aparte que al momento de rodar el balón ya también se iban dando cuenta con que velocidad rodarlo para atinarle al número indicado.

5 minutos antes de las 9:50 para la finalización de la sesión, se les indicó que se sentaran arriba de la colchoneta porque tenían que realizar una autoevaluación sobre la clase de hoy, proporcionándoles un color y la hoja con 6 indicadores, yo iba leyendo y explicándoles mientras ellos iban contestando. (véase anexo 19)

Graficando los resultados en general, por cada indicador identificado cuantos alumnos respondieron con la carita feliz, carita aburrida y carita triste. (véase anexo 20)

Por último, les recogí la hoja, los colores y la casaca y les dije que nos veríamos la próxima clase, regresando al salón en formados y agradeciéndole a la maestra de grupo. Cabe mencionar que la maestra de grupo y el profesor titular de educación física se encuentran presentes durante la sesión, observando y apoyándome cuando se necesita.

○ **SEGUNDA SECUENCIA DIDÁCTICA.** (véase anexo 21)

Componente pedagógico	Creatividad en la acción motriz.
Aprendizaje esperado	Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.
Fecha de aplicación	09 y 10 de marzo del 2022
Propósito de la sesión	Que los alumnos fortalezca el sentido numérico por medio de respuestas motrices en juegos colectivos

Cabe mencionar que todas las sesiones con el grupo de 1 año grupo B se llevaron a cabo a la misma hora con la misma temporalidad de 30 minuto, al igual que se inicia la clase con la misma organización y el acomodo del material con la separación de la cancha a excepción de una sesión.

Se Iniciaba con la bienvenida al grupo y explicando la intención de la clase, el cual seguía siendo la identificación de los números naturales (1-15) mientras se juega y se divierte apoyado del trabajo en equipo.

Se dividió el grupo en dos equipos, colocándolos en dos filas frente a frente con una separación de 2 metros de distancia entre ellos y se les entregó un churro de natación con el cual se ocupó para el calentamiento llamado “YO SOY UN PIRATA”. (véase anexo 22)

El calentamiento consistió en que los alumnos tenían que tocar el número de partes del cuerpo indicadas como lo eran las rodillas, espalda, pies, glúteos codos etc. con el churro, ya que aún se seguían tomando las medidas sanitarias sobre el contacto directo entre los alumnos.

Repitiendo después de mi: Yo soy un pirata, con un parche en el ojo y el pirata quiere que toquen 6 codos, entonces los alumnos tocaran 6 codos de sus compañeros, haciendo énfasis de que solo con el churro se podría tocar, no golpear y pegarle a ningún

compañero, al silbatazo tendrían que regresar a las líneas blancas ya indicadas al inicio. (véase anexo 23)

Preguntando a los alumnos:

DF: ¿Que otro accesorio tiene un pirata?

Al 1: Un sombrero

DF: Yo soy un pirata, con un parche en el ojo, con un sombrero en la cabeza y el pirata quiere que toquen 8 rodillas.

Variantes: un perico en el hombro, un barco, un gancho en la mano, una pata de palo, una espada, etc.

Se pudo observar que en la primera variante los alumnos no acataron bien la indicación ya que corrían por sin ningún lado, pegando con fuerza y no identificaban que parte del cuerpo tocar, por lo que se paraba la actividad y se explicaba de nuevo, al igual se les preguntaba que parte del cuerpo para que la identificaran antes de repetir el verso, al mismo tiempo yo me involucro con ellos para mantener el orden y los alumnos observarán como era que se tenía que realizar la actividad y contarán en voz alta el número indicado.

Los alumnos mostraron una participación activa, aunque se presentaron caso de mala conducta, ya que los alumnos por estar jugando causaban accidente de pegarle a un compañero, pero ninguno fue con mal atención a lo volvía a parar la y mencionaba la importancia de los valores, que teníamos que ser respetuosos y honestos.

Mientras tanto, al sonar el silbatazo ellos sabían que tenían que regresar a la línea blanca y se les preguntaba a los alumnos ¿Quién logro identificar la parte del cuerpo y el número indicado? A lo que ellos muy emocionados decían “YO”.

Retirando los churros y divididos en dos equipos se pasó a la segunda actividad con el nombre “BOLICHE”, cada equipo contaba con un puente de aros colocados en una cuerda, con un balón de handball y 10 conos.

El juego consistió en mencionar un número el cual sería el número de conos que iban a poner sobre la línea blanca, solo el primero de la fila los iba a colocar para después lanzar el balón y tratar de derribar los conos, primero tenían que pasar por el puente de aros, después el alumno se tendría que colocarse dentro de un aro agarrando el balón para lanzar y tratar de derribar los conos, haciendo el primer intento para posteriormente regresar y saliera el segundo integrante, así sucesivamente hasta lograr el objetivo y tener un equipo ganador. (véase anexo 24)

Observando que los alumnos se les complicaba el derribar los conos, ya que no lo hacían con fuerza y el clima estaba en contra, se realizó una modificación la cual fue que se lanzaran el balón rodando y con que solo pasara el cono la línea blanca valdría como punto, aunque no se derribara el cono. (véase anexo 25).

Se reforzaron los números 3, 4, 6, 7, 9 y 10, se trataba de que el alumno que colocara los conos no fuera el mismo con la intención de que todos pasaron lamentablemente era muy poco el tiempo de la sección por lo que no se alcanzó a ver todos los números y por otra parte los alumnos se tardan en pasar el puente de aros ya que unos lo pasaban muy lento, pero para no causar un accidente.

Al momento de que el alumno colocaba los conos sobre la línea blanca se le indicaba que los contara en voz alta para tener una mejor identificación, al igual yo me acercaba a los equipos para comprobar que estuviera correcto, a pesar de que solo uno alumno colocaba los conos los demás integrantes desde su lugar contaban en voz alta ayudándole a sus compañeros.

Desarrollaron un buen trabajo en equipo ya que en el momento que cada integrante pasaba por el puente de aros le echaban porras y el equipo 1 ayudaba agarrando el puente, puesto que se mantenía en movimiento y hacia que los alumnos se tropezarán,

también cada que ganaban un punto se emocionaban y festejaban, aunque no ganaban se seguían esforzando a la siguiente ronda.

Para finalizar la clase se les pidió a los educandos que se sentaran el piso todos juntos para realizar una retroalimentación de lo visto en clase. (véase anexo 26).

Preguntado:

DF: ¿Qué aprendimos hoy?

Al 1: Los números.

Al 2: Las partes del cuerpo.

Al 3: A divertirnos.

DF: ¿Supieron trabajar en equipo?

AL 1: si, porque nos echábamos porras.

AL 2: si, porque deteníamos el puente para que no se moviera.

AL 3: si, porque nos ayudamos y no nos enojamos.

AL 4: si, porque ganamos.

Finalmente se mencionó que mediante el juego también se obtiene un aprendizaje porque se adapta a las necesidades de los alumnos, aparte de que los números los vemos siempre en nuestra vida diaria.

Para esta sección se ocupó una rúbrica para cada equipo los cuales fueron 2 (véase anexo 27), con 4 criterios a evaluar; primer criterio “la identificación de los números”, los dos equipos obtuvieron un resultado notable lo cual corresponde a 3 puntos ya que colocaron conos de más, Segundo criterio “Participación grupal” los dos equipos obtuvieron 5 puntos siendo un resultado sobresaliente porque todos participaron

entusiasmados, tercer criterio “desarrollan las actividades en tiempo y forma”, el primer equipo obtuvo 3 puntos por lo que pasaban el puente muy lento y eso les hacía perder tiempo al igual que varias veces empezaban a la mitad del puente, mientras que el equipo 2 obtuvo 5 puntos cumpliendo con el objetivo de las actividades, por último y cuarto criterio “acatar indicaciones” los dos equipo obtuvieron 5 puntos un resultado sobresaliente. (véase anexo 28)

○ **TERCERA SECUENCIA DIDÁCTICA.** (véase anexo 29)

Componente pedagógico		Integración de la corporeidad.
Aprendizaje esperado	Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.	
Fecha de aplicación	16 y 17 de marzo del 2022.	
Propósito de la sesión	Que los alumnos refuercen el sentido numérico mediante el control del movimiento.	

Se llevó acabo la última sesión de la identificación de números, con la finalidad de formar el orden de la secuencia numérica del 0 al 9.

Empezando con un calentamiento llamado “accesorios de mochila”, lo cual consistió en que los estudiantes se desplazarían por la mitad de la cancha haciendo diferentes movimientos y repitiendo después de mi: ¿Tienes libros en venta?, si tengo, si tengo, si tengo, ¿Cuántos libros tienes? 6, 6, 6. el número mencionado es el número de integrantes que se deben juntar. (véase anexo 30).

Al igual que se les iba preguntando que material traían en su mochila, vasado en sus respuestas se repetía el verso, mientras que también se les preguntaba de qué manera se podían desplazar.

Variante 1: corriendo, saltando en un pie, saltando como rana, haciendo tijeras, etc.

Variante 2: lápices, colores, sacapuntas, libretas, borradores, etc.

Durante la actividad se hicieron pocas correcciones como lo fue la delimitación de la cancha y se utilizó una estrategia didáctica para llamar su atención y captaran las siguientes indicaciones.

Estrategia didáctica:

DF: HIP, HIP

Al: ¡URRA! (saltando y dando un aplauso)

La última consigna del calentamiento se ocupó para dividirlos en 4 equipo y así poder pasar a la segunda actividad, siendo una estrategia para la organización y el orden de la clase. (véase anexo 31)

Cada equipo contaba con el material de 10 pelotitas de colores marcadas del 0 al 9 encontradas dentro de una tina, 3 conos colocado a un metro de distancia y 10 vasos de plástico igual marcadas con los números pegadas a unos tapates para que se mantuvieran y no se volaran.

El circuito de números consistió en trasladar las pelotitas pasando los conos en zic zac y colocarlas dentro del vaso con su número, así sucesivamente, el primer equipo que lo lograra gana. (véase anexo 32)

Los alumnos tuvieron que estar muy atento y observar que número seguía y solo tuvieron complicaciones en los números 6 y 9 ya que los colocaban al revés, pero se hacia la aclaración.

Al igual que se les pregunto:

DF: ¿Saben que número va antes del uno?

Al 1: El cero.

DF: Muy bien, entonces iniciamos con el cero, ¿y después?

Al: 1,2,3...

Se hizo mucho énfasis en el número 0 para que los alumnos lo identificaran bien ya que es parte importante, mientras que también buscar bien e identificaran que número seguía ya que se tenía que llevar un orden, no solo era de agarrar una pelotita y colocarla en el vaso sino el seguir la secuencia numérica.

