



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

TITULO: El juego como estrategia para favorecer el principio de correspondencia uno a uno en educación preescolar

AUTOR: Marycleme Etziguery Muñoz Alvarez

FECHA: 07/26/2024

PALABRAS CLAVE: Educación preescolar, Practica profesional, Secuencias didácticas, Habilidades

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

2020



2024

“El juego como estrategia para favorecer el principio de correspondencia uno a uno en Educación Preescolar”

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA:

Muñoz Alvarez Marycleme Etziguery

ASESORA:

Elba Edith Dávalos Ávila

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2024



**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 Marycleme Etziguery Muñoz Alvarez
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PRINCIPIO DE CORRESPONDENCIA
UNO A UNO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

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

en la generación 2020 - 2024 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 04 días del mes de julio de 2024.

ATENTAMENTE.

Marycleme Etziguery Muñoz Alvarez

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 20 de Junio del 2024

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. MUÑOZ ALVAREZ MARYCLEME ETZIGUERY
De la Generación: 2020 - 2024

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

Titulado:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PRINCIPIO DE CORRESPONDENCIA UNO A UNO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

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

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES
MÉDINA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

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

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTR. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

DRA. ELBA EDITH DÁVALOS ÁVILA



AGRADECIMIENTOS

Principalmente a Dios, quien me guio y me acompañó en este camino, donde me dio las fuerzas y la sabiduría para seguir adelante ante cualquier situación presentada, que me permitió permanecer con fe, amor y sobre todo con salud para finalmente llegar hasta donde estoy ahora y así concluir una etapa más en mi vida porque sé que él siempre estuvo conmigo, así como también el poder darme la dicha de tener a mi familia completa hasta el día de hoy para compartir este logro con ellos.

A mí, Marycleme, porque este trabajo es una muestra de todo lo que puedo lograr si me lo propongo, me agradezco, porque no me di por vencida y que, a pesar de las malas rachas, siempre estuvo en mi mente y en mi corazón hacia donde quería llegar y es por eso que hoy estoy hasta aquí y que esto no podía terminarse en los malos momentos o experiencias vividas, esto es apenas el comienzo de lo que quiero lograr en mi vida profesional, estoy muy orgullosa de lo que voy logrando poco a poco, del aprendizaje que he dejado en todos y en cada uno mis alumnos que tuve en todo mi proceso académico, me hace sentirme plena, feliz y con el corazón contento.

A mis padres, María Asunción Alvarez Rodríguez y José Santiago Muñoz Carrizales, que, con esfuerzo, dedicación y sobre todo amor, han logrado sacarnos adelante a mis hermanos y a mí, por nunca dejarme sola en este trayecto que vivieron junto conmigo, por siempre motivarme y no dejarme rendir cuando todo se tornaba difícil, sin ustedes nada de esto sería posible, son los pilares de mi vida y este logro es por y para ustedes, gracias por todo su apoyo.

A mis hermanos, Marco Santiago y Dulce María, porque se que son mi apoyo y yo el suyo, son lo mejor que me pudo otorgar dios para compartir esta vida, gracias por estar en estos momentos conmigo.

A mi abuelita Cuy por ayudarme a recortar muchas veces mi material y quedarse despierta hasta que terminara mis pendientes y a mi tía Cuca, por ser mis otras mamás, quienes han visto por mí y mis hermanos mientras papá y mamá trabajaban para poder sacarnos adelante, soy muy afortunada de que dios me dé tan enorme regalo de poder tenerlas conmigo en estos momentos, por siempre gracias, gracias por su amor y cariño para mí y mis hermanos.

Al profesor Armando de futbol, quien me dio la oportunidad de pertenecer al equipo de la escuela y vivir experiencias muy buenas en este último año, sin duda fue la mejor decisión que pude tomar antes de salir de la institución, algunas se convirtieron en mis amigas y algunas otras en muy buenas compañeras, gracias a todas por recibirme de la mejor manera en el equipo y poder aprender de ustedes.

A mis mejores maestras de BECENE, Bertha Palomares, Leticia Camacho, Jimena Turrubiarres, Juno Coronado y también como asesora de este documento, Dr. Elba Edith Dávalos Ávila por todas sus enseñanzas y experiencias profesionales compartidas conmigo durante mi formación, por el profesionalismo que las distingue, la paciencia y amor con el que ejercen su profesión, fui afortunada de haber sido su alumna, gracias por enseñarme como ser una buena maestra para mis alumnos.

Todo lo puedo en Cristo que me fortalece. Filipenses 4:13

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I PLAN DE ACCIÓN

1.1 Descripción y características contextuales	4
1.2 Diagnóstico y análisis de la situación educativa	9
1.3 Descripción y focalización del problema	11
1.4 Revisión teórica que argumenta el plan de acción	14
1.5 Metodología y análisis del informe	23
1.6 Planteamiento y propósitos del plan de acción	25
1.7 Descripción de las prácticas de interacción en el aula	25

II DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

2.1 Pertinencia y consistencia de la propuesta	29
2.2 Identificación de enfoques curriculares y su integración en el diseño	30
2.3 Competencias desplegadas en la ejecución del plan de acción	30
2.4 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la solución del problema	31
2.5 Análisis de los resultados	65

III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

REFERENCIAS

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El presente informe de prácticas es un instrumento analítico reflexivo del proceso de intervención que se realizó durante el periodo de práctica profesional en el Jardín de niños "Benito Juárez García" ubicado en San Luis Potosí, S.L.P. Este jardín de niños atiende tres niveles académicos de educación preescolar, dentro del mismo tuve la oportunidad de trabajar con un grupo de segundo grado, los niños se encuentran en una edad de entre 4 a 5 años, es un grupo caracterizado por ser activo durante las horas de clase.

En este escrito se dan a conocer las experiencias que tuve durante la jornada de práctica llevada a cabo en el ciclo escolar 2023 - 2024 centrándome en el campo formativo de saberes y pensamiento científico, considerando particularmente el principio de correspondencia uno a uno, ya que se identificó deficiencia en el mismo por parte del grupo al llevar a cabo el análisis de los resultados cualitativos y cuantitativos mediante un plan de acción el cual incluye actividades centradas en el juego como estrategia didáctica.

Es importante favorecer los principios de conteo en preescolar, pues son fundamentales para la vida cotidiana, ya que constantemente se hace uso de los números, es decir, en general, se utilizan para resolver pequeños problemas matemáticos, siendo indispensables porque son una herramienta significativa que ayuda a los niños a comprender el mundo que les rodea, por lo tanto, las matemáticas son consideradas como una segunda lengua para comunicarse.

El interés personal sobre el tema se debe a que cuando estaba en preescolar, se me dificultaba el área de pensamiento matemático, recuerdo que me sentía menos que los niños que sí podían comprender bien los temas de números y cantidades; me daba miedo llegar al salón y encontrarme con la sorpresa de que el tema del día serían las matemáticas, números y todo lo que tuviese que ver con

este campo formativo, me hubiese gustado que en ese tiempo las metodologías y herramientas que existen hoy en día como las TIC's tuvieran el alcance que hoy en día tienen.

En esta etapa de mi vida, quiero ser la maestra que me hubiese gustado tener cuando estaba en preescolar; logrando que los alumnos no sientan miedo de equivocarse y puedan sentir la confianza de preguntar y aprender sin prejuicios; la responsabilidad que asumo como profesional de la educación es retomar los aprendizajes previos que tienen los alumnos sobre los números para poder observar los principios de conteo, los cuales son una parte importante del desarrollo crítico y analítico de los niños, pues comienzan a cuestionarse sobre cantidades pequeñas, seguir una numerología de alguna serie que estén observando o asignarles un lugar en específico a objetos u cosas.

El objetivo general del presente documento es dar a conocer cómo se puede favorecer el principio de correspondencia uno a uno mediante el juego como estrategia didáctica en un grupo de segundo de preescolar durante el ciclo 2023-2024.

Para lograrlo es necesario establecer los objetivos específicos:

- Realizar indagación teórica para sustentar este informe de prácticas profesionales.
- Elaborar secuencias didácticas centradas en el juego como estrategia para favorecer el principio de correspondencia uno a uno.
- Dar a conocer los resultados de las actividades planteadas en el plan de acción.

Con este trabajo se favorecen las competencias genérica y profesional de:

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

- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.

Este informe se divide en diferentes apartados, a continuación, se describe de manera concisa el contenido del documento:

En el primero, titulado Plan de Acción, se da a conocer la descripción y características contextuales, el diagnóstico y análisis de la situación educativa, la descripción y focalización del problema, la revisión teórica que argumenta el plan de acción, la metodología y análisis del informe, el planteamiento y propósitos del plan de acción, así como la descripción de las prácticas de interacción en el aula.

El segundo apartado titulado Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la Propuesta de mejora se da a conocer la pertinencia y consistencia de la propuesta, la identificación de enfoques curriculares y su integración en el diseño, las competencias desplegadas en la ejecución del plan de acción, además de la descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la solución del problema.

En el tercer apartado se dan a conocer las conclusiones puntualizando el alcance de la propuesta en función de los sujetos, contexto, enfoques, áreas de conocimiento y las condiciones materiales, entre otros. Por último, se presentan las referencias bibliográficas que han sustentado lo establecido en este documento, así como los anexos donde se incluyen las planeaciones, los instrumentos de evaluación con los resultados y las evidencias de los trabajos de los alumnos.

I PLAN DE ACCIÓN

1.1 Descripción y características contextuales

Para describir las características contextuales tome en cuenta la clasificación de la SEP (2022) define los escenarios educativos como “ese conjunto de espacios, interacciones y prácticas dentro de un territorio, desde donde es posible el aprendizaje, la formación de los alumnos y la transformación de la realidad” (pp. 52), reconociendo particularmente tres escenarios: aula, escuela y comunidad.

- Contexto externo:

Este macro escenario incluye al espacio en donde se sitúa la escuela, se considera un territorio específico con una cultura, prácticas, valores y conocimientos que se comparten. Sus proyectos son a largo plazo e involucran la colaboración con socios-comunitarios (negocios o empresas, instituciones públicas, organizaciones civiles sin fines de lucro, todas preferentemente locales) a quienes se les puede contactar ya sea por tener alguna relación con los estudiantes, con miembros del equipo escolar o por medios externos como redes sociales, teléfono, correo electrónico, etc.

La participación de la comunidad puede darse al inicio de nuestras secuencias didácticas, desde la planeación del proyecto o como invitados a presentar una situación problemática, de igual forma pueden estar presentes en el desarrollo, brindando una clase tutorial, como asesores o consultores o como destinatarios del proyecto o trabajo escolar; por último, en el cierre podrían involucrarse como audiencia o como evaluadores del trabajo realizado.

Un detalle importante por destacar es que estos tres escenarios están presentes tanto en la propuesta curricular para Educación Básica como en la reforma del Marco Curricular Común para Educación Media Superior. Como verás,

su intención prioritaria es vincular el trabajo escolar con el entorno, de tal forma que lo aprendido en la escuela tenga un impacto social que se traduzca en bienestar para todos.

El jardín de niños "Benito Juárez García" se encuentra ubicado en el estado de San Luis Potosí sobre la calle Ocampo #100, en la colonia San Leonel, con clave de centro de trabajo 24DJN0392U; (anexo 1 y 2) cuenta con un horario de 9:00 A.M. a 12:00 pm , en sus alrededores se encuentran diversos comercios como: tiendas de abarrotes, cocinas económicas, mercado sobre ruedas los días miércoles y viernes a los costados del jardín, una panadería, una carnicería; dentistas; un supermercado, tienda de electrodomésticos y de conveniencia, gimnasios; una gasolinera; el cementerio "Españita", también se encuentra un área verde en la parte trasera del jardín con juegos; centros de salud; el hospital "Olimed", entre otros, la cual es considerada una zona de nivel socioeconómico medio según los registros que se tienen del jardín de niños.

Los medios de transporte utilizados para llegar al jardín de niños son: automóvil, bicicleta, motocicleta y las rutas de camiones urbanos números 7, 8 y 21. Las calles cercanas al jardín suelen ser tranquilas, con una baja afluencia de tráfico hasta llegar a las Avenida Constitución y Calzada de Guadalupe. A partir de la segunda jornada de observación se logró detallar más a profundidad los alrededores; dentro de las entrevistas realizadas por la maestra titular de grupo a los padres de familia o tutores se identificó que los papás trabajan como repartidores o empleados generales por mencionar algunos y la mayoría las madres son amas de casa, a pesar de esto se puede distinguir que no existe un tiempo de estudio establecido en casa, reflejándose en las tareas, puesto que en algunas se evidencia que son hechas por los padres o tutores.

Al no realizar un repaso de orientación en casa puede afectar el desarrollo académico del alumno como es el pensamiento matemático, pues cuando llega al aula y se requiere poner en práctica estos conocimientos, se identifica una

negación para participar por parte de ellos posiblemente por la incomprensión o el desconocimiento del tema.

Respecto a los conocimientos previos que los alumnos deben tener al ingresar al preescolar González y Weinstein (2000) mencionan que es importante identificar los conocimientos que tienen sobre los números, cómo los utilizan y con qué eficiencia, o si tienen dificultades prácticas; por lo que es necesario articular la experiencia cotidiana y extraescolar con las situaciones áulicas, de manera que puedan construir, modificar y ampliar sus conocimientos (p.108).

El Programa de Estudio 2011 Guía para la Educadora refiere que los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas; como consecuencia de los procesos de desarrollo y las experiencias que viven las niñas y los niños al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas complejas. (SEP, 2011, p 98)

El saber que tanto conocen los alumnos acerca de los números, es de ayuda para poder partir desde ahí y tener una imagen más amplia de lo que los alumnos necesitan para alcanzar el objetivo establecido, podremos darnos cuenta de ellos, conociendo el entorno en el que el niño se desarrolla y las nociones que puede llegar a traer desde casa.