Se utilizó la primera ronda para observar si los alumnos habían captado las indicaciones, lo cual hubo dos equipos que no lo hicieron ya que como fue mencionado agarraban cualquier pelotita y la ponían en el número, aunque lo colocaban correctamente no era la indicación principal ya que se tenía que llevar un orden, para las siguientes rondas los equipo se ayudaban entre ellos y se observó en un equipo que como iban pasado se ayudan a buscar la pelotita logrando que fuera más rápido y poder ganar.

Una vez que todos los equipos hayan colocado correctamente la pelotita se pasó a la siguiente actividad, quedándose solo con los conos y quitando las pelotitas y los vasos ya que ahora se contaba con pinzas y tarjetas de números colocadas en un tendedero.

El juego consistió en pasar los conos igual en zic zac, correr a donde se encontraban las pinzas e ir colocando una por una de las pinzas en los números dependiendo el número marcado.

Ejemplo: tarjeta con el número 3, pasaba el primero intégrate a colocar una pinza, se regresaba a la línea y salía el segundo intégrate a colocar a segunda pinza, tercer integrante salía a colocar la tercera pinza lo cual ya se formaba el número 3, se contaba con los números 3,4, 6, 7, 9 y 10. (véase anexo 33).

Alcanzo a colocar las pinzas hasta el número 7 ya que no se contaba con tanto tiempo y se explicó varias veces las indicaciones porque la mayoría no entendía la actividad, se

le pidió apoyo a un equipo para que explicaran la actividad, realizando los movimientos que indiqué, haciendo que quedara más clara las indicaciones, siendo la fase ideomotora.

Equipos	3	4	6	7
1	3	2	1	3
2	4	4	4	4
3	2	3	3	1
4	1	1	2	2

TABLA 7. Números identificados y equipo quedando en primer, segundo, tercero y cuarto lugar.

Finalmente se realizó una retroalimentación de lo visto en la clase, recordando la intención de la clase, identificando que número va antes del uno y por último el trabajo en equipo. (véase anexo 34).

DF: ¿Qué vimos el día de hoy?

AL 1: los números.

AL 2: el orden de los números.

AL3: el trabajo en equipo.

AL 4: poner pizzas.

AL 5: hacer ejercicio.

DF: ¿y recordamos que número va antes del uno?

AL 6: si, el cero.

Ocupando una lista de cotejo grupal como instrumentó de evaluación, contando con 11 indicadores y dándole un valor de 4 puntos al Siempre, 2 puntos al A veces y 1 punto

al Nunca, por último, se sumaron y obtuvieron 24 puntos en el siempre, 6 puntos en el a veces y 2 puntos en el nunca (véase anexo 35)

○ **CUARTA SECUENCIA DIDÁCTICA.** (véase anexo 36)

Componente pedagógico		Integración de la corporeidad.
Aprendizaje esperado	Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.	
Fecha de aplicación	23 y 24 de marzo del 2022.	
Propósito de la sesión	Que los alumnos identifiquen el entre de los numéricos mediante el control del movimiento.	

En esta sesión se llevó acabo con diferente organización del material ya que se iba a trabajar de manera individual, colocando 2 mecatres apoyados de las porterías de futbol a lo largo de cancha, mientras que el otro material se situó en las orillas de la cancha, en los círculos de señalamiento que ya se habían mencionado anteriormente.

Ocupando el centro de la cacha para llevar acabo el calentamiento denominado “SOY UNA SERPIENTE”, al pase de lista se les iba entregando un paliacate a cada alumno puesto que los estudiantes no se pueden agarrar directamente las manos, llevando a cabo las medidas sanitarias.

El juego consistió en que un alumno fue la serpiente e iba ir eligiendo que compañeros iban a formar parte de su cola, agarrándose de los paliacates formando una fila grande, acorde al ritmo de la música en tanto los demás se mantuvieron sentados. (véase anexo 37)

Se tuvo una complicación con la música por lo tanto íbamos cantando la canción para no perder tiempo, haciendo lento y poco a poco se subió la velocidad, sin fuerza evitando cualquier tipo de accidente.

Cambiando a la segunda actividad “COLGANDO LOS NÚMEROS”, teniendo como intención identificar el entre de dos números, la cual cada alumno contaba con 20 pinzas y el mecate estaba colocado a dos metros de dictación de la línea de salida, mientras que yo contaba con globos en forma de números de 1 al 15. (véase anexo 38)

El juego consistió en que yo iba a mostrar dos números y los alumnos tenían que identificar y colocar una por una de las pinzas dependiendo el número que iba en medio; ejemplo, que número va entre el 5 y el 7 y se colocaban 6 pinzas en el tendedero. (véase anexo 39)

Dando la indicación de que no se podía tocar el mecate ya que al momento de soltarlo le podían pegar a los demás compañeros, cada vez que se colocaban la pinzas se pasaba con los alumnos a que contaran las pinzas para checar si lo habían hecho correctamente, presentándose los casos de que colocaban más o menos pero igual se les preguntaba cuántas pinzas les faltaban o cuantas le sobraban, contestado acertadamente y corrigiéndolo a las siguientes consignas.

Por último, juntando a todos los alumnos para realizar la retroalimentación de la clase, preguntando:

DF: ¿Estuvo fácil o difícil?

AL 3: Estuvo difícil porque no podían colgar las pinzas.

AL 2: Estuvo fácil porque si me sabían los números.

DF: ¿Qué habían aprendido?

AL 4: Aprendí a colgar pinzas.

AL 5: Saber que numero va en medio de dos números.

DF: ¿Les gusto la actividad?

AL: Si y mucho.

Se realizó un análisis de resultados, observando a cada de los alumnos que asistió si había identificado cada uno de los números mencionados, ya que se le iba preguntado a cada uno que contara las pinzas colocadas y mencionara si lo realizo correctamente, si le faltaron o sobraron, siendo muy honestos y con mi ayuda lo corregían en la siguiente variante. (véase anexo 40)

○ **QUINTA SECUENCIA DIDÁCTICA.** (véase anexo 41)

Componente pedagógico		Integración de la corporeidad.
Aprendizaje esperado	Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.	
Fecha de aplicación	30 y 31 de marzo del 2022.	
Propósito de la sesión	Que los alumnos refuercen las operaciones básicas mediante el control del movimiento.	

Cerrando con el reforzamiento de sumas mediante un circuito motriz y el trabajo en equipo, apoyado de material didáctico.

Empezando con un juego de calentamiento llamada “círculos musicales” lo cual se ocuparon círculos de cartón y música, para la explicación se utilizó de referencia el juego de las sillitas ya que se iban a desplazar por la mitad de la cancha al ritmo de la música cuando se detuviera la música se debían de colocar en un círculo y el que no tuviera

círculo tendría un castigo, puesto por los mismos compañeros al igual que se fueron quitando círculos. (véase anexo 42)

A pesar de que los castigos solo eran para los que habían perdido, todos los alumnos los querían hacer, siendo de gran apoyo para que no se sintieran nervioso o simplemente no lo quisieran hacer.

Para pasar a la siguiente actividad se les pidió a los alumnos que se formaran en una línea para enumerarse del 1 al 4 y así poder formar 4 equipos, también para que siguieran aprendiendo a trabajar con equipo con todos, teniendo beneficios con esta estrategia didáctica.

El Circuito motriz, denominado “SUMEMOS JUNTOS” lo cual cada equipo contaba con un tablero de aros, tarjetas de números y signos de más e igual, pinzas, tubos para saltar y un túnel formado con aros y pegados con cinta de aislar, cabe destacar que fueron formados un día antes por mí y el apoyo de mis compañeras y maestros titulares. (véase anexo 43)

Con 3 aros se formó un tablero para la suma, colocado en el piso, dentro de 2 aros se pusieron las tarjetas con los números y el tercero se ocupó para ir colocando las pinzas como resultado, el juego consistió en pasar el túnel, después saltar el tubo y por último ir colocando una por una de las pinzas obteniendo el resultado, al igual tenían que pasar uno por uno de los integrantes del equipo. (véase anexo 44)

Con la finalidad de que los alumnos fueran contando cuantas pinzas se iban colocando, haciéndoles preguntas constantes de cuantas pinzas les faltaban, sirviendo como trabajo en equipo ya que el que contaba las pinzas mencionaba cuantas faltaban.

Resultados:

Sumas	Correctos	Incorrectos
3+4= 7	4	0
4+5= 9	2	2
3+7= 10	3	1
6+8= 14	1	3
9+6= 15	3	4

TABLA 8. Equipos que lograron y no lograron contestar la suma.

Se llamaba a todo el equipo a que realizaran el conteo de las pinzas y verificaran si habían resultado la suma, al momento de que veían que no era el resultado correcto se desanimaban o comentaba quien había puesto de más, sin embargo, se le hacía la aclaración que no importaba que a la siguiente se corregía, mientras que a los equipos que si colocaban el resultado correcto se emocionaban y gritaban porque llevan un punto. (véase anexo 45)

Al igual se realizó una retroalimentación de la clase, juntos y sentados en el piso, preguntándoles ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué fue lo más fácil?, ¿Trabajaron en equipo?, ¿Qué estrategia implementaron? Y ¿Les gusto la actividad?

Al 1: Nos faltaba trabajar en equipo.

Al 2: Aprendimos a sumar y a contar.

Al 3: Aprendimos a saltar.

Al 4: yo iba contando las pinzas que colocábamos y cuando ya era el resultado les decía a mis compañeros que ya no colocáramos más.

Se pidió apoyo de la maestra de grupo para poder tomar 15 minutos más ya que se realizaría la evidencia final y los alumnos la tenían que contestar en el aula.

Se volvió a realizar la misma prueba diagnóstica como evidencia final para realizar una pequeña comparación y obtener buenos resultados.

Cabe mencionar que asistieron 32 alumnos, dos alumnos más que el diagnóstico inicial, por motivo de que poco se fueron incorporado a las clases y estuvieron presentes durante la jornada de practica realizado las actividades enfocadas al tema. (véase anexo 46)

Actividad 1.- Completar la secuencia numérica.

Números faltantes: 1, 3, 5, 6, 9 y 10.

Actividad 2.- Cuenta y colorea según corresponda el número.

Números a identificar: 1, 3, 5, 8, 9 y 10.

Actividad 3.- Escribe en el cuadro el número de objetos que hay e cada línea.

Números a identificar: 2, 4, 6 y 7.

Actividad 4.- Unir los puntos en orden de la secuencia numérica. 3 dibujos diferente.