- Contexto Interno:

Este identifica a todo el plantel escolar. En ese sentido, los vínculos se dan a nivel multigrado e intergrupales. Aquí ya hay interacción con personas de diferentes edades y con figuras de autoridad diversas. Los proyectos en este escenario tienen una proyección a mediano plazo.

Dentro de su contexto interno del jardín está conformado por diez aulas de las cuales una es para música, un salón de clases sin uso, uno para primer año, tres para segundo año, tres para tercer año, además, cuenta con una dirección, un cuarto para material de intendencia y uno para el material de educación física.

En las áreas recreativas se encuentra una cancha techada, un área amplia sin techo y una de juegos la cual está protegida por una malla metálica y cuenta con una resbaladilla, columpios y juegos para escalar, actualmente permanece cerrada; pues alrededor de los juegos se encuentran árboles viejos que podrían caerse en cualquier momento, lo que pudiera ocasionar un accidente, al interior también se cuenta con un baño para niños, uno para niñas y uno para docentes, una entrada frente al establecimiento y una salida en la parte trasera, cuenta con rampas para personas con discapacidad.

El personal que conforma la planta docente del Jardín se constituye por un directivo, un docente de primer año, tres de segundo, tres de tercero, un maestro de educación física, uno de música y dos intendentes; los servicios públicos con los que cuenta son: luz, drenaje, internet y agua potable, de esta última existe una escasez dentro de la colonia.

El ambiente de trabajo dentro del jardín de niños es favorable y responsable; las docentes se comunican adecuadamente, y se apoyan entre sí ayudando a resolver problemáticas presentadas en las aulas, buscan posibles soluciones en colaborativo; así mismo los padres de familia han demostrado disposición en los asuntos relacionados a la escuela y la educación de sus hijos.

- Contexto áulico:

Espacio físico-simbólico delimitado por grado, organización escolar o espacio concreto, en el cual se dan vínculos docente-estudiante y estudiante-estudiante. En este caso, los proyectos enmarcados en ese escenario tienen una

proyección a corto plazo, es el escenario de acción más usual en las prácticas educativas actuales.

El salón de segundo C está conformado por 12 niños y 9 niñas, dando un total de 21 alumnos, sus edades están dentro de los 4 años cumplidos.

El aula cuenta con 6 ventanas, 3 por cada costado, estas están protegidas por barrotes; una puerta, una reja de fierro, lámparas, un pizarrón, un escritorio, mesitas y sillitas para los alumnos, biblioteca de rincón, cuentos, juguetes, material didáctico como, tablitas de madera, rompecabezas, casilleros en donde cada alumno tiene su material con su respectivo nombre, un garrafón con agua, cómodas en donde se ubica material como lo son:

Cartulinas, cajas de cartón, carpetas, hojas de máquina, foami, pinturas, pinceles, colores, crayolas, etc. así como una pequeña grabadora para deleitar al grupo con algunas canciones infantiles, cuentan con una caja en donde se guardan trastes de plástico que pudieran servir a los alumnos en caso de realizar recetas o que tengan que poner comida sobre la mesa.

El grupo se distingue por tener alumnos con características peculiares que en conjunto sobresalen, como lo es la falta de límites en cada uno de ellos, así como un alumno con espectro autista, el cual aún no se ha diagnosticado el nivel en el que se encuentra, un alumno con estrabismo, algunos alumnos que no han desarrollado de manera correcta el habla, les cuesta trabajo obedecer indicaciones, por lo que se ha platicado con los padres de familia para que se acerquen a sus hijos y dialoguen un poco más acerca de lo que es la escuela, ya que todos son de nuevo ingreso, ninguno había estado en el jardín de niños.

Tomando las palabras de Laguna (2013), la calidad del ambiente es trascendental, ya que la disposición que se haga del mismo, "se enlaza con el niño en la exploración y el descubrimiento; es un medio de aprendizaje, que promueve

el crecimiento de la competencia ambiental, estimula la práctica de las habilidades y mejora el desempeño" (p. 42). Además, un ambiente educativo debería "organizar y generar ambientes lúdicos a partir de una seria reflexión, tomando en cuenta los objetivos educativos a partir de los intereses infantiles, con creatividad e imaginación" (Retamal, 2006, p. 23).

1.2 Diagnóstico y análisis de la situación educativa

Durante las primeras semanas del ciclo escolar fue notorio el que a pesar de ser un grupo de segundo año, los alumnos arrojaron un diagnóstico donde mostraban tener dificultades en el principio de conteo correspondencia uno a uno; Godoy (2010) menciona que " el desarrollo de las nociones numéricas es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno", esto significa que los alumnos no podían dar respuesta a las indicaciones que la docente titular y la docente en formación solicitábamos porque los niños no habían construido experiencias suficientes en su entorno conforme a los números. Edmundo Darío Soteno Tahuilán (2018) refiere que:

Esta interacción le permite crear relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de las características de los objetos para poder clasificarlos, seriarlos y posterior a ello compararlos. Sin embargo, es importante mencionar que el empezar a trabajar en el nivel inicial con las matemáticas, demanda compromiso de los educadores, responsabilidad y un gran desafío porque la educación matemática no implica acumular conocimientos (fórmulas, símbolos, gráficos, etc.), sino poder utilizarlos en la resolución de situaciones problemáticas, transfiriendo y resignificando lo aprendido. (p145)

Por lo que fue necesario realizar un diagnóstico educativo del grupo, el cual, según Marí R. (2001) se define como "un proceso de indagación científica, cuyo

objeto es la totalidad de sujetos o entidades considerados desde su complejidad al abarcar la globalidad de su situación, lo que incluye en su proceso metodológico una intervención educativa”. (p50)

Para ello se abarcaron los cuatro nuevos campos formativos de la nueva Escuela Mexicana (NEM), considerando principalmente el campo de saberes y pensamiento científico.

- **Lenguajes:** En general emplean el lenguaje oral para expresar alguna necesidad, gusto o idea, con frases sencillas pero comprensibles; aunque existen dos alumnos quienes prácticamente no hablan y dos más quienes se les dificulta la expresión en su componente fonológico, con palabras muy entrecortadas.
- **Ética, Naturaleza y Sociedades:** Observan la naturaleza y sus elementos naturales, expresan algunas formas de cuidado de los animales y plantas, pero el total del grupo presenta confusión entre los elementos vivos y no vivos.
- **De lo Humano y lo Comunitario:** Se observan desplazamientos imprimiendo fuerza, dirección y velocidad variada de forma medianamente hábil, el equilibrio es mediano en saltos con los dos pies y a la mayoría del grupo les falta equilibrio en saltos en un pie.
- **Saberes y Pensamiento Científico:** Reconocen que hay números y son capaces de mencionar algunos, dan etiquetas en cualquier orden en un rango de 1 a 3 o de 1 a 4

Así mismo se pudo observar que los alumnos tenían un desconocimiento de los números, lo que dificulta cumplir con algunos principios de conteo que están establecidos; según Gelman R. y Gallistel C. (1978) exponen que “los niños de 4 a

5 años de edad, ya deben expresarlos de forma oral y en su forma estructural” (p129), esto quiere decir que los alumnos están en la etapa de exploración, en donde aprovechan las oportunidades para conocer todo aquello que se les presente a su alcance.

Por esta razón es importante que los alumnos conozcan el mundo social, además de convivir entre ellos y con las cosas que los rodean, lo cual se puede dar mediante la implementación de estrategias interactivas como lo es el juego, donde se favorecen estos aspectos trabajando de la mano con los principios de conteo.

1.3 Descripción y focalización del problema

La importancia del tema es poder contribuir en el desarrollo de las habilidades de conteo en los alumnos de edad preescolar dentro del aula y hacer constar de que en casa se les está brindando el apoyo para obtener mejores resultados. Como mencionan Hernández y Pérez (2018):

El conteo forma parte de la vida cotidiana de los niños. Se ha podido percatar de ello a lo largo de la experiencia docente en los jardines de niños, muchas veces los niños quieren saber cuántos dulces tienen o cuántos dulces necesitan para tener la misma cantidad que alguno de sus compañeros; cuántos días faltan para una fecha especial o cuánto dinero necesitan para comprar algo que desean, entre muchos otros problemas que surgen en la interacción diaria con su contexto social. (p.35)

Favorecer los principios de conteo en los alumnos de edad preescolar mejorará el desarrollo de estos mismos dentro y fuera del aula, utilizando estrategias de aprendizaje tal como lo es el juego, conforme al contexto y necesidades del grupo, así como buscar las formas adecuadas en las que los alumnos de preescolar puedan mejorar sus principios de conteo, el juego permite despertar su interés en el tema y que en cualquier jardín en el que se trabaje saberes y pensamiento científico sea una imposición, sino algo que se disfrute.

El juego favorece y estimula las cualidades morales como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con los amigos o con su grupo, pero sobre todo el juego limpio.

Así mismo, facilita el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Minerva Torres (2002) refiere que el juego y la educación se relacionan ya que potencializan las habilidades físicas psicológicas y sociales generando experiencias de aprendizaje que generan cambios de conducta en el alumno pues le permite conocer y comprender el mundo social que le rodea (p 291).

Por lo que utilizarlo como medio hacia el conocimiento, potencializa lo que el alumno sabe con lo que está a punto de conocer, dando al juego un sentido de utilidad que genera ambientes de aprendizaje enriquecedores para lograr los propósitos establecidos.

La etapa del preescolar es la primera experiencia de acercamiento a la vida escolar, desde los primeros años de vida de los niños utilizan en su hacer cotidiano el pensamiento matemático, como actividad informal, y una vez que entran a la educación preescolar se convierte en un conocimiento formal denominado por Ginsburg y Barody (2007) citado por Álvaro G" El conocimiento matemático que el niño posee, no ha sido brindado por una institución formal, sino por la exploración que realiza en su entorno". (p.130)

Cada número demuestra una representación en nuestro espacio, estos cambian cada vez que van evolucionando según la cantidad del objeto o posición de este, ya sea porque existe un aumento o disminución del valor, como menciona Villaroel (2009) "Los principios de conteo pueden ser aplicados, independientemente de sus características externas, a cualquier conjunto de objetos o situaciones, es lo que se conoce como el principio de abstracción" (p 98).

Es primordial que desde edades tempranas se tenga un acercamiento con los números, Ramos A, (2009) narra que como docentes:

Se deben buscar las estrategias necesarias para enseñar los primeros números de manera adecuada para no confundir al educando al momento de ir decodificando los dígitos, es importante que al niño se le enseñe primero los números del 1 al 9, siguiendo así con el "0", sin meternos aún a las decenas cuando el niño haya comprendido esta serie numérica, es necesario enseñarle los números ordenadamente para que al niño no se le dificulte y comprenda, el cual a través de actividades, prácticas y tareas extraescolares el niño va comprendiendo en valor numérico de. (2010, p150).

Por lo que, la mejor manera en que los alumnos puedan desarrollar divertida y espontáneamente los principios del conteo es acercándolos de manera sutil y verdadera a la realidad para que así no sea agobiante el estar repasando solo números, sino que el acercamiento sea con un objetivo aún más allá de ir aprendiéndolos, por ejemplo, el contar cuántas nubes tenemos en el cielo un domingo por la mañana, cuántos dulces podremos comer en el día, o bien pasar un rato agradable en el parque y realizar una actividad física con el infante sobre colocar ciertas cantidades de pelotas en una tina. Esto también dependerá de la disposición e interés que los padres de familia tengan sobre su hijo.

Desde la perspectiva piagetiana y con relación a cuándo se alcanza la comprensión del concepto de número, los niños y niñas no logran un verdadero

entendimiento del concepto de número hasta finalizar la etapa preoperacional. Durante esta etapa, entre los dos y los siete años, se va consolidando una forma de pensamiento más ágil que se apoya en acciones mentales internas para representar objetos y predecir acontecimientos (Feldman, 2005, p 98).

Cada niño desarrolla sus habilidades en un tiempo y forma distinta, esto puede depender del contexto en que ha ido estableciendo cercanía con objetos o situaciones en donde se comienza a utilizar cantidades, un ejemplo de ello puede ser el desarrollo de habilidades de un niño que fue a guardería o curso maternal a comparación de un niño que no lo hizo.

1.4 Revisión teórica que argumenta el plan de acción

Un punto importante en la teoría de Piaget es la idea de que el niño pasa por una serie de estadios. La capacidad del niño para entender y aprender el mundo está determinada por el estadio en el que se encuentre.

- Estadio sensorio-motor (0 – 2 años) en este primer estadio el niño se da cuenta de que está separado del resto de cosas y que hay un mundo de objetos independientes de él y de sus propias acciones.
- Estadio preoperacional (2 – 7 años) es el conocido como la primera infancia. En este estadio el niño razona a partir de lo que ve, es un periodo de transición, del pensamiento preconceptual al razonamiento lógico. Se pueden diferenciar dos etapas: el razonamiento intuitivo (4 – 7 años) donde el pensamiento está dominado por las percepciones inmediatas; está muy lejos del razonamiento lógico. El razonamiento es transductivo, procede de lo particular a lo particular, aún no es capaz de ir de lo particular a lo general (inducción) o de lo general a lo particular (deducción). Sus esquemas siguen dependiendo de sus experiencias personales y de su control perceptivo, son esquemas pre lógicos.

- Estadio de las operaciones concretas (7 – 11 años) El niño es capaz de Preconceptual (2 – 4 años) El razonamiento se caracteriza por percibir solamente algunos de los aspectos de la totalidad del concepto y por mezclar elementos que pertenecen a otros ajenos a él. Es la época de los juegos de imitación.
- Estadio de las operaciones formales (desde los 11 años en adelante) Está caracterizado por la posesión de un pensamiento lógico completo. El pensamiento deductivo característico de la ciencia comienza a ser posible.

Fuenlabrada (2005, p. 57) afirma que “el logro de las competencias del pensamiento matemático, depende de una nueva concepción del aprendizaje y, por tanto, de la forma en que se dé la enseñanza” , por lo que, el generar conocimiento parte de los principios constructivistas, generar un nuevo conocimiento dependerá de los saberes previos del individuo, dónde el ambiente que le rodea representará un importante papel, haya sido o no el correcto, ya que en el ámbito educativo el docente contará con las herramientas adecuadas para que la construcción de ese nuevo conocimiento transforme adecuadamente al individuo.

Autores como Piaget, Vigotsky reconocieron la importancia de elementos sociales en el aprendizaje por lo que parten del principio que el conocimiento es producto de la interacción social, por lo que el medio donde se desarrolla el individuo dependerá su conciencia. El comportamiento del individuo puede ser reorientado mediante la influencia de modelos de comportamiento, refuerzo social, normas sociales, presión de grupo y procesos de socialización; estos mecanismos pueden trabajar juntos para moldear y modificar las actitudes y acciones de las personas dentro de una sociedad.

La frase del filósofo Aristóteles (384-322, a. de C.) "El hombre es un sujeto social por naturaleza" consta que nacemos con la característica de relacionarnos

entre sí y la vamos desarrollando a lo largo de nuestra vida, ya que necesitamos de los otros para sobrevivir. Una de las aportaciones esenciales a la educación es el constructivismo de Vigotsky donde se concibe al ser humano como individuo de conocimiento y como un producto comunitario, este planteamiento parte de la definición de conciencia de donde el autor Sáez Carreras toma como referente para afianzar sus ideas constructivistas “no es la conciencia de los hombres la que determina su ser, sino por el contrario, es su ser social lo que determina su conciencia”.

Se han generado grandes transformaciones positivas en el ámbito educativo, como se señaló anteriormente. Vigostky considera que los elementos sociales, culturales y saberes previos son fundamentales en la construcción de conocimientos para un aprendizaje significativo; para este teórico, la escuela y el docente asumen una gran responsabilidad en el proceso de aprendizaje, advirtiendo, por supuesto, el carácter social y cultural de ambas instancias socializadoras y educativas.

- CONTEO

González (2001) refiere a que “las matemáticas se caracterizan por ser una actividad humana específica, orientada a la resolución de problemas, que le surgen al hombre, en su accionar sobre el medio” (p. 200), es decir, la matemática es la única asignatura que se estudia en todos los países del mundo y en todos los niveles del sistema educativo. Constituyendo así en un pilar básico en todos ellos.

A continuación, se describen los principios del conteo que menciona el Programa de estudios Guía para la Educadora (2011) los cuales fueron el eje principal de esta investigación:

- Correspondencia uno a uno: contar todos los objetos de una colección una y solo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica.

- Irrelevancia del orden: el orden en que se cuentan los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección, por ejemplo, si se cuenta de derecha a izquierda o viceversa. Orden estable: contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez, es decir el orden de la serie numérica siempre es el mismo 1, 2, 3...
- Orden estable: contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez, es decir el orden de la serie numérica siempre es el mismo 1, 2,
- Cardinalidad: comprender que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección.
- Abstracción: el número en una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se están contando, es decir que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza: canicas y piedras, zapatos, calcetines y agujetas.

Los cinco principios del conteo anteriores mencionan el proceso por el cual pasan los alumnos para lograr contar de manera ascendente, debido a que son fundamentales para el desarrollo de las actividades del campo formativo pensamiento matemático. En relación con la puesta en práctica del conteo memorístico Fuenlabrada (2009) menciona que “para poder empezar el proceso de conteo es ineludible conocer de memoria la serie oral de los primeros números, la educadora tiene que hacerse cargo de la memorización de la serie y de su uso en situaciones de conteo” (p 55). Para este trabajo nos centraremos en el principio de correspondencia uno a uno donde los alumnos deben poner en práctica sus

habilidades del conteo y mejorar su eficacia al realizarlo utilizando el juego como estrategia didáctica.

Díaz Barriga (2002) define estrategia como el procedimiento que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos. Los juegos de estrategia pueden estimular la creatividad y la imaginación de los niños al permitirles explorar diferentes posibilidades y soluciones, así como utilizarse para reforzar conceptos académicos básicos, como el reconocimiento de números.

En Preescolar, regularmente los padres de familia no tienen claro este concepto ya que cuando los niños pueden recitar de memoria los números para ellos significa que sus hijos ya saben contar, sin embargo, esto corresponde a uno de los principios del conteo, propuestos por Helman y Gallistel. Cuando un niño aprende a contar es porque ya tiene el dominio del manejo de los 5 principios en el conteo

Calero (2003), menciona que el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. (p.25).

También cabe resaltar que Moyles (1990) comunica que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p 31), por lo tanto, deduzco que el juego es una estrategia que se puede utilizar a beneficio de nuestros niños para obtener desarrollos de habilidades motrices y cognitivas.

Existen diversos tipos de juegos, pero no todos nos pueden servir para lograr lo requerido en este documento, como afirma Baroja y Sebastiani (1996) p 127

Existe una serie de clasificaciones de los juegos que pueden no ser definitivas:

- Juegos académicos: Ponen a prueba los conocimientos de materias académicas, la competencia puede ser individual, en parejas o en grupos, algunos requieren material específico. Son útiles con personas discapacitadas y adultos mayores.
- Juegos adaptados: Estos juegos son adaptados para poblaciones con necesidades especiales, la participación entre los jugadores se debe equipar al modificar las normas del juego, o las ejecuciones de las personas no discapacitadas, por ejemplo, que se tenga que saltar o brincar en vez de correr.
- Juegos cooperativos: La filosofía de estos juegos es jugar con la otra persona, no contra ella. Se juega para superar retos, no a los demás, se disfruta el juego al participar en él, durante el juego se aprende, de una forma divertida a ser más considerado con el otro a tener en cuenta los sentimientos de los demás y a trabajar por los intereses de las otras personas. Se aprende el trabajo en equipo, la unidad de grupo, se hace énfasis en la participación total,
- Juegos y actividades intergeneracionales: Desarrollan actitudes y comportamientos positivos hacia los adultos mayores al obtener información exacta acerca del proceso de envejecimiento. Aprenden las adaptaciones que se tienen que hacer para resolver problemas y continuar con la vida.

- Juegos pasivos: La mayoría requiere poco material, son fáciles de organizar, se pueden realizar en un aula o salón, no requiere calentamiento previo, favorecen la agilidad mental y la concentración.
- Juegos de rayuelas: Se pueden correlacionar con materias académicas, se juegan individualmente o en parejas. Aumenta la fuerza y la potencia de las piernas. Mejoran los equilibrios dinámico y estático, desarrollan la coordinación visomotora, requieren poco material.
- Juegos tradicionales: Se han mantenido a lo largo del tiempo en forma escrita u oral, se transmiten de generación en generación, representan la cultura de una región y se practican por temporada.

La mayoría requiere poco material y el que se necesita es de fácil adquisición. La mayoría no requiere calentamiento. Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”. (p.25)

En este caso, el tipo de juego que se utilizará durante esta jornada de prácticas para la realización de este informe de prácticas será el juego colaborativo por ser el que ponga a prueba los conocimientos de los alumnos. Ortega (1992) establece que “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo a conocer y comprender el mundo que le rodea” (p. 212)

A medida que exploran, juegan y experimentan, van desarrollando una comprensión cada vez más profunda del mundo que les rodea. Es importante fomentar y apoyar este proceso de aprendizaje, ya que sienta las bases para su desarrollo cognitivo, emocional y social.

1.5 Metodología y análisis del informe

La metodología del presente informe es la investigación-acción; la cual es definida por Elliott (1993), como el estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma, mediante una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos, estas acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas (p.23)

Kemmis (1984) la define como una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan para mejorar la racionalidad y la justicia de sus propias prácticas sociales o educativas; de su comprensión sobre las mismas; y de las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (p 24). Así mismo, Gómez (2004) señala que es un proceso en continuo un espiral, donde se van dando los momentos de problematización, diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación, para luego reiniciar un nuevo circuito partiendo de una nueva problemática.

La intervención docente se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada, de este modo considero que el diario de trabajo es una herramienta que provee información importante para realizar mejoras en la práctica educativa, ya que en él se va narrando cada hecho sucedido en el transcurso de la jornada, ya sean avances o percances con algún alumno, siendo una referencia para hacer conciencia de que funciona y que no, o qué estrategia fue favorable permitiendo visualizar los avances al realizar la comparación de las actividades.

Para su análisis se utilizó como guía el ciclo reflexivo de Smyth el cual se divide en cuatro fases:

- Descripción

Es una fase que pretende recoger relatos de vida profesional, momentos críticos y experiencia como un elemento crucial para identificar el ¿qué y cómo lo hago? elaborando un discurso narrativo, que se puede hacer explícito al reflexionar acerca de las acciones que caracterizan la práctica y el contexto escolar de forma paralela, a través de la memoria práctica, los esquemas de conocimiento, sus creencias y principios y sus objetivos e intenciones; si bien, se trata de una fase de aproximación a la realidad, esto implica un nivel de reflexión y argumentación, pues al narrar se reestructura y organiza el pensamiento en torno a un trama o guion, desechando o silenciando algunos aspectos y se resaltando otros. A medida que comenzamos a describir ejemplos concretos de nuestras prácticas de enseñanza, empezamos a poner en duda la idea de que existen una serie de leyes universales que rigen lo que debe ser la buena enseñanza.

- Inspiración

Es una fase en la que se encuentran los principios teóricos y prácticos que posee el profesor y que inspira su práctica cotidiana dando respuesta a las siguientes cuestiones: ¿qué significa esto, porque y para que lo hago? ¿Cuál es el sentido de mi enseñanza? Tomando en cuenta los contrastes y disparidades entre lo que se dice que guía la práctica, lo que se desea como tendencia, lo que se piensa y no se dice y lo que orienta realmente al emerger estas teorías subjetivas que dan significado a cuanto acontece en la práctica profesional, lo que supone un esfuerzo reflexivo, importante y un compromiso con la justificación y coherencia de su acción que da pie al posible cuestionamiento o argumentación, con ellos, a su problematización, profundización y elaboración de nuevos enlaces cognitivos, nuevas transferencias o revisiones y reconstrucciones narrativas del sentido de la propia práctica.

- Confrontación

Es una fase en la cual se busca hacer explícitos los principios subyacentes, lo que supone un compromiso ético y moral, al tiempo que puede aportar aprendizaje de la propia voz de "los otros". Con este careo se destapan tensiones, coherencias y también coincidencias con el contexto sociocultural y profesional con lo que se comparte conocimiento visiones, perspectivas y proyectos con los demás, donde la enseñanza deja de ser un conjunto aislado de procedimientos técnicos para convertirse en la expresión histórica de unos valores construidos sobre los que se considera importante en el acto educativo. El escribir nuestra propia biografía y el escribir sobre los factores que parecen haber determinado la construcción de nuestros valores, nos permite discernir con mayor claridad las fuerzas sociales e institucionales que han influido en nosotros.

El tipo de preguntas que elegimos como orientativas para cuestionar nuestras teorías locales incluían entre otras: ¿Qué supuestos, valores y creencias sobre la enseñanza reflejan mis prácticas? ¿De dónde proceden dichas ideas? ¿Qué prácticas sociales reflejan esas ideas? ¿Qué es lo que hace que yo mantenga mis teorías? ¿Qué idea sobre la autoridad encierran? ¿qué intereses aparentan servir mis prácticas? ¿Qué es lo que limita mis ideas sobre lo que es posible en la enseñanza? (Smyth 1987, p285)

- Reconstrucción

Parte de la construcción de un acuerdo sobre cómo se podría cambiar, que se podría hacer diferente, que es lo importante para mantener y con todo ello reconstruir prácticas, enfoques, y contextualizaciones del proceso, estableciendo un marco de elección, acción y comprensión que restablezca el equilibrio y potencialice la transformación y configuración futura en el ejercicio de la profesión, al tiempo que se apropia críticamente de su experiencia práctica y teoría anterior.

Con esta fase se cierra y se reabre el continuo ciclo de mejora de la práctica y de desarrollo profesional.

La autoridad debe tener una dimensión activa, sin la cual nunca pasaremos de lo meramente especulativo. Nuestra anterior afirmación de que los profesores deben comenzar con la realidad concreta de sus vidas no está basada en la comodidad, sino que nos permite trabajar en el tema, definir los límites y, de esta forma, empezar a superarlos (Shor y Freire, 1987, p107). La actual práctica escolar de puntuar a los alumnos en función de unas pruebas competitivas significa que algunos alumnos se verán relegados de futuras alternativas de vida, donde los que triunfan se ven recompensados por su obediencia frente a las normas establecidas por la comunidad y aplicadas por la escuela.

1.6 Planteamiento y propósitos del plan de acción.

Un plan de acción según *Creating Opportunities* (2014) es... una lista, un paso a paso o una guía que contiene todas las actividades y acciones que debes realizar para lograr un objetivo o meta en particular. se emplean para realizar proyectos de gran magnitud por etapas. De esta manera, se facilita el manejo y seguimiento del plan.

Ofrece un panorama completo de todos los factores que influyen en una decisión, ya que incluye a detalle qué acciones se realizarán, con qué herramientas, elementos y recursos se cuenta, quién va a realizar las actividades, cuanto tiempo se destinará, etc. Suele enfocarse en objetivos y metas a corto y mediano plazo. Cuando se trata de un proyecto a largo plazo su desarrollo suele ser más amplio. Se organiza teniendo en cuenta el factor humano y el tiempo a invertir.