27 alumnos terminaron rápido, ya que se acordaron de las actividades ya vistas y el resto se les presentaban dudas e incluso los compañeros les explicaban como eran. (véase anexo 47)

Como se mencionó en la prueba diagnóstica inicial, hubo un alumno que no había captado las indicaciones y había confundido los números con las vocales, al realizar esta evolución final se observó que ya escribió números, pero seguía sin identificar los números correctos, al igual que por querer terminar rápido, no lo contestaba correctamente. (véase anexo 48)

Pero también se presentó el caso de que no asiste a clases por lo que su rendimiento sigue siendo bajo, ya que durante la jornada de práctica no asistió el alumno por lo que el no pudo tener el reforzamiento del tema, lo cual se dialogó con la maestra, mencionando que solo asiste de 1 a 2 días a la semana.

Para finalizar, les di mis felicitaciones por haber trabajado en orden, por haberme ayudado a realizar estas distintas actividades con su apoyo y que siempre estuvieron muy participativos, recordándoles que las matemáticas son una materia que se ocupan diario en nuestras vidas y que se pueden aprender de muchas maneras como en esta ocasión fue jugando a través de la clase de educación física. (véase anexo 49, 50, 51, 52)

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Tras realizar el presente estudio se presentaron áreas de oportunidad como áreas de debilidad siendo las cuales tomaré como fortalezas para tener un mejor desarrollo durante la práctica ya que como sabemos pasamos una pandemia a nivel mundial causando limitaciones y crisis económicas.

Sin embargo, tuve la oportunidad de llevar acabo mi intervención docente de manera presencial, pero de manera escalonada lo cual tuvo sus pros y sus contras.

Por lo que se presentaron limitaciones en el material, en el poco tiempo frente al grupo, las inasistencia de los alumnos ya sea por motivos de salud o/y falta de interés, aun así, se tuvo una respuesta positiva de los alumnos durante la realización de clases puesto que se podía observar más detalladamente si realizaban correcta o incorrectamente la actividad, también aunque fue una debilidad el poco material a utilizar sirvió para que el alumno lo pudiera manipular más y no realizar equipos tan grandes debido a que no todos participaba de la misma manera, se distraían en otras cosas y no tenían que tener el menor contacto posible por las medidas de sanitarias.

Por otro lado, también llego a fallar la socialización de los educados puesto que no se conocían y habían ingresado a la primaria sin haber llevado el nivel preescolar de manera presencial, de la misma manera que también ingresaron con un rezagó, causando un rendimiento bajo en todas las materias incluso en Educación Física.

Aquí es dónde se vio la misma importancia de todas las materias ya que se presentó el caso en la primera jornada de práctica que las maestras de aula de los primeros años

le pedían apoyo al maestro titular de Educación Física para que el alumno pudiera adquirir un mejor reconocimiento del espacio y tiempo dentro y fuera del aula.

A lo que se observó y analizo que existe una estrecha vinculación entre la materia de Educación Física con las demás materias.

Sin embargo, sabemos, que no siempre se le da la suficiente importancia a la clase de Educación física ya que se sigue teniendo como estereotipó el que es una clase de relleno, una clase libre y que solo se juego sin un fin.

A lo que me di la tarea de analizar la situación e investigar, obteniendo que hay estudios que comprueban que, mediante el juego, a través de la clase de Educación Física el alumno puede llegar a tener un aprendizaje significativo y como docentes es necesario innovar y buscar nuevas estrategias acordes a las necesidades de los estudiantes.

Mediante las actividades didácticas el alumno pudo experimentar, manipular y sobre todo aprender que todo lo que se ve durante la sesión de educación física puede tener una estrecha vinculación con sus vidas diarias ya que como sabemos los números están en todos lados, los identificamos en el calendario, en nuestra edad, en el dinero al pagar y sobre todo que, a lo largo de la vida como estudiante, tenemos a las matemáticas como materia y no solo las vemos o las realizamos en un papel sino que para adquirir conocimientos de la misma se pueden adaptar como método de enseñanza.

No debemos olvidar que los alumnos siguen siendo niños, que deben de llevar un proceso acorde a su edad y que mejor con algo que capte su atención e interés por ello, al igual es necesario que el estudiante se sienta motivado al realizar cualquier actividad,

no solo es trabajo del docente visto que el alumno llega a tener como modelo a seguir a alguien de su círculo familiar.

Tuve como debilidad sino es que, como amenaza, mediante la realización del diagnóstico para identificar la problemática se observó específicamente a un alumno ya que se obtuvo un porcentaje muy bajo en los resultados a lo que lo tomé como un reto para que adquiriera un reforzamiento en el sentido numérico a través de la clase de Educación física a lo que se presentó la circunstancia de que durante la realización de las secuencias didácticas para desarrollar de mi plan de acción el alumno no asistió a ninguna sesión, sin embargo estuvo presente cuando realice la evaluación final.

Pero aun mostraba el rezago en la materia, a lo que se dialogó con la maestra de aula mencionando que falta mucho y solo asistía de 1 a 2 veces a la escuela sin saber los motivos de su inasistencia.

A lo que me hizo pensar que igual, al inicio del diagnóstico hubiera realizando una encuesta o una charla con los padres de familia para que estuvieran informados de que con ayuda y durante la clase de Educación Física se buscaba apoyar a los alumnos del primer año grupo B en la adquisición de conocimiento sobre el sentido numérico.

Tomándolo como un soporte para que el alumno asistiera a clases los días marcados ya que también se tenía un corto tiempo frente al grupo, pero serviría, incluso para los padres al momento de la realización de tareas en casa.

Mientras que también es importante incluir a los padres de familia en las clases, aunque se vea lo más difícil posible por sus tiempos de trabajo y ocupaciones, pero

también deben observar cómo se desenvuelve sus hijos y lo más valioso ver como aprenden.

Asimismo, saber que las clases de educación física se planifican con un aprendizaje esperado y un propósito para que el estudiante adquiera un conocimiento y aprendan el por qué se realizan las actividades vistas en las sesiones, llegando a beneficiar en su desarrollo integral.

Por otro lado, vivimos al inicio de la pandemia y durante casi dos años que estuvimos encerrados sin hacer actividad física, llegándonos a afectar ya que cambiamos completamente nuestra rutina diaria y con el simple hecho de caminar ya estábamos realizando actividad física, dándole una cierta importancia al ejercicio, pero también debemos saber que un fundamento básico de realizar algún deporte o actividad se da desde temprana edad y gracias a la Educación Física ya que a través de ella se adquieren destrezas y habilidades.

Me siento satisfecha con mi trabajo, aun sabiendo que tuve debilidades y poco tiempo en la intervención docente, pero esto me ayuda a mejorar, a ser más crítica y reflexionar sobre mis acciones, no siempre se obtendrán las mismas oportunidades por lo que es mejor verles el lado bueno a las cosas porque cada día se aprende algo nuevo y solo depende de uno mismo tomarlo o saltarlo.

Por último, como futuros docentes debemos darnos la tarea de dialogar nuestras fortalezas y debilidades en nuestras clases ya sea maestros de aula o maestros de educación física y buscar alternativas positivas que beneficien a ambos, al igual, seguir

inculcando la importancia de la materia de educación física por que no por nada esta como materia curricular en la educación.

“Jugar no es un descanso de aprender. Es un aprendizaje interminable, encantador, profundo, atractivo y práctico. Es la puesta al corazón del niño.”

Vince Cowmon.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA.

A. (2019, 23 marzo). ¿Qué es el ciclo de Smyth? Fases e importancia. Explicacion .Net.

<https://www.explicacion.net/ciclo-de-smyth/>

Borrero de Castillo, Y. y Barros Agüero, J. E. (2017). Incremento del dominio conceptual escolar con base en la interdisciplinariedad. Educación Física y Ciencia, 19(1), e024.

<https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCe024/8507#:~:text=El%20%20C3%A1rea%20de%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica,manejo%20de%20conceptos%20y%20contenidos.>

D.R. Secretaría de Educación Pública. (2014). Orientaciones académicas para la elaboración del trabajo de titulación. Plan de estudios 2012.

[http://www.enesonora.edu.mx/Archivo/Archivo_normatividad/ORIENTACIONES ACAD P T D TITULACION P 2012.pdf](http://www.enesonora.edu.mx/Archivo/Archivo_normatividad/ORIENTACIONES_ACAD_P_T_D_TITULACION_P_2012.pdf)

Delgado González, I. (2015). EFDeportes.com. Obtenido de

<https://www.efdeportes.com/efd207/la-matematica-desde-la-educacion-fisica.htm>

ELBA INES TORPOCO CASTILLO. (2017). JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA.

[https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1827/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%20ELBA%20INES%20TORPOCO%20CASTILLO.pdf?s equence=5&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1827/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%20ELBA%20INES%20TORPOCO%20CASTILLO.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

Euroinnova Business School. (2021, 9 septiembre). *finalidad de la educación física*.

<https://www.euroinnova.mx/blog/finalidad-de-la-educacion-fisica>

Fernandes, A. Z. (2021, 2 julio). Objetivos de la investigación: qué son, sus características e importancia (con ejemplos). Toda Materia.

<https://www.todamateria.com/objetivos-de-la-investigacion/>

Jaime Camps Castaño. (2015). *Conexiones entre las matemáticas y la educación física desde el enfoque globalizador*. Facultad de Educación.

https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/4361/1/TFGUEx_2016_Camps_Casta%C3%B1o.pdf

Long, M. (2009, 16 abril). *Matemáticas para niños pequeños. Conceptos básicos*. Bebés y más. <https://www.bebesymas.com/juegos-y-juquetes/matematicas-para-ninos-pequenos-conceptos-basicos>

López Cutillas, A. y García Vallejo, A. (2011) EFDeportes.com. obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>

MARIA DEL CARMEN ROMERO GARCÍA. (2018). MATEMÁTICAS Y EDUCACIÓN FÍSICA: JUEGO PEDAGÓGICOS EN PRIMER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6822/BRUIXOLA%20CAMPOS%20JORGE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Méndez Giménez, A., López-Téllez, G., & Sierra y Arizmendiarieta, B. (2009). Competencias Básicas: sobre la exclusión de la competencia motriz y las aportaciones desde la Educación Física (Key competences: on the exclusion of the motor competence and the contribution from the Physical Education). *Retos*, 16, 51–57.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34974>

- Mora Vargas, Ana Isabel. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. Revista Electrónica «Actualidades Investigativas en Educación».
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>
- Pope, J. (2021). Etapas del desarrollo para niños de 6 años. Cigna.
<https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-6-aos-ue5723>
- S. (2017, 4 abril). EL DESARROLLO INFANTIL A TRAVES DE SU CONTEXTO SOCIAL. Ensayos - santacarlos. <https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/EL-DESARROLLO-INFANTIL-A-TRAVES-DE-SU-CONTEXTO/3908096.html>
- S.E.P. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral (Primera edición ed.). SEP.
- Vv.Aa, V. N. (2010). El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores (PEDAGOGIA DE LA EDUCACION FISICA Y EL DEPORTE) (Spanish Edition) (Primera edición ed., Vols. 185–222). INDE.