Es importante elaborar un plan de acción como una forma de indagación realizada por el profesorado para mejorar sus acciones docentes o profesionales y que les posibilite revisar su práctica a la luz de evidencias obtenidas de los datos y

del juicio.

Como señala Elliott (1993), el proceso de investigación se inicia con una idea general cuyo propósito es mejorar o cambiar algún aspecto problemático de la práctica profesional; identificado el problema, se diagnostica y, a continuación, se plantea la hipótesis de acción o acción estratégica.

El propósito del Plan de acción es favorecer el principio de correspondencia mediante el juego cómo estrategia didáctica aplicando el plan y programa de la NEM en un grupo de segundo de preescolar del Jardín de Niños Benito Juárez García durante el ciclo escolar 2023-2024

Plan de acción				
Fases	Actividades	Herramientas de evaluación	Actores	Temporalidad de aplicación
DIAGNOSTICO	Agua de limón	Lista de cotejo	Docente formación Alumnos Maestra titular	en octubre 2023
PROYECTO "La feria"	Bolicho	Lista de cotejo	Docente formación Alumnos Maestra titular	en febrero 2024
	Tragabolas	Lista de cotejo	Docente formación Alumnos Maestra titular	en febrero 2024
PROYECTO "La feria"	Atínale con el aro	Lista de cotejo	Docente formación Alumnos Maestra titular	en febrero 2024
	Canicas	Lista de cotejo	Docente formación Alumnos Maestra titular	en febrero 2024
	Pesca	Lista de cotejo	Docente formación Alumnos Maestra titular	en febrero 2024

En este plan se presentan actividades en las cuales se podrá observar la capacidad de los alumnos que tienen para el principio de correspondencia uno a uno, implementando el juego cooperativo como estrategia para favorecer y fortalecer el dominio de este principio.

1.7 Descripción de las prácticas de interacción en el aula

Hacer que el niño adquiera e integre todos los principios de conteo, reflejaran un avance significativo en su formación en el campo de saberes y pensamiento científico el cual aborda el pensamiento matemático, para poder mejorarlo, es necesario diseñar actividades que sean basadas en sus necesidades e intereses, y así fomentar en el niño la motivación y el deseo de seguir aprendiendo.

Chavarría.(2006) nos menciona que la situación didáctica, por otra parte, comprende el proceso en el cual el docente proporciona el medio didáctico en donde el estudiante construye su conocimiento, o séase que habrá que analizar y realizar las actividades planeadas para nuestro grupo, ya que esta será la estructura de la construcción del conocimiento de nuestros alumnos (p.5)

A continuación, se describen brevemente las actividades que se implementaron en las prácticas de interacción dentro del aula expuestas en el plan de acción:

- **Diagnóstico:** Agua de limón

Se presenta el instructivo para la elaboración del agua de limón y se muestran los ingredientes, se les pide a los alumnos lo observen mientras la practicante lo explica haciendo énfasis en las cantidades que se les están solicitando para poder realizarla correctamente sin que nos pasemos de las cantidades mencionadas.

- **Proyecto de la feria:**

Boliche

Se presentan las normas que se deben de seguir en el juego, como, por ejemplo, respetar los turnos, no hacer berrinches ni llorar si no derribamos tantos pinos como creemos. También se muestran las instrucciones del juego, que son el derribar con una pelota la mayor cantidad de pinos que sea posible, el alumno deberá de contarlos y registrar la cantidad en el piso con ayuda de un gis.

Tragabolas

Esta actividad consistirá en lanzar la mayor cantidad de pelotas dentro de dos cajas de cartón caracterizadas por la practicante, para esto se deberán seguir las normas anteriormente mencionadas, y los alumnos deberán realizar su registro con apoyo de un gis, para después ir al salón y registrar la cantidad que obtuvieron, pero ahora marcándola con huellas de sus dedos sobre un papel bond en donde se ubique su nombre.

Atínale con el aro

Se presentarán las normas para poder realizar nuestros juegos de mesa, en esta ocasión, se les pide a los alumnos, realizar 2 equipos los cuales están conformados por la practicante y el otro por la maestra titular, se les dará a conocer la forma en cómo se juega, básicamente consiste en lanzar aros a unas botellas y estos deberán caer dentro de ellas, el alumno que logre insertar más aros, será el ganador, pero para saber quién es el que obtiene más aros dentro, el alumno deberá contarlos y registrarlos con su gis.

Canicas

En esta actividad se trabajó de manera individual, a cada alumno se le pidió su caja personalizada con hoyitos en donde se colocan las canicas, se les dio unas bolitas de unicel en vez de canicas para reducir el riesgo de accidentes, se les explicó que la maestra practicante sacaría una tarjeta mostrándoles un número y

ellos debían de decir en voz alta que número era, conforme a esa cantidad, tendría que meter ellos esa cantidad de canicas en su tablero, cuando lo lograran la maestra pasaría a verificar que si tuvieran esa cantidad en cada uno de sus tableros.

Pesca

Se les expone a los alumnos los materiales que utilizaremos y las indicaciones de cómo se jugará, para esta actividad se utilizan, pelotas de colores e imágenes de peces, se les recuerda brevemente las normas que se deben de seguir para poder salir al patio, se les indica que la docente practicante estará al centro del patio mientras ellos están sentados en la banqueta, la docente practicante mostrara un número y dirá “vamos a pescar tantas pelotas a la cuenta de 3” en eso la practicante contará hasta el 3 y los alumnos deberán ir a pescar la cantidad de pelotas que se mencionó, la practicante pasara uno por uno a verificar que si recolectaron las pelotas indicadas sosteniendo una canasta en donde serán contadas por los alumnos.

Un proyecto se entiende como la planificación consistente de un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas, con el fin de alcanzar resultados específicos en el marco de las limitaciones impuestas por factores previos condicionantes: un presupuesto, un lapso de tiempo o una serie de calidades establecidas (SEP, 2022, pp39)

Para el desarrollo de dichas actividades se consideró el juego como estrategia didáctica, Minerva Torres (2002) considera que el juego es un entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo,(p.290) por esta razón el propósito de trabajar esta estrategia didáctica, es que los alumnos puedan ser autónomos durante la realización del juego individualmente si así lo requiere la planeación o bien en

equipos para que vayan desarrollando su pensamiento crítico o la resolución de problemas.

Para la evaluación del plan de acción se utilizó una lista de cotejo la cual es un instrumento que permite valorar el desempeño de los alumnos/personas o aprendizajes esperados, ya sean actitudinales, conductuales, procedimentales. La lista de cotejo utilizada para la valoración de las actividades planteadas incluye: cuatro niveles del uno al cuatro en donde se muestran características o indicadores que nos señalan el alcance de aprendizaje que logro tener el alumno respecto al tema, los cuales son:

Nivel 1: Se le dificulta el reconocimiento visual y oral de los números

Nivel 2: Con ayuda de la docente logra contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones

Nivel 3: Reconoce los números del 1 al 5 y los menciona de acuerdo al principio de correspondencia

Nivel 4: Logra señalar y mencionar el o los números que se le preguntan

II DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEJORA

2.1 Pertinencia y consistencia de la propuesta

En el aula de clase suceden los grandes acontecimientos para la vida de los estudiantes que los marcarán para siempre, es aquí donde el juego toma relevancia para los aprendizajes, siendo un instrumento poderoso por medio del cual el niño comienza a tener experiencias sociales fuera de su hogar.

Cuando al juego se le da una función formadora y no solamente se le erige como una actividad libre, los alumnos de preescolar aprenden cosas diferentes mediante las actividades lúdicas, las cuales ocupan la mayor parte del tiempo de los niños y a través de ellas se sientan los pilares de la educación, pues se caracteriza por ser innato, libre, lleno de resultados y de descubrimientos insospechados. (Levin, 2012, p129).

Además, es un estímulo para la imaginación por su propia naturaleza y su riqueza cultural. En este sentido, el juego es formador, siempre y cuando se afiance en el seguimiento de instrucciones y en el desarrollo de habilidades y capacidades, sustentadas tanto en el desarrollo como en el fortalecimiento de valores y normas.

El ambiente natural, cultural y social provee a los niños experiencias que de manera espontánea los llevan a realizar actividades de conteo, las cuales son herramientas básicas del pensamiento matemático; identificándose según la SEP (2004) *"en sus juegos, o en otras actividades dentro de su casa, donde los niños separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus amigos, y aunque no son conscientes de ellos, empiezan a poner en juegos de manera implícita e incipiente, los principios del conteo"* (p. 71), por lo que es importante que los alumnos dominen los principios de conteo comenzando por el de correspondencia, ya que cuando se comienza a contar, el niño le tiene que dar un valor y un nombre al objeto al que se está refiriendo.

2.2 Identificación de enfoques curriculares y su integración en el diseño

El campo formativo que se tomó en cuenta para la organización de las actividades del Plan de Acción fue el de saberes y pensamiento científico, el cual aborda los conocimientos que el alumno adquiere al interactuar con el ambiente en donde se relaciona diversas cantidades de acuerdo al rango que a su edad logra comprender, mediante la experimentación, el análisis y la comprensión de ciertas situaciones que se pueden presentar en su entorno.

El proyecto de feria integró actividades atractivas para el alumno utilizando como estrategia principal el juego, donde se tenían que identificar y relacionar los números y las cantidades con el propósito de favorecer el principio de conteo uno a uno, así mismo, se incorporaron experimentos en los cuales podía verse beneficiado nuestro objetivo al momento de mostrar tarjetas o portadores de texto como lo son los instructivos, en donde se podían observar gráficamente cantidades que habrían de ponerles a lo que se estaba realizando, como por ejemplo, 1 taza de azúcar o 3 limones, entre otros.

Micalco, (2013), demostró que las nociones matemáticas pueden ser aprendidas por los niños a partir de su contexto y prácticas sociales en los que se encuentran inmerso, partiendo del enfoque histórico-cultural de Vygotsky, donde establece que el conocimiento es construido en un proceso de socialización entre adultos y niños dentro del aula (p. 43), aquí podemos relacionar la estrategia del juego académico, ya que como docente en formación también puedo ser partícipe de las actividades para transmitir esa confianza en los alumnos y hacer la actividad más significativa.

2.3 Competencias desplegadas en la ejecución del plan de acción

La elaboración de este documento permitió valorar el nivel de logro de las competencias genéricas, profesionales, y disciplinares que como estudiante he

adquirido, desarrollado y fortalecido a través de diferentes semestres cursados a través de las experiencias derivadas del acercamiento a la práctica en las escuelas de educación preescolar, dando mayor énfasis en las siguientes competencias:

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.

Así mismo para cumplir el objetivo planteado al inicio de este trabajo se consideró que el alumno pudiera favorecer el principio de conteo de correspondencia uno a uno al colocar cierta cantidad de objetos según lo solicitado por la maestra, así mismo analiza la situación al momento de realizar la consigna, por ejemplo, en los experimentos donde se espera que el alumno piense en que si pone cierta cantidad de algo obtendrá como resultado lo que supuso en su hipótesis o bien, de lo contrario qué pasaría si este no sigue las instrucciones; utilizando las metodologías basadas de la NEM para alcanzar los propósitos establecidos en el objeto de estudio mediante las fases correspondientes a este nuevo sistema.

2.4 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la solución del problema.

En este apartado se presenta el análisis del diagnóstico y el proyecto que integraron el plan de acción realizado durante el ciclo escolar 2023- 2024 durante las jornadas de práctica en el grupo de segundo año de preescolar del Jardín de Niños “Benito Juárez García”; para presentar el diálogo que se dio entre las personas involucradas en éstas se utilizaron las siguientes siglas:

- DT.- Docente titular.
- DF. - Docente en formación.

- A o.- Alumno
- Aa.- Alumna
- TA. - Todos los alumnos.

- **Diagnóstico: “Agua de limón”**

Para favorecer el aprendizaje de los alumnos hacia el principio de conteo de correspondencia, consideré necesario aplicar el diagnóstico de forma en que fuese por medio de una acción cotidiana que realizan en casa, viéndolo de manera en que buscamos el juego como estrategia para obtener los resultados, pues eran los primeros días de los alumnos donde iban conociendo la escuela y a sus compañeros, pensé en trabajar con una actividad que normalmente se hace en casa junto con un adulto. (Anexo 3)

Al darles este rol a los alumnos, se genera un interés por querer concretar el producto que se está propendiendo a realizar, en este caso, el agua de limón, logrando fomentar la convivencia entre ellos, ya que les costaba mucho socializar a algunos de ellos, la colaboración y la experimentación, tanto de materiales como del mismo proceso, al tratarse de alimentos, se optó por realizarlo dentro del aula, ya que la institución no cuenta con una cocina o algún espacio para preparar alimentos.

Para Bruner (1983) el juego parece cumplir varias funciones importantes: sirve de medio para minimizar las consecuencias de las propias acciones y el poder aprender en situaciones menos peligrosas; proporciona oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que nunca podrían intentarse bajo condiciones de presión funcional. Es el juego un ejercicio que permite suavizar la tarea desempeñada por el niño, la niña o el joven. De allí que el juego sea considerado por diferentes estudiosos y desde diversas áreas como la Filosofía, la Antropología, la Medicina y la Educación, como necesidad de primer orden del ser humano la cual adquiere por este motivo carácter universal. (p55)

Para esta actividad se comenzó preguntando a los alumnos si ellos alguna vez había cocinado algo en casa con mamá y papá a lo que ellos respondían que sí, por lo que les seguí cuestionando sobre qué comidas eran las que ellos habían preparado, a lo que respondieron:

Aa: Sopita

DF: ¿cómo pueden hacer esa sopita?