VI. ANEXOS.



1. Vista de la puerta de entrada.



2. Vista de las dos canchas donde se llevan a cabo las secciones de educación física.



3. Material dentro de la bodega para las secciones de educación física.



4. Salida de los alumnos de 1°, 2° y 3° años.



5. Salida de los alumnos de 4°, 5° y 6° años.



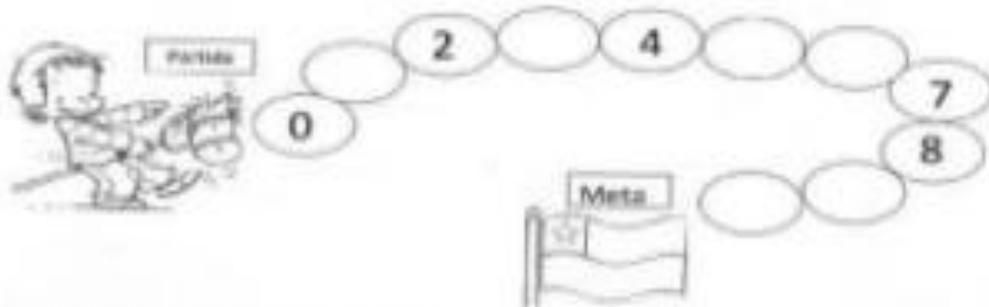
6. Aplicación de diagnóstico en el salón de 1°B.



NOMBRE DEL ALUMNO:

GRADO Y GRUPO:

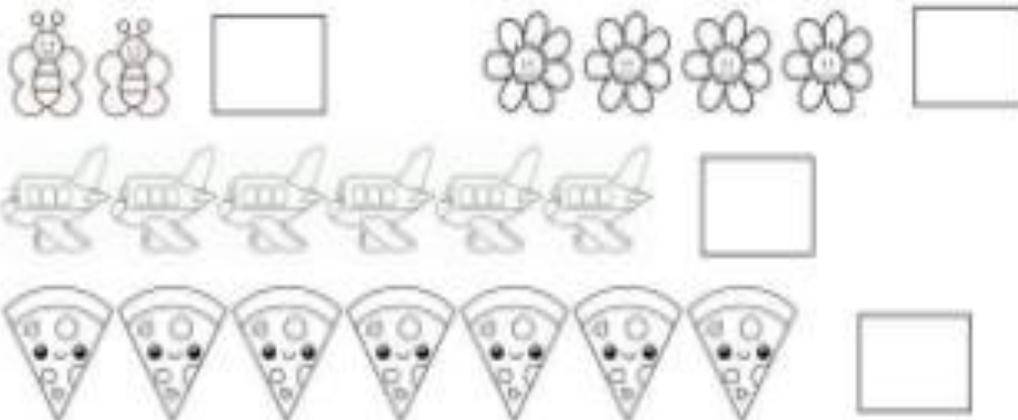
1.- Completa la secuencia numérica.

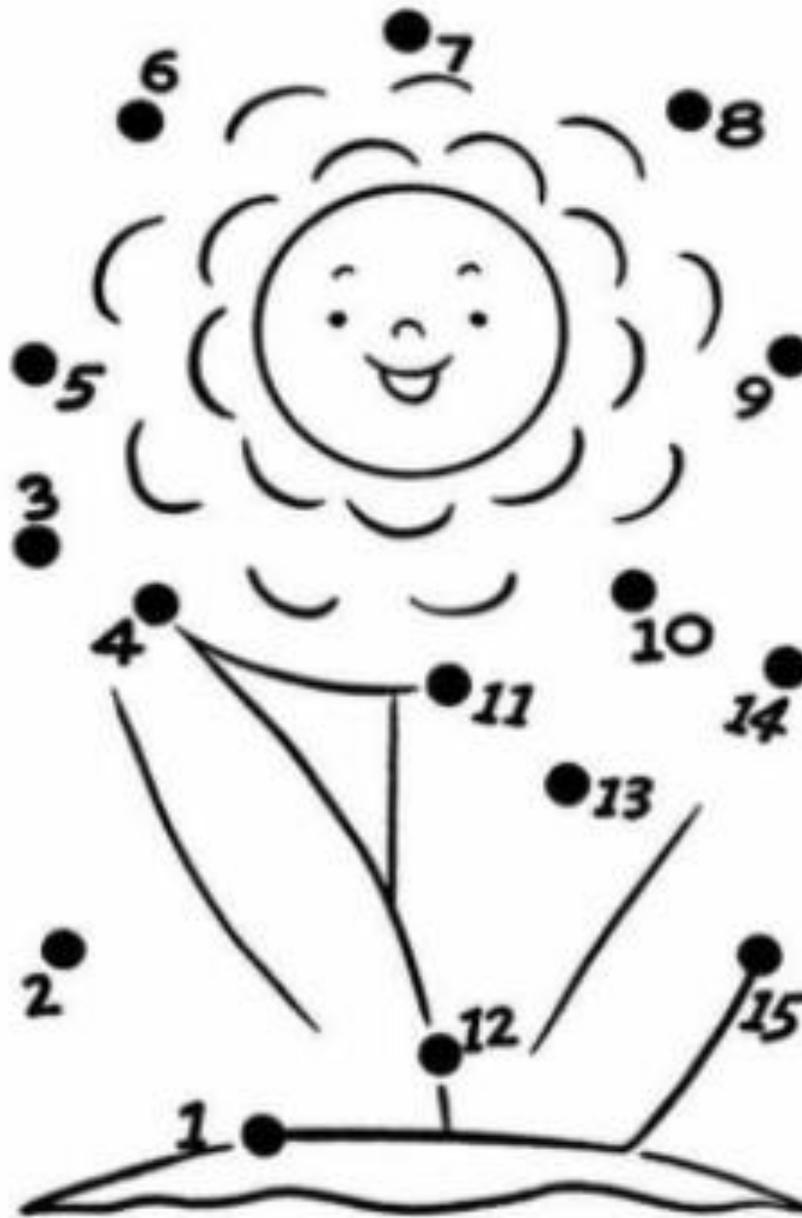


2.- Cuenta y colorea según corresponda el número.

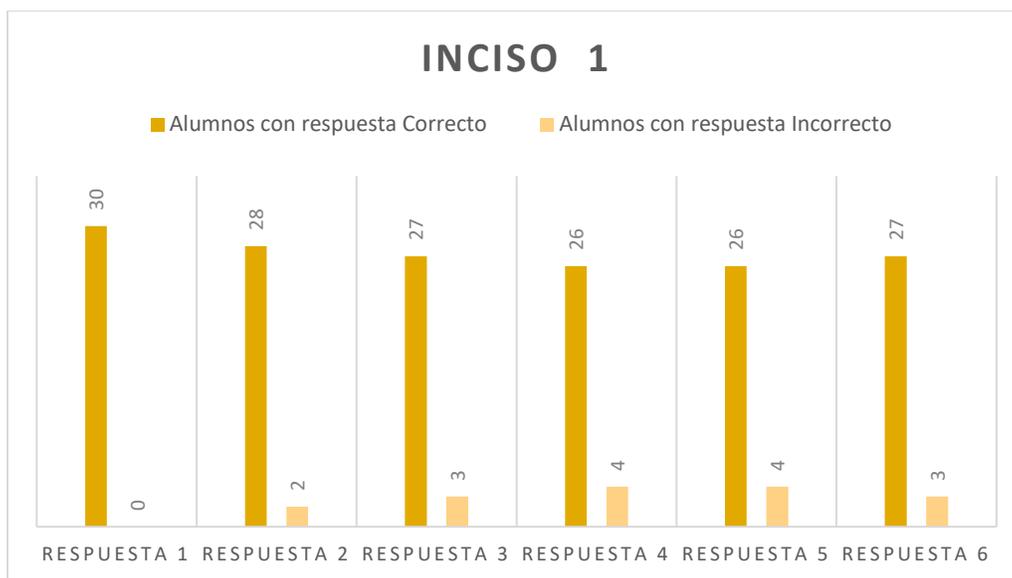
1	
3	
5	
8	
9	
10	

3.- Escribe en el cuadrado el número de objetos que hay en cada línea

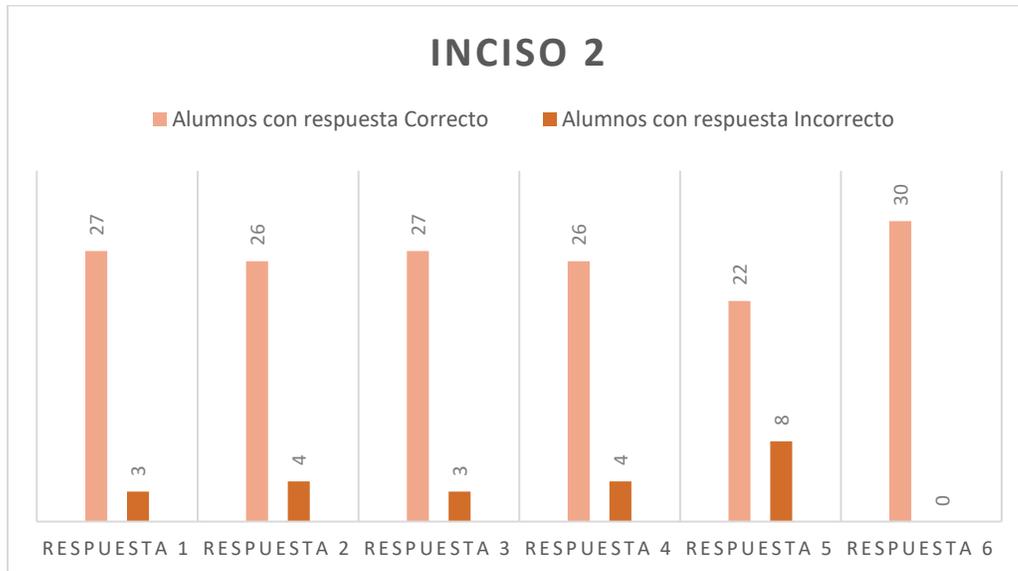




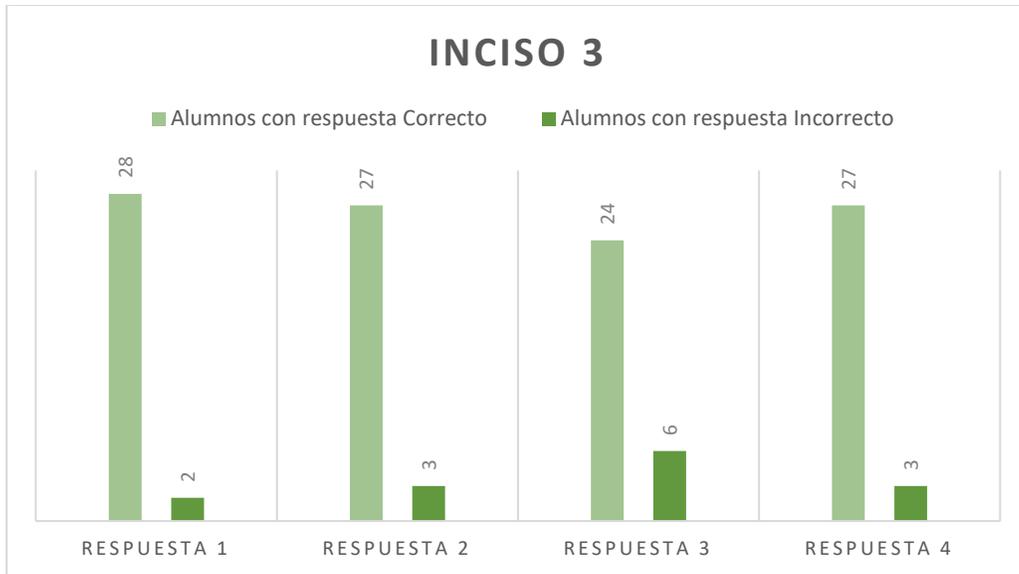
7. Prueba diagnóstica,



8. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto el primer inciso. “Completa la secuencia numerica”.



9. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto el segundo inciso. “Cuenta y colorea según corresponda el numero”.



10. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto el tercer inciso.
 “Numero de objetos correspondientes”.



11. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto el cuarto inciso.
 “Une los puntos siguiendo la secuencia numerica”.



3.º NOMBRE DEL ALUMNO: Samuel Emiliano Segura Acosta

GRADO Y GRUPO: 1º B

1.- Completa la secuencia numérica.

2.- Cuenta y colorea según corresponda el número.



1	
3	
5	
8	
9	
10	

3.- Escribe en el cuadrado el número de objetos que hay en cada línea

04

06

07



12. Prueba diagnóstica incorrecta



5

NOMBRE DEL ALUMNO: *Sabina Escobar Cervillo*

GRADO Y GRUPO: 1ºB

1.- Completa la secuencia numérica.

2.- Cuenta y colorea según corresponda el número.

1	
3	
5	
8	
9	
10	

3.- Escribe en el cuadrado el número de objetos que hay en cada línea

2 4

6

7



37



13. Prueba diagnóstica correcta.

PLAN DE SESIÓN

Nivel o Modalidad: Primaria

Nombre del Docente: Norma Valeria Aranda Contreras	Grado: Primeros
	Fecha: 2 y 3 de marzo del 2022
Componente Pedagógico Didáctico: Creatividad en la acción motriz	Eje: competencia motriz
Aprendizaje Esperado: Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.	
Intención Didáctica: Que los estudiantes identifiquen los números mediante acciones motrices para expresar el gusto de moverse y puedan resolver situaciones en la vida diaria.	Pautas de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Emplea formas de resolver las tareas propuestas por sus compañeros. • Sugiere tareas a resolver de manera individual y colectiva.
Actividades con las que realizará las Evaluaciones: en la actividad dos el reconocimiento de los números y forma de desplazamiento. Retroalimentación al final de la sección Se observara y se tomara nota en el diario de prácticas	
Estrategias Didácticas: juegos cooperativos, circuitos.	Recursos Didácticos: casacas, colchonetas, balón de handball, aros y números de papel.
Estilos de Enseñanza a utilizar: mando directo	Acciones con las que promoverá la participación de los alumnos: Formas de desplazamiento Que numero es el correcto
Observaciones: se utilizará una estrategia didáctica para atraer la atención de los alumnos, alguna como “hip hip” a lo que los alumnos responderán “Urra” saltando y dando un aplauso.	

Desglose Didáctico

Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión: Que los alumnos identifiquen sus respuesta motrices en actividades numéricas individuales y colectivas para la resolución de retos motrices.

Actividades o Tareas de la Sesión	<p>Organización: se colocará material en la mitad de la cancha y de la otra mitad se ocupará para realizar el calentamiento con el material determinado.</p> <p>CALENTAMIENTO</p> <p>Yo soy un número. Cada alumno contara con una casaca la cual contiene un número del 1 al 8, son utilizadas para diferencias los 3 equipos. El juego consiste en que lo alumnos se desplazarán por la mitad de la cancha dependiendo de las consignas que ellos mencionen al silbatazo tendrán que formarse dependiendo del número que contenga la casaca y así formar el orden de la secuencia numérica, el primer equipo será el ganador.</p> <p>RUEDA Y ATINA. Se formarán 3 equipos de 4 integrantes. (dependiendo del número que asistan) Cada equipo contendrá una colchoneta, un balón de handball y un tablero de números formado con aros del 1 al 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consiste en pasar la colchoneta gateado para llegar al lugar de lanzamiento donde estará el balón, se les dará la indicación de en qué número tendrá que caer balón lo cual tendrán que rodar el balón para que quede dentro del aro, si no cae el balón a la primera el alumno se regresara y saldrá el siguiente integrante del equipo y así sucesivamente. <p>VUELTA A LA CALMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoevaluación.
observaciones	<ul style="list-style-type: none"> + identificación de números. + Trabajo en equipo. + Manipulación del material.

14. Secuencia didáctica N°1.



15. Inicio de sesión con pase de lista.



16. Calentamiento. "soy un número"



17. Realización de la actividad 2.



18. Actividad 3 Rueda y Atina.

Indicador	😊	🤔	😞
Identifique los números naturales.			
Trabaje en equipo.			
Respete las variantes que mencionaron mis compañeros.			
Tuve dificultades para realizar las actividades.			
Atendí indicaciones con claridad.			
Me gustaron las actividades.			



19. análisis de resultados: autoevaluación individual y gráfica general.



35

o America Leonor Sorria Lovedo.




AUTOEVALUACIÓN.

Indicador			
Identifique los números naturales.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabaje en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respete las variantes que mencionaron mis compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tuve dificultades para realizar las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atendí indicaciones con claridad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gustaron las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Realización de autoevaluación.

PLAN DE SESIÓN

Nivel o Modalidad: _____ Primaria _____

Nombre del Docente: Norma Valeria Aranda Contreras	Grado: Primero
	Fecha: 09 y 10 de marzo del 2022
Componente Pedagógico Didáctico: Creatividad en la acción motriz	Eje: competencia motriz
Aprendizaje Esperado: Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.	
Intención Didáctica: Que los estudiantes identifiquen los números naturales mediante acciones motrices para expresar el gusto de moverse y puedan resolver situaciones en la vida diaria.	Pautas de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Emplea formas de resolver las tareas propuestas por sus compañeros. • Sugiere tareas a resolver de manera individual y colectiva.
Actividades con las que realizará las Evaluaciones: el trabajo en equipo, la identificación de los números y el resultado de las sumas. Se observara y se tomara nota en el diario de prácticas.	
Estrategias Didácticas: juegos cooperativos, circuitos.	Recursos Didáctico: churros de natación, conos, pelotas, puente de aros
Estilos de Enseñanza a utilizar: mando directo, descubrimiento guiado	Acciones con las que promoverá la participación de los alumnos: Variantes en desplazamiento
Observaciones: se utilizará una estrategia didáctica para atraer la atención de los alumnos, alguna como “hip hip” a lo que los alumnos responderán “Urra” saltando y dando un aplauso.	

Desglose Didáctico
Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión: que los alumnos fortalezca el sentido numérico por medio de respuestas motrices en juegos colectivos.

Actividades o Tareas de la Sesión	<p>Organización: se colocará material en la mitad de la cancha y de la otra mitad se ocupará para realizar el calentamiento con el material determinado.</p> <p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soy un pirata: El grupo se encontrará disperso por la mitad de la cancha con un churro de natación y tendrán que estar atentos a las indicaciones del docente. Repitiendo después del docente Yo soy un pirata, con un parche en el ojo, con una pata de palo, con un perico en el hombro, con una espada, con un barco, un mapa, con un sombrero, etc. Y el pirata quiere que toques 5 codos. Diversidad de variantes. <p>BOLICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se formarán 2 equipos dependiendo del número de alumnos que asistan, lo cual cada equipo tendrá de material un puente de aros, 15 conos y una pelota. Primero se pasará el puente de aros cada uno de los integrantes del equipo, segundo solo el primero de la fila colocará el número de conos que indique el docente para posteriormente lanzar el balón y derribar los conos, si no logra tirarlo el primer integrante, saldrá el segundo alumno a realizar lo mismo, así sucesivamente hasta lograr tirar los conos y tener un equipo ganador. <p>VUELTA A LA CALMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar se hará una retroalimentación de la clase preguntándolo al alumnado, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué fue lo más fácil?, ¿trabajaron en equipo?, ¿Qué estrategia implementaron?, ¿Qué actividad les gusto más?
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> + Manipulación del material. + Comportamiento del alumnado.

21. Secuencia didáctica N°2.



22. División del grupo.



23. Calentamiento "yo soy un pirata"



24. Pasar el puente, acomodar los conos y derribar.



25. Rodar el balón para mover el cono y solo pase la línea blanca.



26. Retroalimentación de la clase.

Rúbrica por cada equipo.