TA: con agua

Al terminar de escucharlos, les pregunté sobre si sabían que era un chef, a lo que me respondieron.

Ao: Son los que hacen comida

Aa: No

Les explique que a las personas que realizaban comidas en restaurantes o tenían sus puestos de comida en la calle, se les llamaban chef o cocineros y los cuestione si sabían cómo estaban vestidas estas personas a lo que me respondieron

Ao: Con un gorro

Les propuse ser chefs durante 1 día, lo cual consistirá en vestarnos como chefs y realizar un agua de limón, pero les explique que para esto necesitamos la receta y les cuestione si alguien sabía que era una receta a lo que me respondieron algunos:

Ao: Si

Aa: No

A los que me respondieron que sí, les pregunto qué era, a lo que me respondieron

Ao: Para hacer comida maestra

Alguien más respondió

Aa: Para hacerla

Tome la palabra y les mencione que como nos comentó su compañero, es para poder realizar comidas, pero debemos de seguirla paso a paso para que nos pueda salir, sino de este modo no nos saldrá nuestra receta. Para dar inicio a las actividades, comenzamos por realizar nuestros gorritos de chefs, le entregue a cada alumno su gorrito y cada quien lo iba decorando a su manera.

Se les dio un momento para ir realizando esta acción, al terminar, se les invito a los alumnos ir a lavarse las manos para ahora si comenzar con la preparación. Les mostré el instructivo gráficamente y les fui comentando que ingredientes eran los que ocupamos, yo iba señalando con la mano las imágenes y ellos responden

TA: 2 Limones

TA: 1 vaso

TA: Agua

TA: 2 cucharadas de azúcar

TA: 1 cuchara

Hice énfasis en que deberían colocar correctamente las cantidades que nos mencionaban en el recetario, sino nos sabría muy fea nuestra agua de limón. Por lo que les pregunte ¿Cuántos limones nos dice que debe llevar nuestra agua? a lo que ellos responden y señalaban con dedos la cantidad de 2

Ta: 2

DF: ¿Si no le ponemos dos limones, creen que nos vaya a salir nuestra agua?

Ao: No, porque son dos

Aa: No

DF: Ah muy bien, entonces son 2 limones, anote en el pizarrón el número 2.

¿Cuántas cucharadas de azúcar ocupamos? les pedía que observaran bien la receta a lo que ellos me responden nuevamente

TA: dos

DF: Si no le ponemos las dos cucharadas de azúcar, ¿Creen que nos salga nuestra agua?

Aa: No, va a saber fea maestra ¿o le podemos poner más?

A lo que les respondí que no, porque debíamos seguir nuestra receta y solamente se pondría las cantidades que ahí nos estaban diciendo. Ya observada la receta, ahora si les indique que deberíamos seguir ciertas normas para poder trabajar con nuestros materiales, deberíamos escuchar, poner atención y observar que es lo que vamos a hacer.

Les di las indicaciones de que primero les iba a repartir los limones, después su vaso con agua y al final el azúcar con la cuchara, para esto, les repartir a cada uno 4 mitades de limones pequeñas para que ellos los pudiesen exprimir con sus manos y conforme les iba dando sus limones, les iba poniendo su vaso con agua, les explique cómo era que cada uno los iba a exprimir pero que recordaran cuantos limones eran, a lo que le pregunte a un alumno

DF: ¿Cuantos limones necesitaremos?

Aa: 2 maestra

DF: Muy bien

Iba observando conforme iba repartiendo material, como es que ellos manejaban el conteo para asegurarse que fuesen 2 limones y observaba cuantos dejaban sin exprimir, les di un momento para que pudiesen exprimirlos.

Pase con una alumna que observe que ya había terminado de manipular los limones y tenia los que ya había usado sobre la mesa y los que no utilizo, también los dejo ahí, así que le pregunte ¿Cuántos limones le pusiste?

Aa: 2

DF: ¿Segura?

Aa: Si

DF: ¿Cómo podría saber que sí?

Aa: Si mire, uno, dos.

DF: Ah muy bien, si son dos limones, vamos a esperar a tus demás compañeros para ponerle el azúcar.

Pasaron algunos minutos e iba observando la cantidad de limones que se veían exprimidos, a algunos alumnos requirieron ayuda para exprimirlo, llegue a observar a un alumno que tenía tres mitades de limones exprimidas, a lo que le pregunte ¿Ya están listo los dos limones exprimidos?

Ao: Si maestra

DF: A ver

El alumno señala los limones que había exprimido y cuenta

Ao: 1,1,2

DF: Mmm a ver una vez más, te ayuda

Ao y DF: uno, dos, tres

DF: Exprimiste tres limones y solamente la receta nos dice que le pongamos dos ¿Entonces cuantos limones deberíamos de haber exprimido?

Ao: 2 (el alumno señala con sus dedos)

DF: 2 verdad, a ver vamos a ver que sean los dos

Tomé las 2 mitades de limones y conté uno, dos; al finalizar el conteo de limones les pedí a los alumnos que todos levantáramos las manos y las pusiéramos en la cabeza, ahora en la mesa. Ya que recupere su atención, ahora si les repartí un poco de azúcar para poder integrarla al agua, les cuestione nuevamente que ¿Cuál era la cantidad que nos mencionaba nuestra receta de azúcar que deberíamos de ponerle?

TA: dos

DF: Muy bien, entonces con nuestra cucharita, vamos a tomarla de esta manera mostrándoles que una cucharadita significaba llenarla y esa seria 1 cucharada, pero la receta nos mencionaba que deberían de ser 2, les pregunte ¿Entonces ya con esta será suficiente? a lo que respondieron

TA: No falta

DF: ¿Cuántas?

Ao: Solo pusiste uno y son dos

DF: ¿Entonces pongo otra?

Ao: Si

Aa: No

DF: Ayúdenme chicos, sino mi agua no quedará y me pondré triste, si solo le puse uno, ¿que seguirá del número uno?

TA: dos

DF: Ah entonces si debo ponerle otra. Bueno muy bien, entonces de esta manera, debemos colocar nuestra azúcar a nuestros vasos, recuerden colocar las dos cucharadas bien, sino les pasara como a mí que se me olvido que seguía del uno y por poquito y así dejaba mi agua y me pudo haber quedado mal.

Fui observando lo que los alumnos hacían, unos contaban en voz alta y algunos otros solo le estaban poniendo el azúcar de a poquito, me acerque con un alumno que estaba haciéndolo y le cuestione ¿Cuántas cucharadas llevaba? a lo que me respondió:

Ao: una

DF: ¿Seguro?

Ao: Si maestra

DF: A ver muéstrame

Ao: Mire 1

El alumno comenzó a contar nuevamente colocando otra pequeña porción de azúcar dentro del agua.

DF: Muy bien, pero en la receta dice que son 2, entonces ¿te faltan o así está bien? ¿por qué tenemos que ponerle exactamente las 2 cucharadas de azúcar?

El alumno coloco otra cucharada más a su vaso

DF: Ah muy bien, ¿y ahora si esta lista para tomarla o le faltara?

El alumno se me quedó mirando y coloco otra porción pequeña de azúcar en su agua, a lo que me respondió

Ao: Ya

DF: ¿seguro? ahorita que la pruebes te vas a dar cuenta si realmente le pusiste las dos cucharaditas, recuerda que, si no, te sabrá desabrida.

Al observar que ya todos estaban mezclando su agua con limón y azúcar, les comenté que siguiéramos mezclando y que a la cuenta de tres todos íbamos a dejar de hacerlo y dejaríamos la cucharada ahí para poder disfrutar del agua, les di la indicación de que cada uno la probaría y me dirían que tal les pareció, si no les había gustado era porque probablemente no le pusieron las cantidades que nuestra receta nos decía que deberíamos ponerle.

Así que conté 1,2,3, todos dejaron la cuchara a lado de su vaso y ahora si les indiqué que podían beberla

Ao: Mmm sabe rica maestra

DF: Muy bien, ¿cuántos limones le pusiste para que te supiera así de rica?

El alumno se levantó de su lugar y fue solamente a señalar el número 2.

Otro alumno si respondió.

Ao: dos

Al aplicar esta actividad también acercamos a los alumnos a la manipulación de objetos básicos de nuestra vida diaria, como lo es manejar la cuchara al revolver alguna materia prima, exprimir un limón, endulzar agua, cosas simples que muchas veces los niños solo observan a sus mamás o a un adulto utilizar y que quizá han llegado a pensar que por ser niños no pueden manipularlo y es ahí que cuando se les da la oportunidad de experimentar más allá de lo que comúnmente hacen los niños y es cuando se pueden sentir independientes, así mientras realizábamos una actividad que se hace un día cualquiera en casa, al mismo tiempo estamos

conociendo cantidades, estructuras de números y reforzando el principio de correspondencia.

Los tiempos que se dieron durante esta actividad fueron tomando en cuenta la posible respuesta que los alumnos tendrían al ir contando las cantidades, en este caso de azúcar y limones, pues bien, para algunos alumnos sería muy fácil contar las cucharadas de azúcar solicitadas y también los limones y para otros tantos no sería de esta misma manera.

Me di cuenta en que se logró el objetivo porque los alumnos contaban las mitades de limones que deberían de colocar, ellos sabían que si le ponían más o menos cantidad de la vista en la receta, su agua no iba a saber rica, al igual que en la cantidad de azúcar, de lo contrario, cuando terminamos de incorporar los ingredientes, se les preguntaba a los alumnos si les pareció rica su agua, y quien dijera que no, seguramente no puso las cantidades correctas de alguna de las 2 materias primas que se indicaban.

Esmeralda, F. (2014) hace referencia a que cuando los niños llegan a la escuela ya tienen un básico recorrido lógico matemático. Este proceso comienza con la manipulación de los objetos, creando así los primeros esquemas perceptivos y motores. Los objetos constituyen el material básico de toda la experiencia y actividad en la educación infantil. (p18)

Es decir que partir de esta manipulación, el niño va formando nuevos esquemas más precisos que le permite conocer cada objeto individualmente y distinguirlo de los otros, estableciendo las primeras relaciones entre ellos. Percibir, comprender e interpretar las semejanzas y diferencias supone un avance en este desarrollo.

El paso siguiente es la agrupación de objetos, actividad previa para la clasificación, cuyos criterios pueden ir desde los más arbitrarios hasta otros más

convencionales (color, tamaño, forma...). Mediante la manipulación los niños van elaborando nuevas relaciones entre los objetos estableciendo las primeras relaciones de equivalencia y orden, mediante estas relaciones, los niños componen sus primeras seriaciones de elementos guiadas cada vez por criterios más complejos.

El conocer que tanto domina el alumno el principio de correspondencia es sumamente importante, ya que se observa que cuando se le pide al alumno contar colecciones o bien, colocar cantidades, siempre comienzan por el número 1, enseguida del 2, y así sucesivamente, cuando se llega al 3 y vemos que estos lo cambian por algún otro número entonces nos damos cuenta, de que el principio de correspondencia aún no está dominado y no existe un proceso del conteo como nos lo mencionan Gellman y Gallistel (1978) el principio de correspondencia ofrece una visión de la complejidad del proceso de contar referido a la capacidad para poder establecer relaciones biunívocas entre los objetos contados y los números utilizados. (p 47)

Existe una relación entre lo personal y lo social, pues este tipo de actividades ayudan al niño a tener más confianza en él y sentirse independiente con actividades que ven que hacen los adultos y que como niños a veces creemos que solamente ellos pueden hacerlo, nos salimos un tanto de la realidad de los alumnos, quizá estamos alimentando aspiraciones personales sin darnos cuenta.

Los alumnos se mostraron capaces de exprimir un limón por ellos mismos, así como el hecho de colocar azúcar en agua y revolverla con jugo de limón para obtener como resultado un agua fresca de limón, siguiendo las cantidades adecuadas solicitadas en la receta, tuvieron un buen desempeño en el manejo de exprimir el limón, así como el mezclar los ingredientes, no a todos los alumnos les iba a quedar su agua de manera aceptable, ya que no iban a poner las cantidades adecuadas, así que cuando me decían que sabía mal, les comentaba que le pusieran una cucharadita más de azúcar y la volviera a probar.

Las áreas de oportunidad que logre observar en esta actividad fueron que debí llevar un instrumento en donde los alumnos logran especificar más la medida de las 2 cucharaditas de azúcar, como por ejemplo llevar vasos marcados con plumón hasta cierto nivel en donde se indica que son las 2 cucharadas, finalmente si se pasaron de las 2, sería más visible darme cuenta ahí o bien si lograron contar las 2 cucharadas observar si esta hasta la línea, por otro lado la idea principal al inicio con el manejo del limón era utilizar exprimidores de limones, sin embargo no quería que intención de la actividad se perdiera que era el contar las cantidades de pedazos de limón que nos pedía el agua, y no evaluar si los alumnos podían exprimir un limón por sí mismos, así que en esta ocasión no implemente esa forma de realizar nuestro producto.

Considero que fue una buena actividad de diagnóstico porque se comenzó con números de complejidad que considere que me iban a ayudar a conocer el acercamiento de cada uno de los alumnos con los números comenzando con el 1 y ver que tanto empezaban a dominar el principio de correspondencia.

En la rúbrica de evaluación del diagnóstico (anexo 4) podemos observar que existen 10 alumnos los cuales se les dificultan reconocer visualmente los números, 8 alumnos necesitan ayuda de la docente para reconocer las cantidades que se les solicitan, y solamente 3 alumnos reconocen las cantidades señaladas del 1 al 5.