Equipo 1

Criterio	Sobresaliente (5)	Notable (3)	Insuficiente (1)	Total
Identifica los números indicados.	Colocan el número de conos correctamente	Colocan 1 o 2 conos más del número indicado	Colocan 1 o 2 conos menos del número indicado	3 puntos
Participación grupal.	Todos los alumnos participan con entusiasmo	De 5 a 7 alumnos participan activamente	De 1 a 2 alumno participan activamente	5 puntos
Desarrollan las actividades en tiempo y forma	Todos cumplen con el objetivo de las actividades	De 4 a 6 alumnos cumplen con el objetivo de las actividades	1 o 2 alumnos cumplen con el objetivo de las actividades	3 puntos
Acatar indicaciones	Todos acatan las indicaciones correctamente	De 4 a 6 alumnos atienden bien las indicaciones	Ninguno de los alumnos entiende las indicaciones	5 puntos

Equipo 2

Criterio	Sobresaliente (5)	Notable (3)	Insuficiente (1)	Total 2
Identifica los números indicados.	Colocan el número de conos correctamente	Colocan 1 o 2 conos más del número indicado	Colocan 1 o 2 conos menos del número indicado	3 puntos
Participación grupal.	Todos los alumnos participan con entusiasmo	De 5 a 7 alumnos participan activamente	De 1 a 2 alumno participan activamente	5 puntos
Desarrollan las actividades en tiempo y forma	Todos cumplen con el objetivo de las actividades	De 4 a 6 alumnos cumplen con el objetivo de las actividades	1 o 2 alumnos cumplen con el objetivo de las actividades	5 puntos

Acatar indicaciones	Todos acatan las indicaciones correctamente	De 4 a 6 alumnos atienden bien las indicaciones	Ninguno de los alumnos entiende las indicaciones	5 puntos
----------------------------	---	---	--	----------

27. Análisis de resultados: rubrica de evaluación de la primera sesión.



28. Análisis de resultados: gráfica de putos obtenidos por cada equipo.

PLAN DE SESIÓN

Nivel o Modalidad: _____ Primaria _____

Nombre del Docente: Norma Valeria Aranda Contreras	Grado: Primero
	Fecha: 16 y 17 de marzo del 2022
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la corporeidad.	Eje: competencia motriz
Aprendizaje Esperado: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.	
Intención Didáctica: Que los estudiantes identifiquen los números naturales mediante acciones motrices para expresar el gusto de moverse y puedan resolver situaciones en la vida diaria.	Pautas de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Ajusta sus movimientos a partir de consignas de juego (espacio y tiempo). • Plantea acciones que implican utilizar sus capacidades perceptivo-motrices (equilibrio, coordinación y orientación espacio-temporal)
Actividades con las que realizará las Evaluaciones: el trabajo en equipo, la identificación de los números. Se observara y se tomara nota en el diario de prácticas.	
Estrategias Didácticas: juegos cooperativos, circuitos.	Recursos Didáctico: pelotitas con número, conos, vasos con número (0-9), pinzas, números de papel, tendadero.
Estilos de Enseñanza a utilizar: mando directo, descubrimiento guiado	Acciones con las que promoverá la participación de los alumnos: Variantes en desplazamiento.
Observaciones: se utilizará una estrategia didáctica para atraer la atención de los alumnos, alguna como “hip hip” a lo que los alumnos responderán “Urra” saltando y dando un aplauso.	

Desglose Didáctico
Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión: Que los alumnos refuercen el sentido numérico mediante el control del movimiento.

Actividades o Tareas de la Sesión	<p>Organización: se colocará material en la mitad de la cancha y de la otra mitad se ocupará para realizar el calentamiento con el material determinado.</p> <p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partir de consignas se formarán equipos. <ul style="list-style-type: none"> Alumnos preguntan: ¿Tienes libros en venta? Docente: si tengo, si tengo, si tengo. Alumno: ¿Cuántos libros tienes? Docente: 6, 6, 6. Y es el número de integrantes que se juntaran. <p>Se cambiará la consigna.</p> <p>CIRCUITO NUMÉRICO.</p> <p>Se formarán 4 equipos de 5 integrantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estación 1: cada alumno transportara una pelotita con un número y pasarán 3 cono en zic-zac para posteriormente colocarlo en unos vasos que tendrán marcado los números (0-9). - Estación 2: sobre un paliacate habrá pinzas las cuales tendrán que colocar dependiendo del número colgado en el tendedero. <p>El juego consiste en que cada integrante del equipo tendrá que colocar la pelotita con el número en el vaso que corresponda.</p> <p>Después estarán un tendedero con tarjetas de números y tendrán que colocar las pinzas dependiendo el número marcado.</p> <p>Así sucesivamente cada integrante.</p> <p>VUELTA A LA CALMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar se hará una retroalimentación de la clase preguntándolo al alumnado, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué fue lo más fácil?, ¿trabajaron en quipo?, ¿Qué estrategia implementaron?, ¿Qué actividad les gusto más?
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> + orden de la secuencia numérica. + Trabajo en equipo. + Manipulación del material.

29. Secuencia didáctica N°3.



30. Calentamiento “accesorios de la mochila”



31. Búsqueda de la pelotita con número.



32. Desplazamiento en zic zac y orden de la secuencia numérica.



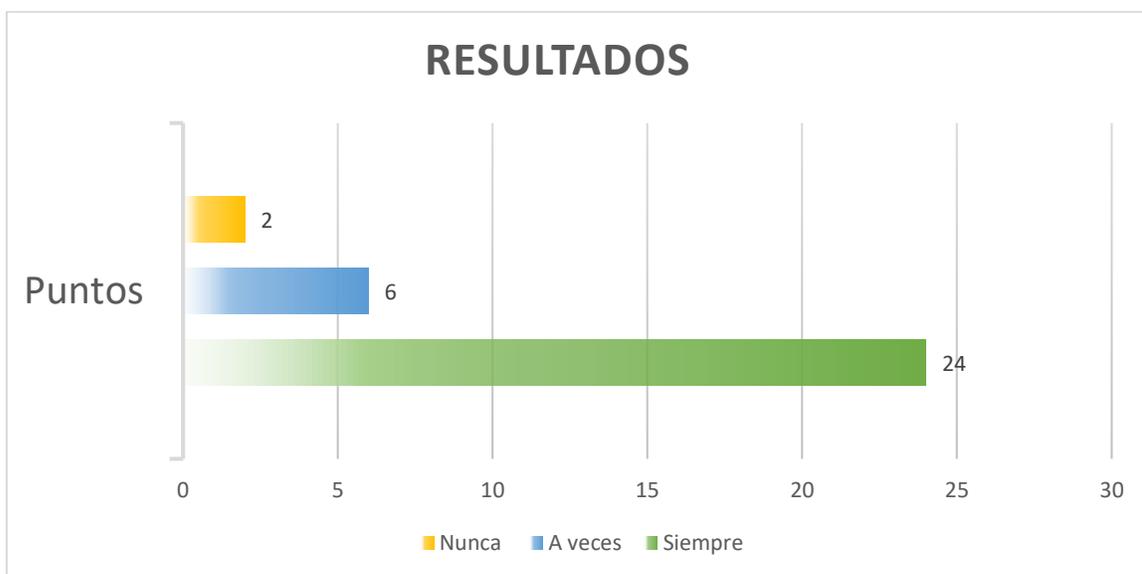
33. Conteo con pinzas.



34. Retroalimentación de la clase.

Indicadores	Siempre	Regular	Nunca
Identifican el número cero	X		
Identifican el orden de la secuencia numérica		X	
Cofunden los números		X	
Manipula el material correctamente	X		
Trabajan en equipo	X		
Muestran frustración al momento de que no le salen las actividades			X
Manifiesta su potencial motor al proponer actividades que lo desafíen	X		
Comprende las instrucciones del juego		X	
Se muestra competente al momento de realizar las actividades	X		
Aplica valores con su equipo y con los rivales	X		
Reflexiona sobre el resultado			X

Valor de cada indicador.	
Siempre	4 puntos
A veces	2 puntos
Nunca	1 punto



35. Análisis de resultado: lista de cotejo grupal y gráfica de la segunda sesión

PLAN DE SESIÓN

Nivel o Modalidad: _____ Primaria _____

Nombre del Docente: Norma Valeria Aranda Contreras	Grado: Primero
	Fecha: 23 y 24 de marzo del 2022
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la corporeidad.	Eje: competencia motriz
Aprendizaje Esperado: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.	
Intención Didáctica: Que los estudiantes identifiquen los números naturales mediante acciones motrices para expresar el gusto de moverse y puedan resolver situaciones en la vida diaria.	Pautas de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Ajusta sus movimientos a partir de consignas de juego (espacio y tiempo). • Plantea acciones que implican utilizar sus capacidades perceptivo-motrices (equilibrio, coordinación y orientación espacio-temporal)
Actividades con las que realizará las Evaluaciones: el trabajo en equipo, la identificación de los números. Se observara y se tomara nota en el diario de prácticas.	
Estrategias Didácticas: juegos cooperativos, circuitos.	Recursos Didáctico: Aros, colchonetas, tarjetas de números, casacas de colores y balón de handball
Estilos de Enseñanza a utilizar: mando directo, descubrimiento guiado	Acciones con las que promoverá la participación de los alumnos: Variantes en desplazamiento.
Observaciones: se utilizará una estrategia didáctica para atraer la atención de los alumnos, alguna como “hip hip” a lo que los alumnos responderán “Urra” saltando y dando un aplauso.	

Desglose Didáctico
Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión: Que los alumnos identifiquen el entre de los numéricos mediante el control del movimiento.

Actividades o Tareas de la Sesión	<p>Organización: Tomando en cuenta las medidas de prevención del COVID-19, los alumnos estarán divididos, la primera mitad se colocará en uno de los extremos de la cancha, mientras que la otra parte se encontrará en el otro extremo, cada alumno ubicado enfrente de un círculo que marca la sana distancia entre los demás. Hay que mencionar que este círculo ayuda también en la colocación del material a utilizar para cada alumno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CALENTAMIENTO: soy una serpiente <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos formaran un círculo grande con su debida distancia y cada uno tendrá un paliacate, el cual uno de ellos estará dentro del círculo y él ira eligiendo a un integrante del círculo para que forme parte de su cola, lo cual el alumno pasara por debajo de sus pies y se formara atrás de él agarrándose con el paliacate, así sucesivamente hasta que todos estén agarrados y con ayuda de la música. • COLGANDO LOS NUMEROS <ul style="list-style-type: none"> - Cada alumno contará con 20 pinzas y 3 conos, los conos estar colocados en línea vertical con una pequeña distancia y a la mitad de la cancha estará amarrada una cuerda la cual servirá de tendedero. El juego consiste en que el docente traerá globos de números para que los alumnos los identifiquen y después pasaran los 3 conos en zic zac para colocar el resultado. Por ejemplo: el maestro mostrara el número 5 y 7, preguntando que numero va en medio de esos números cuando el alumno de la respuesta saldrá a colgar las pinzas pasado los conos en zic zac, así sucesivamente. - RETROALIMENTACIÓN
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> - El número entre - Reconocimiento de los números

36. Secuencia didáctica N°4.



37. Calentamiento “soy una serpiente”.



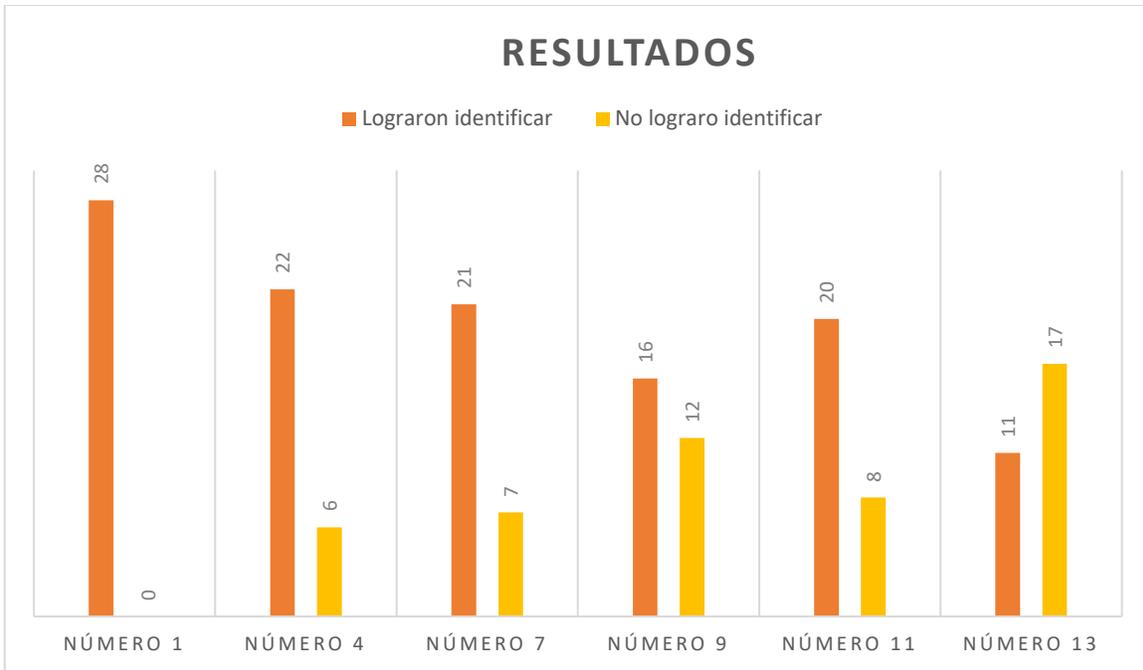
38. Números de globos.