- **Proyecto de la feria**

Primera actividad: boliche

La primera actividad de este proyecto tiene como propósito el que los alumnos refuercen el principio de conteo uno a uno mediante el juego del boliche, para iniciar se organizó el trabajo en dos equipos de manera en que todo el grupo pudiera participar en el tiempo establecido y se pudiera observar la habilidad del

conteo en cada uno de ellos, la otra mitad del grupo estará con la docente titular, mientras que la otra parte por la docente en formación. (Anexo 6)

Se les cuestiono a los alumnos si ellos sabían que era una feria a lo que respondieron

TA: si

TA: si con mi papá

DF: ¿qué hay en una feria?

TA: lo que algunos alumnos respondieron:

DF: juegos

TA: dulces

TA: comida

DF: muy bien, si hay todo eso en una feria, pero ¿saben una cosa? a mí me emocionan mucho los juegos los que son grandotes como las montañas rusas, esas no, porque me dan miedo, pero los que si me gustan son los otros juegos donde yo misma puedo jugar ¿Alguien sabe que juegos hay en la feria, donde podamos jugar nosotros?

Ao: el boliche maestra

Aa: agarrando a los peces

DF: Exacto esos son algunos de los juegos que a mí me gusta jugar cuando voy a la feria. Tengo una idea, que les parece si jugamos a la feria por una semana, jugamos al boliche, a las canicas, a atrapar a los peces, ¿les gusta la idea?

TA: Si

Ao: si yo quiero jugar a pescar

Aa: maestra yo quiero jugar a pescar con la alberca

DF: muy bien, pues les traigo unas imágenes en donde podremos ver los juegos que jugaremos estos días, ustedes elegirán el juego que quieran jugar a partir del Martes, porque hoy es Lunes y solamente por hoy yo elegiré el juego, este será el boliche, ¿les parece bien?

TA: si

Ao: si maestra

DF: Bueno, observen, tenemos el tragabolas, atínale al aro, canicas y pesca.
¿cuál eligen?

Aa: atínale al aro

Ao: no maestra, las canicas

DF: A ver, les propongo que revolvamos las imágenes y conforme vayan saliendo, así será el orden en que iremos jugando los juegos, ¿les parece?

todos: si

Revolví las imágenes de los juegos y le pedí a 4 alumnos al azar, que sacaran las imágenes y el orden quedo de la siguiente manera: tragabolas, atínale al aro, canicas y pesca. Para comenzar a jugar primero les cuestiono a los que ¿Qué es el boliche?

Aa: un juego maestra

DF: ¿cómo se juega?

Ao: tenemos que aventar una pelota y pum se caen

DF: ah muy bien y ¿cómo se llaman esas cosas que tiramos con la pelota?

Aa: Palos

Aa: bolos

DF: Muy bien chicos, si, se les llaman bolos o pinos, el juego consiste en lanzar una bola, y tirar todos los pinos o bolos que puedan, ¿están listos para intentarlo?

Aa: si

DF: Bien, vamos a poner atención y a escuchar las indicaciones para poder salir, primeramente, cuando vamos a la feria, ¿que necesitamos para podernos subir a los juegos?

Ao: dinero

DF: si muy bien, pues nosotros deberemos de pagar el precio que cuesta este juego del boliche.

Saqué una imagen del número 4 y les mencione que este sería el precio del juego, quien no me pague esa cantidad, no podrá participar, les cuestione.

DF: ¿cuántas fichas vale entonces el boleto?

Aa: 4 maestra

DF: entonces ¿cuánto me tendrán que pagar?

TA: 4 fichas maestra

DF: muy bien

Se les explico que habría normas o reglas que debíamos de seguir para poder salir al patio, las cuales eran las siguientes: respetar el turno de los demás, o sea, respetar el lugar en la fila del compañero, no hacer trampa de forma que se acerquen demasiado a los pinos, no hacer berrinches ni llorar si no tirábamos los pinos a la primera oportunidad, ya que habrá más oportunidades y no pasaba nada si no lo lograban esa vez, así como el que no se podía andar corriendo por alrededor del patio, todos estuvieron de acuerdo con las normas propuestas.

Las indicaciones para comenzar a jugar fueron las siguientes: se dividirá en 2 equipos al grupo una mitad con la maestra titular y la otra mitad con la practicante y se comentó que se colocarían los pinos en el piso, y de una distancia marcada por la maestra, se tendrían que formar, tomar la bola y lanzarla, habrían 2 oportunidades para cada alumno y cada participación habría de observar cuantos pinos fueron los que derribaron, ya que el alumno se percate de esto, se le dará un gis para que haga su registro de la cantidad en el piso, para al final comparar en cual ronda fue donde derribaron más pinos, si en la primera o segunda ronda.

Se les pregunto si habían entendido las indicaciones por lo que respondieron en conjunto

TA: si

Comencé a entregar la cantidad de 4 fichas de colores, las cuales me las iban a intercambiar por los 4 boletos que costaba el juego, fui pasando lugar por lugar asegurándome de que los alumnos contaran hasta 4, había quienes necesitaban ayuda, ya que intercambiaban la mención de un número por otro, cuando sucedía esto, le comentaba al alumno que nuevamente comenzáramos desde el 1 y así sucesivamente, al terminar de repartir todos los boletos fui mencionando nombres de los alumnos al azar y les pedí que esos mismo se formaran detrás de la puerta, mientras que los demás alumnos que iban sobrando, se formaran detrás de la maestra titular.

Ya estando todos formados, salimos al patio y cada equipo nos ubicamos en un espacio los alumnos que estaban en mi equipo, rápidamente tomaron lugar en la fila, se mostraban emocionados, nuevamente recordé la dinámica del juego, comenzó el primero de la fila.

derribo 1, lo cual le cuestione al alumno.

DF: órale, muy bien, ¿cuántos derribaste?

Ao: 1

DF: muy bien, si es 1 toma tu gis y ayúdame a hacer el número 1 en el piso, ¿Cómo será?

El alumno realizo su registro en el piso de manera sencilla, ahora venida su segunda oportunidad, acomode los pinos y nuevamente soltó la pelota, esta vez derribo 3 por lo cual le pregunte.

DF: muy bien ¿Ahora cuantos derribaste?

Ao: 1,2,3 maestra

DF: ¿tiraste más que la primera ves?

Ao: si

DF: ¿por qué?

Ao: es que fue 1 y ahora son 3

DF: ah muy bien, pasemos nuevamente a formarnos.

Enseguida paso una alumna, se acomodaron nuevamente los pinos y la alumna tiro, se le comenzó a cuestionar.

DF: vaya, ¿Cuántos tiraste?

Aa: 1,3,2

DF: mmm. ¿Cuántos?

Aa: 1,3,2

DF: a ver te ayudo, nuevamente, 1,2,3, tiraste 3 en tu primera ronda, ten tu gis y escribe el número 3 en el piso.

A la alumna se le complicaba el registro gráfico de este número, así que lo que hice fue hacerlo yo y pedirle que en la parte de abajo ella lo realizará, así como yo lo había hecho. Ya una vez realizada su primera ronda, le tocaba la 2nda, acomodamos los pinos y volvió a tirar, ahora tiro únicamente 2, por lo que se le volvió a cuestionar ¿Cuántos había tirado? a lo que respondió

Aa: 1, 2

DF: muy bien, si fueron 2, escríbelo nuevamente a lado de donde escribimos el número 3, como tu puedas no te preocupes.

Esta vez la alumna hizo un pequeño garabato simulando el número 3. Me pareció factible llevar a los alumnos hacia un acercamiento con los números y reforzar el principio de correspondencia mediante juegos de feria, para que así además de favorecer el campo matemático, también favorecemos el conocimiento sobre nuestras ferias tradicionales de nuestras comunidades, los juegos tradicionales de nuestros papas, abuelos o bisabuelos, hoy en día, se han olvidado y es por eso que quise trabajar este proyecto de la feria utilizando juegos tradicionales durante 1 semana, los cuales se realizaron en el patio del jardín de niños, me pareció buena opción para salir un poco del lugar en donde siempre estamos, esto para los alumnos puede ser muy significativo.

Un ambiente de aprendizaje se debe entender como un espacio en el cual se dan distintas interacciones entre los sujetos, es decir, estudiantes, docentes y

directivos, y todos los componentes de un sistema de aprendizaje activo, razón por la cual estos entornos de aprendizaje se consideran como un espacio activo en el cual se mezclan los seres humanos, las acciones pedagógicas de quienes intervienen en la educación y un conjunto de saberes que son mediadores en la interacción de factores biológicos, físicos y psicosociales en un espacio que puede ser físico o virtual (Fernández, 2015,p 4). por lo que es buena opción siempre estar en movimiento llevando nuestros conocimientos más allá de un determinado lugar.

Están diseñados teniendo en cuenta las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, así como los objetivos de enseñanza del instructor. Además, deben ser estimulantes, motivadores y propiciar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Además que, para muchos alumnos, fue su primer encuentro con material didáctico de este tipo, algunos no conocían el boliche, ni habían tocado una bola de boliche lo más real que se pareciera, se mostraban emocionados y curiosos por jugar, además de que eran grandes y no se perdían los materiales, les llamaban mucho la atención, es significativo y gratificante para mi el ver a los alumnos motivados por conocer el material, el verlos emocionados por pasar e intentar contar los pinos que lograron tirar, esas actitudes son las que nos hablan de que el niño puede aprender jugando y experimentando cosas a su alrededor.

Los tiempos que di para esta actividad fueron de 2 rondas, ya que normalmente en la primera ronda algunos están distraídos o pensando en cómo van a tomar la bola, considerándolo indicado, ya que solo fueron 2 rondas, en este punto cuando los alumnos pasaban su 1ra ronda y se iban a formar esperando la segunda, en cuanto llegaban comenzaban a platicar o jugar entre ellos, mientras que adelante si estaban atentos ansiosos por pasar, lo cual me conlleva a pensar que si hubiera procedido con la actividad más tiempo, se hubiera salido de control la actividad y perdido el objetivo, pero en este caso, si se consiguió, pues los

alumnos sabían la intención del juego, que era ver quien derribaba más pinos y el que lo hiciera, sería el ganador.

El que los alumnos realicen esta actividad me hacen darme cuenta en cómo han estado trabajando los números y como han ido desarrollando los principios de conteo durante el tiempo en que yo iba a mi escuela normal, especialmente se pudo ver un desarrollo en el principio de correspondencia notable, esto se puede intuir a que han tenido el apoyo que se requiere en casa por parte de los padres de familia y el trabajo de los alumnos se ve también plasmado, a la hora de convivencia se muestra más interacción entre ellos y saben que hay reglas las cuales debemos de respetar, es evidente que a los niños les gusta ser parte del juego, ser protagonistas de un escenario dinámico en donde compartan y expongan sus ideas o demuestren sus destrezas, el fin de realizar 2 rondas es que el alumno se dé cuenta que si en la 1ra no tuvo los resultados que esperaba, en la 2nda podría ser diferente, pues ya ha tenido la experiencia de la 1ra lo cual ya sabe qué hacer y que no hacer.

Con esta estrategia se buscarán actividades donde los alumnos puedan socializar entre ellos y analicen las situaciones que se les presentaran, tengan un pensamiento crítico ante el problema, la convivencia se ha visto desarrollada entre ellos conforme pasa el tiempo y cada vez se involucran más en trabajar en equipo.

La dinámica de repartir el grupo a la mitad fue buena opción, ya que como lo mencioné anteriormente, si solo se haría un solo grupo, muy probablemente se perdería la intención de la actividad, habría más distracción y a la hora de llegar a realizar la actividad, el alumno sabría que va a tirar los pinos, pero habría la probabilidad de que se les olvidara el punto importante que es el ver quien derribo más pinos, no hubo ninguna acción que eliminar dentro de la actividad, observe que mis áreas de oportunidad que debía tomar en cuenta el establecerles unas tareas mínimas a los alumnos que esperaban su turno, esto para mantener el

orden, sin embargo considero que fue un buen juego que se realizó en conjunto, o para algunos algo nuevo y para otros la reafirmación de algo que ya conocían.

En la rúbrica de evaluación de esta actividad se puede observar que: 11 alumnos no reconocieron visualmente ni oralmente los números, 7 alumnos con ayuda de la docente lograron contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones, 3 alumnos reconocieron los números del 1 al 5 y los mencionaron de acuerdo al principio de orden estable, así como también estos mismos lograron señalar y mencionar los números que se les señalaron. (anexo 7)

Segunda actividad: Tragabolas

El propósito de esta actividad es que los alumnos sigan desarrollando y poniendo en práctica el principio de correspondencia uno a uno, colocando la mayor cantidad de pelotas dentro de una caja que simulaba ser un tragabolas, juego tradicional de las ferias, al igual que este proyecto tiene como finalidad el que los alumnos conozcan y participen en los juegos de feria que aún en la actualidad algunos se ellos siguen vigentes y algunos otros, se los ha llevado el tiempo. (Anexo 10)

A la llegada los alumnos, ya preguntaban que, si el día de hoy íbamos a jugar el próximo juego, que era el de las cajas, señalaban las cajas, les mencionaba que si, pero que debíamos esperar a que todos nuestros compañeros de clase llegaran. Timbraron y comenzamos la clase, les comencé a recordar que en la clase pasada habíamos colocado imágenes en el pizarrón que nos indicarían que juego de la feria eran los que seguían, así que lo señale y les pregunte como es que se llamaba, a lo que me respondieron

TA: cajas

TA: pelota

Les comenté que se llamaba tragabolas y que este juego también era de feria, el cual consistía en tratar de meter pelotitas de colores en el agujerito que teníamos en 2 cajas personalizadas de monstruos, se les va a entregar la cantidad de 5 pelotas para intentarlas meter, vamos a hacer nuevamente 2 rondas cada uno, y para esto, deberíamos de salir al patio nuevamente para poder jugar, les cuestioné ¿Cuáles son las normas para poder salir al patio? a lo que los alumnos me respondieron

TA: no empujar, no llorar, no correr a otros lados, escuchar a la maestra

DF: claro, muy bien, nuevamente nos dividiremos en 2 grupos.