39. Tendiendo las pinzas.

Lista del 1°B (color rojo los que no asistieron).

	Nombre del alumno	1	4	7	9	11	13
1	Alderete Esparza Abraham Emiliano	x	x		x	x	
2	Alonso Valdez Adriana						
3	Ávila Segura Juana Mareli	X	x			x	x
4	Avilés Monsiváis Esteban	X		X		x	
5	Barajas Castillo Santiago	X	x	X	x		X
6	Bravo Rocha Estefanía Guadalupe	X		x	x	x	
7	Cadena Leyva Roberto Carlos	X	x	x			x
8	Canela Ramos Ximena Sarahí						
9	Contreras López Daniela Itzel	X	x	x		x	
10	Cruz Mendoza Andrés Damián						
11	Delgado Patiño Iker Arturo	X	x		x	x	x
12	Escobar Rangel Victoria	X	x	x	x	x	
13	Farfán Hernández Santiago						
14	García Jasso Isabel Cristina	X		x		x	
15	Gómez Herrera Ximena Guadalupe						
16	Gómez Yáñez Nicolás	X	x	x		x	x
17	Guerrero Fernández Romina						
18	Hernández Rodríguez Ian Mateo	X	x	x	x		x
19	Jasso Bravo Mariana Vianney	X	x	x	x		
20	Limón Rivera Mayte Giselle						
21	López Loreda Alan Uriel	X		x		x	
22	Marín Venegas Priscila Haniel	X	x	x	x		
23	Morales Ontiveros Matías						
24	Morales Reyes Ana Paula	X	x	x		x	
25	Morones Arceo Alexa	X	x	x		x	
26	Nieto Vivas Erick						
27	Padrón Salas Mathias	X	X		x	x	
28	Paredes Alvarado Gael	X	X	x		x	x
29	Pineda Campos Lía	X	X	x	x	x	
30	Reyes de Loera Luis Mateo	X	X	x	x		x
31	Rodríguez Bravo Adriana Valentina	X	X	x	x	x	
32	Rodríguez Gómez Damián	X	X		x	x	
33	Sandoval Sánchez Aranza Evannyelin	X	X	x		x	x
34	Segovia Acosta Samuel Emiliano	X	X			x	
35	Soria Loreda America Leonor	X	X	x	x		x
36	Torres Martínez Valentina Nicole	X		x	x	x	
37	Tristán García Tyron	X			x		x



40. Análisis de resultados: evaluación individual y gráfica, número de alumnos contestando correcto e incorrecto la cuarta sesión.

PLAN DE SESIÓN

Nivel o Modalidad: _____ Primaria _____

Nombre del Docente: Norma Valeria Aranda Contreras	Grado: Primero
	Fecha: 30 y 31 de marzo del 2022
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la corporeidad.	Eje: competencia motriz
Aprendizaje Esperado: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.	
Intención Didáctica: Que los estudiantes identifiquen los números naturales mediante acciones motrices para expresar el gusto de moverse y puedan resolver situaciones en la vida diaria.	Pautas de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Ajusta sus movimientos a partir de consignas de juego (espacio y tiempo). • Plantea acciones que implican utilizar sus capacidades perceptivo-motrices (equilibrio, coordinación y orientación espacio-temporal)
Actividades con las que realizará las Evaluaciones: el trabajo en equipo, la identificación de los números. Se observara y se tomara nota en el diario de prácticas.	
Estrategias Didácticas: juegos cooperativos, circuitos.	Recursos Didáctico: conos, túneles de aros, círculos de cartón, pinzas, pelotitas y tarjetas de números.
Estilos de Enseñanza a utilizar: mando directo, descubrimiento guiado	Acciones con las que promoverá la participación de los alumnos: Variantes en desplazamiento.
Observaciones: se utilizará una estrategia didáctica para atraer la atención de los alumnos, alguna como “hip hip” a lo que los alumnos responderán “Urra” saltando y dando un aplauso.	

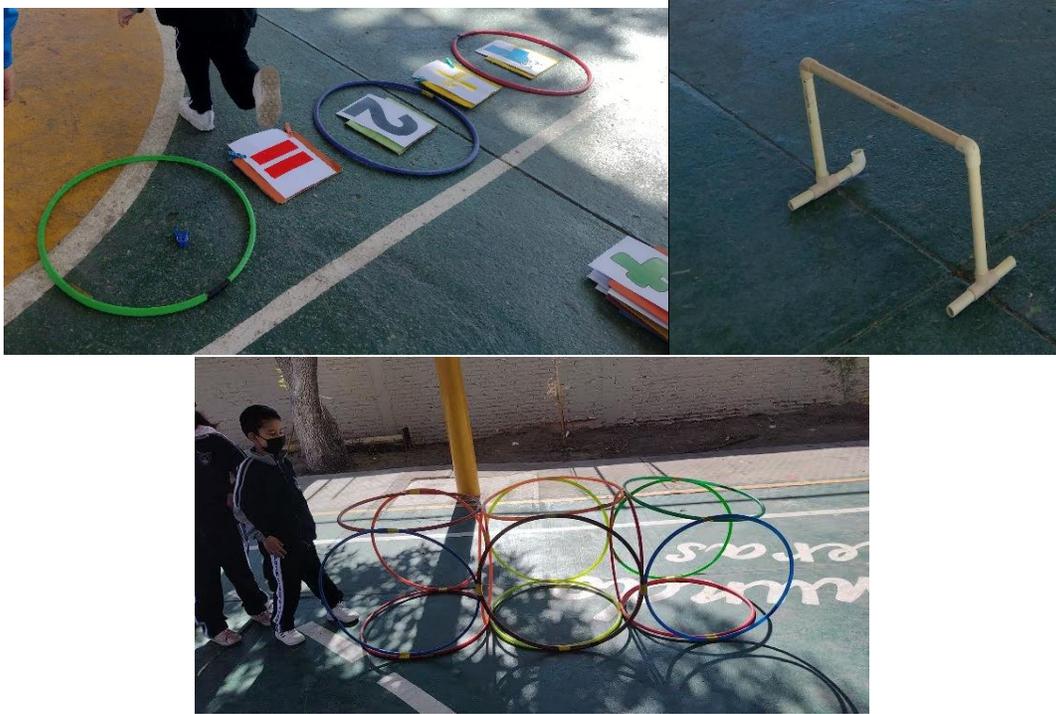
Desglose Didáctico
Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión: Que los alumnos refuercen las operaciones básicas mediante el control del movimiento.

Actividades o Tareas de la Sesión	<p>Organización: se colocará material en la mitad de la cancha y de la otra mitad se ocupará para realizar el calentamiento con el material determinado.</p> <p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los círculos musicales. Se colocarán círculos de cartón dispersos en la mitad de la cancha. Los alumnos tendrán que desplazarse al ritmo de la música al momento de que pare la música tendrán que colocarse en un círculo, se irán quitando círculos y los que quede si círculo se le podrá un castigo motriz, así hasta tener un ganador. <p>SUMADO JUNTOS. Se formarán 4 equipos de 5 integrantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada equipo contará con un túnel formado de aros, una valla y pinzas. El juego consiste en pasar el túnel, después saltarán la valla. Se colocarán en el piso tres aros, formando un tablero para realizar las sumas, el cual en un aro habrá un número, en el siguiente otro número y en el último nada, ahí tendrá que colocar las pinzas dependiendo el número del resultado. Es decir. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se irán cambiando las sumas.</p> <p>VUELTA A LA CALMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar se hará una retroalimentación de la clase preguntándolo al alumnado, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué fue lo más fácil?, ¿trabajaron en equipo?, ¿Qué estrategia implementaron?, ¿Les gusto más?
observaciones	<ul style="list-style-type: none"> + Resultado de la suma. + Trabajo en equipo.

41. Secuencia didáctica N°5.



42. Calentamiento “círculos musicales”



43. Material (tablero, tubos para saltar y túnel).



44. Actividad "Sumando juntos".



45. Verificación del resultado.



46. Realización de prueba final en el aula.

13

NOMBRE DEL ALUMNO: Santiago Farfan Hdz.

GRADO Y GRUPO: 1ºB

1.- Completa la secuencia numérica.

2.- Cuenta y colorea según corresponda el número.

1	
3	
5	
8	
9	
10	

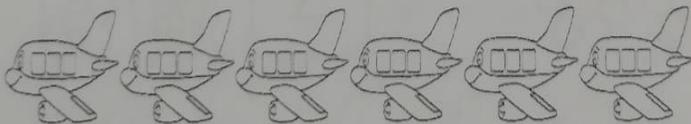
3.- Escribe en el cuadrado el número de objetos que hay en cada línea



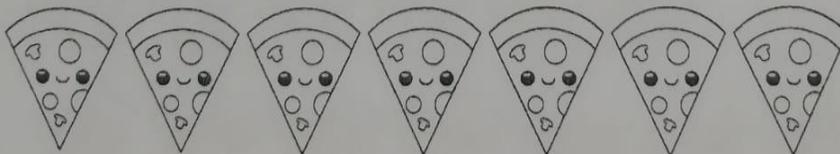
2



4



6



7



47. Prueba final correcta.



34 NOMBRE DEL ALUMNO: Samuel Emiliano Segovia Acosta.

GRADO Y GRUPO: 1º B

1.- Completa la secuencia numérica.

2.- Cuenta y colorea según corresponda el número.

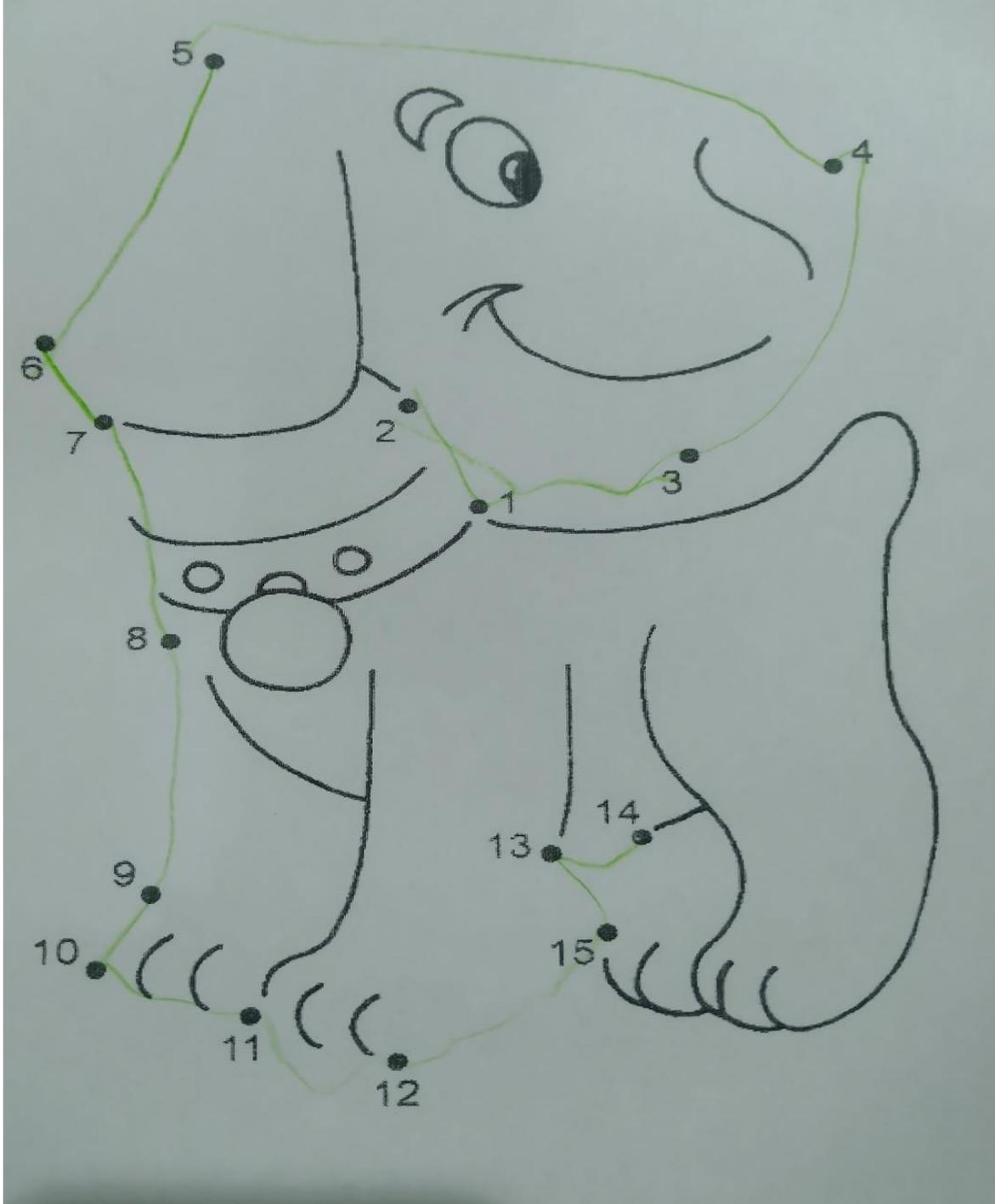
1	
3	
5	
8	
9	
10	

3.- Escribe en el cuadrado el número de objetos que hay en cada línea

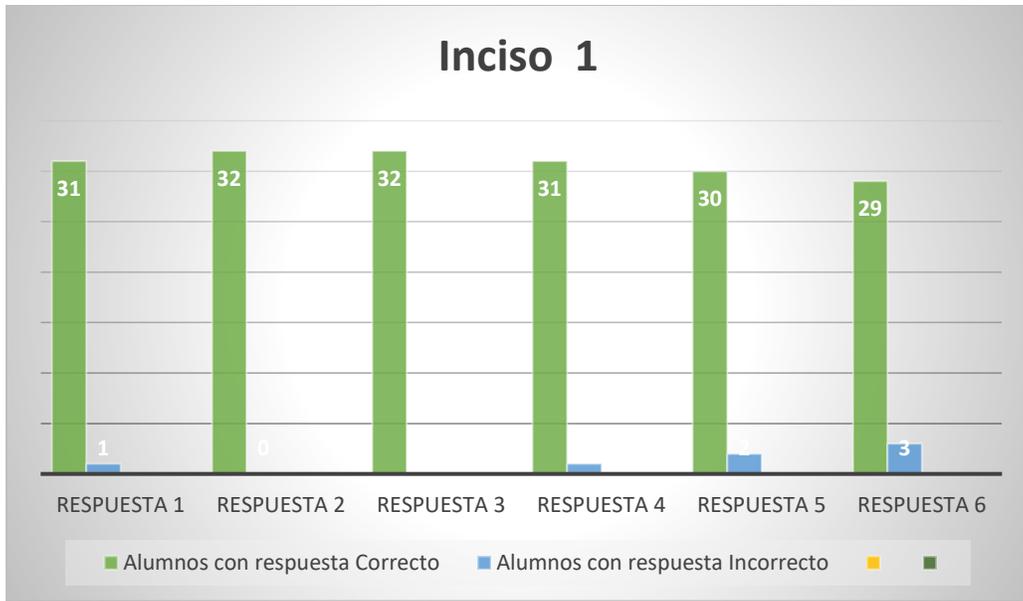
 5 ×  4

 5 +

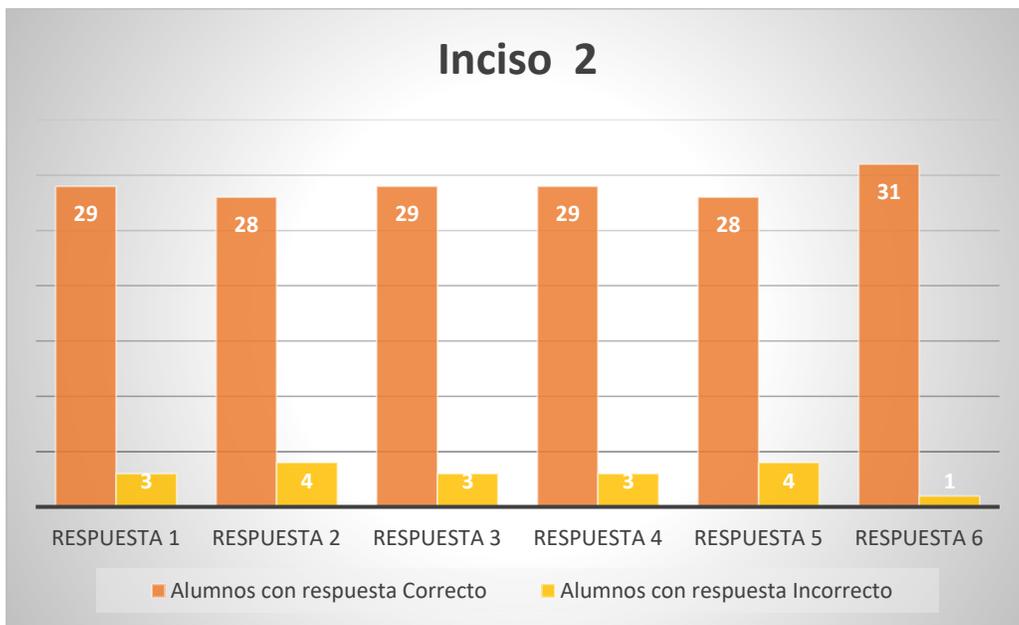
 7



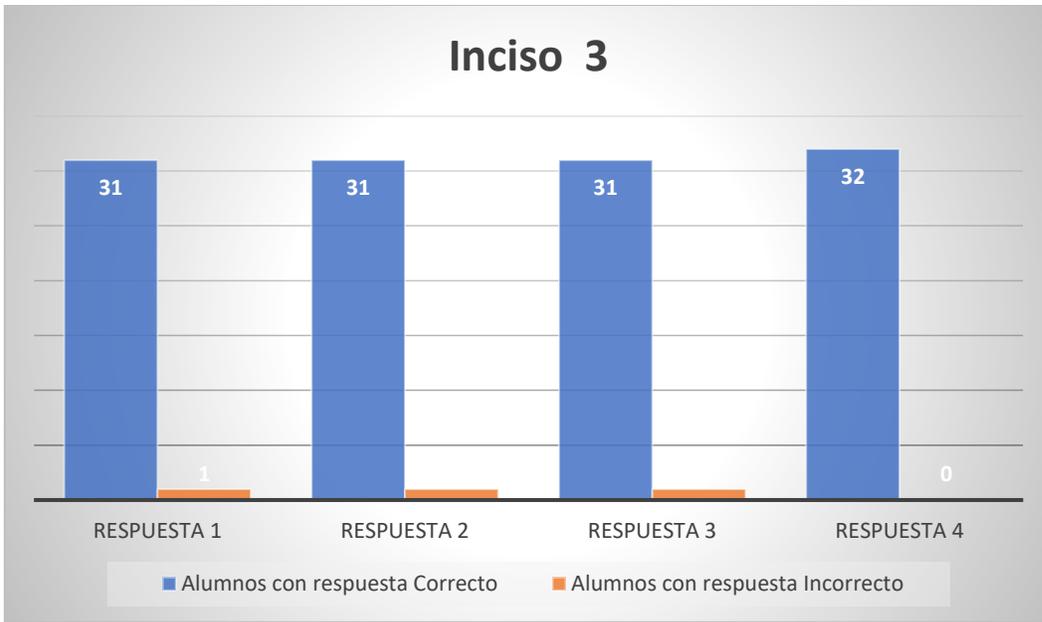
48. Prueba final incorrecta.



49. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto el primer inciso.
 “Cuenta y colorea según corresponda el número”.



50. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto el segundo inciso.
 “Cuenta y colorea según corresponda el número”.



51. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto el tercer inciso.
 “Escribe en el cuadro el número de objetos que hay en cada línea”.



52. Porcentaje de alumnos que contestaron correcto e incorrecto del cuarto inciso.
 “Une los puntos ordenando la secuencia numerica”.