La maestra titular tendrá al monstruo rojo y yo al monstruo rosa, nuevamente nombrare algunos nombres y esos alumnos se formaran detrás de mí y los que no nombre, se quedaran sentados para que sepan que ustedes van con la otra maestra, oigan pero este juego también tiene un costo como el del boliche, este cuesta 3 fichas, recuerden que quien no me de esa cantidad de fichas, no le podre dar sus boletos y por consiguiente no podrá jugar., pasaré nuevamente a cada uno de sus lugares a darles las fichas para que me vayan pagando la cantidad de 3 fichas.

A cada alumno le repartí 5 fichas para que ellos tuvieran la oportunidad de hacer su conteo y analizaran la situación, mientras yo iba entregándolas, algunos ya me estaban hablando que ya tenían la cantidad de sus fichas para entregarles sus boletos. Iba a algunos lugares y en una ocasión un alumno me comento.

Ao: 1,2,3

DF: muy bien, ten tus boletos

Ao: maestra, pero me sobraron estas, son 2 ¿se las puedo poner en el bote de fichas?

DF: muy bien, si son 2, claro ponlas en el botecito.

Ya cuando todos los alumnos tenían sus boletos, ahora si les recordé que ya íbamos a salir al patio y que recordáramos las normas que deberíamos de seguir para poder estar allá afuera, sino nos regresaríamos al salón.

Fui nombrando a los alumnos que no me tocaron el día anterior y se iban formando detrás de mí, mientras que los demás alumnos se iban formando detrás de la maestra titular, cuando llegamos al espacio donde trabajaríamos les comenté si había quedado claro lo que íbamos a hacer, a lo que me respondieron.

TA; si maestra

DF: ¿qué vamos a hacer?

TA: lanzar las pelotas para que se metan

DF: ¿nada más eso?

TA: dibujar en el piso

DF: si, pero vamos a dibujar el número de pelotas que vayamos a meter en la cajita de los monstruos, quien meta más será el ganador y se ganara 3 lunetas.

Paso un alumno y se colocó en la línea de referencia que le había indicado para pararse y desde ahí meter la pelota. (anexo 12). Al lanzarla el alumno logro meter 3 pelotas de 5 que le di, cuando terminaron sus 5 lanzamiento, le cuestioné:

DF: ¿cuántas pelotitas lograste meter?

Ao: uno,dos,tres (el alumno se acerca a la caja)

DF: muy bien ¿y cuantas se quedaron afuera de la caja?

Ao: 1,2

DF: muy bien, ahora vamos a pasar a registrar cuantas pelotas lograste meter a la caja, ¿cuántas dijimos que habías metido?

Ao: 1,2,3

DF: muy bien, pásale a formarte al final de la final.

Minerva Torres (2002) refiere que el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de

esparcimiento antes que de trabajo (p.290) Enseguida era turno del siguiente alumno, me aseguré que se parara en la línea y estuviera listo para lanzar, al momento de indicarle que ya podía lanzar, logra colocar dentro de la caja 4 pelotas, al terminar su último lanzamiento le comencé a cuestionar

DF: ¿cuántas pelotas lograste meter?

Ao: 1,3,4

DF: ¿cuántas?

Ao: 1,3,4

DF: A ver una vez más, hagámoslo juntos, 1,2,3,4 ¿Entonces cuantas fueron?

Ao: 1,2,3,4

DF: ¿cuántas?

Ao: 4

DF: muy bien, fueron 4, si fueron 4, ¿entonces que número dibujaras con tu gis en el piso?

Ao: el 4

DF: muy bien

Con anterioridad se llevaron imágenes de los respectivos juegos que íbamos a abordar durante la semana, pegándolas enfrente del pizarrón, así que los alumnos ya sabían que era el juego que seguía, así como también lo que se necesitaba para jugar, refiriéndonos a los boletos que debían de pagar con cierta cantidad según costara participar en el juego, se decidió tomar el patio como lugar principal de realizar la actividad porque fueron un total de 22 alumnos, lo cual era imposible trabajar dentro del salón.

De con los materiales utilizados, se demostró a los alumnos que podíamos realizar juegos de feria con material reciclado, en este caso cajas de cartón que simulaban ser monstruos, los alumnos demostraron interés e intensidad por el juego y me hacen saber de este modo que es de su interés el intentar colocar esas pelotas dentro de las cajas, este juego no es muy común en las ferias, ahora son

reemplazados por juegos de baloncesto o meter la pelota de fútbol en una portería, pero tradicionalmente en las ferias de años atrás, si se podían observar más este tipo de juegos, por lo que me interesa que los alumnos conozcan juegos que el tiempo se ha llevado.

Como nos lo menciona María Regían (2010) Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (p4).

Esto se refiere a que con el paso del tiempo se han ido modificando los materiales y hasta las reglas de los juegos establecidos como tradicionales. Logre mantener el control del grupo dentro de la actividad, pues les mencionaba con frecuencia que quien no estuviera esperando su turno no se le darían lunetas, el grupo de 2do C es un grupo en el cual no puedo poner más de 2 rondas porque se comienzan a desesperar por si mismos estando mucho tiempo fuera del salón.

El objetivo fue claro que se logró, en base de que los alumnos sabían que debían de contar las pelotas bajo sus propios conocimientos y de la mano del apoyo de la maestra. Seguimos trabajando con el desenvolvimiento personal de cada uno de los alumnos, dentro de las actividades y su desempeño hacia ellas, la comunicación alumno/maestra o alumno/alumno, esto es muy importante durante las actividades, para mi es significativo que el alumno exprese sus inconformidades durante los juegos, que le molesta o que no le parece.

El alumno al conocer estos juegos, pudo ir a comentar en casa de que en la escuela se jugó a algunos juegos de mesa que antes de que los juegos mecánicos aparecieran, esos eran en los que las personas se entretenían, gracias a esto, los

padres de familia comentaron más juegos que en su infancia quizá se jugaron, el motivar a que el alumno curiose y pregunte por más juegos de este tipo, es ampliar su conocimiento sobre el tema y enriquecer lo que aprendió en el aula. La habilidad del conteo, ha mejorado después del diagnóstico realizado con el agua de limón, especialmente ya van dando un orden y una cardinalidad a la secuencia de colecciones de números, como en este caso las pelotas que se lanzaron dentro de la caja.

El mencionarles que quien permaneciera dentro de la fila se llevarían lunetas, me ha servido para mantenerlos concentrados lo más posible en la actividad y a que su desempeño sea mayor al indicarles que habrá una recompensa. Los alumnos mostraron interés en el desarrollo de la actividad y estuvieron atentos a las indicaciones que se dieron dentro del salón, conocían las consecuencias que habría si no llevaban a cabo las normas establecidas, por esta razón considero que la actividad fue buena, con resultados en donde pudimos observar el dominio del número en cada uno, o bien los errores que aún se logran identificar.

Considero que puedo reconstruir en esta actividad dándoles más o menos oportunidades de lanzar las pelotitas ya sea disminuyendo la cantidad que se tienen que colocar dentro de la caja según como se vaya viendo el avance en los alumnos, de lo contrario se va incrementando la cifra hasta alcanzar el número 10, cabe mencionar que las oportunidades que se les da, es la misma cantidad de pelotas que deberán de lanzar en la caja.

En los resultados de esta rúbrica de evaluación obtuvimos que: a 8 alumnos se les dificulta reconocer visualmente los números oralmente y visualmente, 8 alumnos más con ayuda de la docente lograron contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones, 5 alumnos reconocieron los números del 1 al 5 y los mencionaron de acuerdo al principio de orden estable, así como también lograron señalar y mencionar algunos números que se les enseñaron. (anexo 11)

que, a comparación de la rúbrica de la primera actividad, tomamos en cuenta de que al menos 2 alumnos con ayuda logran contar diferentes colecciones.

Tercera actividad: Atínale con el aro

El propósito de esta actividad es que los alumnos logaran al menos contar hasta el número 5, ya que ese sería el número de aros que se les darían a cada uno de ellos, dándoles un número asignado a cada uno de ellos favoreciendo el principio de correspondencia uno a uno, así como el conocer este segundo juego de feria tradicional que hoy en día aún se logra apreciar en las ferias (Anexo 13). Los alumnos en cuanto entraban al salón preguntaban qué era lo que íbamos a hacer el día de hoy, les comentaba que cuando llegaran los demás les iba a platicar, algunos alumnos iban directo a observar las imágenes que estaban pegadas al frente, iban y me decían

TA: ah ya sabemos cuál, es el de las botellas y aros.

A lo que les respondía que sí, ese juego era el que seguía, una vez llegando todos los alumnos, ahora si comenzamos la sesión, se les comenzó explicando a los alumnos. sobre que creían que el día de hoy íbamos a trabajar, al terminar de escuchar sus respuestas que eran sobre el próximo juego, afirmé que seguía el juego de atínale con el aro, para jugarlo se les comenzó a explicar la dinámica de como lo íbamos a llevar a cabo, se inició recordando que cada juego tenía un costo de boleto, el cual en esta ocasión sería de 5 fichas.

Pase por cada lugar de los alumnos a repartir 6 fichas, conforme las iba entregando les comentaba que, si no me daban las 6 fichas, no podría entregarles sus boletos, se observaba que ya tenían conocimiento que deberían de contar las fichas correspondientes para poder adquirirlo.

Algunos alumnos aun seguían batallando con la correspondencia uno a uno, una alumna me mencionaba.

Aa: maestra yo ya tengo las cinco

DF: muy bien, ya voy a tu lugar

cuando llegue al lugar de la alumna observe que tenía 4, así que le pregunte

DF: ¿cuántas son?

Aa: uno, dos, tres, cuatro, cinco.

Lo que hacía era que comenzaba por el número uno, dos, y se saltaba el número tres, le mencione que nuevamente me contara las fichas.

Aa: uno, dos, cuatro.

El alumno cuando llegaba al número dos, no recordaba la correspondencia que seguía después del número dos, se mostraba inseguro con lo que iba a decirme, por lo cual lo motive a que mencionará lo que él creía que era el número que seguía, se quedaba callado y le mencione que no se preocupara que yo lo iba a apoyar, así que comenzamos a contar

DF y Aa: uno, dos, tres, cuatro, cinco

DF: okay, ¿entonces ya tienes las cinco?

Ao: si

DF: ¿seguro?

Ao: Si

DF: a ver, de nuevo quiero ver que si sean las cinco

Ao: uno, dos tres, cinco.

DF: okay, a ver una vez más los dos juntos ¿te parece?

DF Y Ao: uno, dos, tres, cuatro, cinco.

DF: muy bien, ¿ya viste que ya tienes las cinco ? ahora si puedes dármelas para darte tu boleto a cambio.

Ya que todos tenían sus boletos, les indique que todos viéramos hacia el frente y paráramos bien nuestros oídos para poder escuchar cómo es que este juego se jugaba, las indicaciones fueron las siguientes. Nuevamente nos íbamos a repartir a la mitad, yéndose conmigo la mitad de alumnos que al principio me habían

tocado, la otra mitad se iría con la maestra titular, recordamos nuevamente las normas a seguir cada que saliéramos al patio, se les cuestiona si sabían cuáles eran a lo que me respondían

TA: si

TA: no correr, no llorar

TA: hacerle caso a la maestra.

Comencé explicándoles que para el juego usaremos aros pequeños, botellas de plástico que con anterioridad se les pidió a los alumnos y unas canastas que me prestó la maestra titular, las botellas estarían dentro de la caja y a cada alumno se le darían cinco aros, los cuales significaba que tendrían cinco lanzamientos les hice la demostración de como deberían de lanzar los aros y les menciono que no deberían de lanzarlos con fuerza, ya que si lo hacían el aro se iba a ir lejos y no se quedarían dentro de las botellas, reafirme preguntándoles si había quedado claro el cómo se iba a jugar a lo que me respondían que sí, así que todos los alumnos hicieron una fila preparándose para lanzar los aros (anexo 15) al terminar los cinco lanzamientos, el alumno debería de fijarse cuántos aros logro meter en las botellas para después con la ayuda de un gis, registrarlos en el piso y así darnos cuenta que alumno fue el que atino más aros.

Un alumno obtuvo los cinco aros dentro de la botella, al cuestionarlo que me dijera cuántos aros había acertado me menciono.

Ao: uno, dos, tres, cuatro, cinco, maestra, todos

DF: muy bien, hiciste los cinco , ahora dibújame el número cinco, como tu puedas.

Observe que el alumno tiene la idea de cómo hacer el número sin embargo le cuesta aun plasmarlo gráficamente como en realidad es. Al momento de pasar una alumna, ella pudo colocar un aro, al momento de preguntarle, cuantos fueron los que colocó, sin problema alguno pudo decirme que solamente fue 1, en su

registro no se mostró dificultad para hacerlo, rápidamente pudo representar el número uno como un palito.

Se comenzó de esta manera pidiendo que los alumnos fueran observando las imágenes, ya que todos llegaban y me preguntaban qué era lo que íbamos a hacer, por lo que decidí comentarles que fueran a fijarse a lado del pizarrón lo de las botellas a los padres y a los alumnos de que las podíamos utilizar para jugar este juego de feria con ellas, de esta manera creamos conciencia desde casa que se está utilizando material reciclable para el aprendizaje del alumno, se tomó la decisión de que cada alumno tuviese cinco aros para que su conteo fuese más largo, ya que en algunas actividades, únicamente llegábamos hasta el número dos, considero que aunque no todos insertaron los cinco, si hubo un avance de conteo por parte de ellos, hasta máximo el número cuatro.

Las causas de la actividad fueron el seguir practicando el conteo en los alumnos, que no solo se quedarán rezagados hasta el número dos o tres, se ha observado conforme pasan las actividades de que ya hay un dominio más establecido en el conteo de los alumnos enfocándonos en el principio de correspondencia, se ha visto el trabajo que se está realizando en casa, por medio de las tareas que demuestran que están frecuentando los números y las series numéricas, al igual que el desempeño y desenvolvimiento que se logra observar por parte de los alumnos, ya existe mayor convivencia y muestran más sus intereses, como por ejemplo el que se nota cuando el juego está siendo de su agrado, o bien, cuando se ve que no le están echando muchas ganas como quizá en otro juego.

Los alumnos demostraron que es lo que pasa si se lanza un objeto con mucha o poca fuerza, en la actividad, demostraron que el medir nuestra fuerza es importante y gracias a esto, muchos lograron obtener buenos resultados al momento de lanzar sus aros a las botellas, al inicio no se tenía contemplado el utilizar las cajas como base para que las botellas no se cayera, pero fue una buena

idea haberlas colocado en el proceso antes de salir realizar la actividad, considero que fueron buenas las cinco oportunidades que se dieron de lanza, ya que como lo mencionaba antes, los alumnos ya muestran un dominio más claro de su principio de correspondencia uno a uno.

Pienso que en mi actividad se logró el objetivo porque así metieran uno, dos, tres, cuatro, o los cinco aros en las botellas, los alumnos ya sabían que era lo que debían hacer y por el número que deberían de comenzar, que cada aro tenía asignado una cantidad, lo que reconstruiría en esta actividad sería la cantidad de aros, ya que se demostró que los alumnos les daban a cada uno de ellos un número correspondiente, en este caso fue hasta el cinco, comenzaría por ponerles uno más para observar que el principio de correspondencia prevalece hasta el seis.

En la rúbrica de esta actividad se muestran un poco más de avances (anexo 14) pues cuatro alumnos son los que aún se les complica reconocer los números visualmente y oralmente siete más están en el nivel dos en el que se indica que con ayuda de la docente logra contar diferentes colecciones y en los niveles tres y cuatro, aumentaron el número de alumnos que ahora logran reconocer los números del uno al cinco, señalar y mencionar la cantidad presentada en la actividad.

Cuarta actividad: Canicas

Inicie mi actividad recapitulando las imágenes que se mostraban pegadas en el pizarrón, los niños sabían y tenían en cuenta que gracias a esas imágenes nos podemos guiar en que era lo que íbamos a estar haciendo día con día y al día siguiente ellos llegaban emocionados sabiendo que en el salón de clases les esperaba un juego nuevo por conocer (Anexo 16).

El propósito de esta actividad es que los alumnos intenten colocar el número de canicas solicitado por la practicante en los orificios, esto también ayuda a los alumnos a reforzar sus habilidades motrices al intentar insertar las bolitas, de la

misma manera se practica el conteo específicamente del principio de correspondencia uno a uno, dándole un número a cada canica atinada.

Se pidió apoyo a los padres de familia, para la realización de una cajita en donde los alumnos pudiesen jugar a las canicas, se llevó una prueba hecha por la maestra practicante y se mostró en la hora de la salida para que pudiesen tener una idea de cómo es que sería esta cajita. Desde este momento los alumnos conocían que era para jugar el juego de las canicas, ellos ya lo relacionaban con la imagen que se presentaba en el pizarrón que el día Jueves tocaba las canicas.

Ese día llegaron y llevaron su caja, me decían que ya querían jugar a las canicas a lo que les respondía que deberíamos de esperar a que iniciara la clase para escuchar las indicaciones. Al comenzar la clase, les mencione que sería el último día de nuestra feria y que si ya sabían cual juego era, a lo que me respondió un alumno:

Ao: si, a las canicas maestra, yo traje mi caja

DF: muy bien, las canicas es nuestro último juego y para este juego, vamos a trabajar individualmente, lo que utilizaremos como canicas, serán unas bolitas de unicel, ya que a la escuela no podemos traer canicas ni juguetes, este material debemos de utilizarlo con mucha responsabilidad, puede ser peligroso para nosotros, si alguna bolita de unicel nos la ponemos en la boca, ¿Qué creen que podría pasar?

Ao: se va a ir al estomago

DF: puede irse al estómago o también podría no llegar al estómago, porque se quedaría atorada en nuestra garganta y eso provocaría que nos ahogaremos, entonces está prohibido meternos las bolitas de unicel a la boca, ¿Quedo claro esta parte?

TA: si maestra

DF: bien, ahora vamos a escuchar las indicaciones para comenzar a jugar antes de ir por nuestras cajas y yo repartirles sus bolitas de unicel. Yo voy a

tener unas tarjetas de números, los cuales ustedes van a ver qué número es y de acuerdo con ese número, ustedes van a tomar sus bolitas de unicel e intentaran meter la cantidad del número que estamos observando, tomando la bolita de unicel e intentar aventarla de esta manera que no lleve mucha fuerza para que puedan quedarse dentro de los agujeritos, yo paso a observar si pudieron anotar sus bolitas en los hoyitos.

Les pedí que cada uno fuera por su cajita y conforme la tuvieran en su lugar, les iba dando sus bolitas de unicel. Ya que todos tenían sus cajitas en sus mesas, les repartí sus bolitas y ahora si era momento de sacar las tarjetas con los números, el primero número que salió fue el 2, todos los alumnos deberían de anotar dos de sus canicas en sus tableros, cuando salió la tarjeta con este número, les pregunté

DF: ¿cuántas canicas debemos de anotar?

TA: 2 maestra, solo 2

DF: muy bien, solamente dos , a ver, paso a sus lugares a ver que si anoten 2 canicas únicamente

Ao: yo maestra yo ya acabé ya pude

DF: a ver, órale, si, ¿pero si son las 2?

Ao: si mire, uno, dos.

El alumno conto de manera en que se dio cuenta y me demostró que si eran las 2 canicas que en la tarjeta observo por medio del número que eran las que debería de meter. Al ver que la mayoría de alumnos si estaba haciendo la actividad y asegurándose de que únicamente eran 2 canicas, seguí sacando otra tarjeta más, mencionándoles que nuevamente iba a sacar un número a ver cuál nos tocaba ahora.

Esta vez salió el número 5, les cuestioné a los alumnos, que número era el que había salido esta vez por lo que me respondieron en conjunto

TA: cinco, maestra

DF: muy bien, entonces ¿Cuántas canicas vamos a meter esta vez?

TA: cinco

DF: correcto, vamos a intentarlo.

Los alumnos me comenzaban a decir que ya habían logrado meter las bolitas en los agujeros, así que comencé a pasar a sus lugares, llegue con una alumna y me comento

Aa: maestra ya son cinco, mire, uno, dos, tres, cuatro, cinco.

DF: órale, ¿entonces cuantas me dijiste que eran?

Aa: cinco

DF: muy bien.

Pase al lugar de otra alumna, la cual vi que coloco las 5 bolitas de unicel, a lo que le pregunte si ya había terminado, me comento que sí y le cuestione que me enseñara en donde es que estaban las 5, la alumna comenzó a contar.

Aa: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis.

DF: ¿son cinco? pero en la tarjeta salió que únicamente meteríamos 5

La alumna se quedó pensativa y quito 1 bolita, por lo que le pregunte que entonces cuántas eran ahora y me volvió a contar.

Aa: uno, dos, tres, cuatro, cinco.

DF: a muy bien, ahora si son cinco.

El patio de la escuela ha sido para estas actividades un buen ambiente de aprendizaje, ya que le da a los alumnos la oportunidad de estarse moviendo fuera de su lugar común de trabajo, visualmente también cansa el solo estar viendo un pizarrón y escuchar a la docente hablar, o simplemente el hecho de permanecer sentado tanto tiempo (anexo18).

La utilización de estos materiales se hizo con el fin de reciclar y que los niños conozcan que se pueden realizar objetos con los que podemos jugar con cajas de cartón y que no siempre es opción desecharlas, así podemos ayudar al medio

ambiente, estuvimos trabajando en conjunto el cuidado de nuestro planeta por lo cual se me hizo factible meter este tipo de actividad en donde ellos practican esta concientización del cuidado, son actitudes significativas para el alumno y para la comunidad, porque desde pequeños les estamos enseñando las consecuencias que pueden tener nuestras acciones no favorables para nuestro mundo y con el apoyo de padres de familia como lo fue en esta ocasión, el aprendizaje se lleva a casa y se refuerza ahí.

El tiempo en las rondas fue el adecuado, pues los alumnos se mostraron intrigados por el juego, la tentación de que sus canicas si cayeran dentro de los agujeros y que fueran los primero en anotarlas, después de la segunda ronda, ya todos querían meter las bolitas como ellos consideraran, la cantidad que consideraban en ese momento, así que opte por darles un espacio para que experimentaran el material, el objetivo se vio logrado con las participaciones de estos alumnos, en donde pudimos observar que una alumna tuvo razonamiento de la cantidad de bolitas que se pidió, mientras que la otra, al colocar todas y corroborar la cantidad cuando yo fui a observarla, se percató que eran 5 y no 4 como lo había indicado.

El motivo de esta actividad, fue el rescatar uno de los juegos de feria como lo es de las canicas, hoy en día ya no se observa con frecuencia ver a niños jugando con ellas, y que mejor con material reciclable, mostrando por parte de los alumnos desde que llegan su interés por conocer ese juego, el saber cómo lo van a hacer y que va a pasar si lanzo estas bolitas que la maestra me está dando.

Se identifico la habilidad de algunos alumnos en donde se muestra que buscan la manera en que la actividad les salga, como por ejemplo hubo algunos que lanzaban sus canicas con fuerza inclinando la caja, otros únicamente dejaban la caja sobre la mesa y soltaban las bolitas u otros movían la caja hacia los lados para que las canicas cayeran por si solas.

Las canicas tradicionales las tuve que cambiar para reducir el riesgo de accidentes, ya que puede ser peligroso si algún alumno se traga una canica y causar asfixia, con las bolitas de unicel, aún sigue siendo peligroso pero el riesgo es menor, las áreas de oportunidad que observe en esta actividad fue que no especifique características de las cajas que deberían de llevar, pues algunos alumnos, llevaban la caja abierta por un lado y las bolitas se les salían por ahí.

La rúbrica de esta actividad (anexo 17) nos muestra que 5 alumnos están en el nivel uno que nos mencionan que se les dificulta el reconocimiento visual de los números, nueve alumnos necesitan de la ayuda de la docente para señalar la cantidad solicitada y siete alumnos más ya logran reconocer y señalar las cantidades de las colecciones que indica la docente, a comparación del diagnóstico, se puede observar que fue aumentando el número de alumnos que ahora ya reconoce los números del uno al cinco, podemos observar el trabajo realizado durante esta semana de juegos en donde se puso en práctica el principio de correspondencia uno a uno.

Quinta actividad: pesca ¡ah pescar!

Esta actividad tiene como finalidad el que los alumnos ubiquen la cantidad de pelotas que la practicante les indique según las tarjetas mostradas por ella, mediante algunas rondas de este juego en donde los alumnos simularán pescar pelotas, reforzaremos el conteo oral y el principio de correspondencia uno a uno. El día de hoy desarrollamos las siguientes actividades: vamos a pescar, en esta actividad los alumnos se colocaron una imagen de pez con una pinza de ropa, dentro del pez estaba escrito un número, los alumnos debían observar bien para darse cuenta del número que tenían escrito cada uno. (Anexo 8)

Por otro lado yo puse unas pelotitas de colores en el patio del jardín, senté a los alumnos sobre la banqueta y les explique que les mostraría y mencionaría imágenes de unos números, las observarían bien y a la cuenta de tres saldrían

todos corriendo hacia las pelotas trayendo con ellos el número de pelotas que les estaba enseñando, , el primero número que les mencione, fue el número 4 todos los alumnos salían dispersados a tomar sus pelotitas, comenzaron a llegar a sentarse a la banqueta y empecé a acercarme a aquellos alumnos que yo veía que ya estaban seguros de la cantidad de pelotitas que tomaron, por lo cual me acercaba y les preguntaba.

DF: ¿conseguiste las pelotas que mencione?

Ao: si maestra, 1,2,3,4

DF: muy bien, si era esa la cantidad.

Enseguida estaban dos alumnos juntos contando sus pelotas, los observe y a uno de ellos le faltaba una para que fueran las cuatro, así que al que le faltaba 1, tomo una de las que tenía el alumno que, si había conseguido las cuatro, este último alumno se dio cuenta y menciona.

Ao: maestra, él me quito una pelota, yo tenía cuatro y ahora ya no

DF: no te preocupes, sé que, si conseguiste las cuatro, hablare con tu compañero, pero muy bien, te felicito porque lograste tener tus 4 pelotas

Enseguida, me acerque con el alumno al que solo había podido conseguir tres, pero tomo la del otro compañero y le cuestiono

DF: ¿cuántas pelotitas pudiste traer?

Ao: cuatro

DF: ¿cuatro?, ¿seguro?, vi que le tomaste una a tu compañero, ¿es verdad?

Ao: es que me faltaba una

DF: ah okay, pero no te preocupes, si no alcanzaste a tomar una pelotita más no pasa nada, puedes decirme que te hace falta una pero que ya ni alcanzaste y así respetamos las pelotitas que tu compañero tomo, ¿de acuerdo?, pero no te preocupes.

El alumno simplemente movió la cabeza diciendo que sí, la mayoría de los alumnos, sabía lo que debían de hacer para decirme que eran justo cuatro pelotas,

y evidentemente sabían que tenían que contar, un alumno contaba, uno, dos, cuatro, cinco, seis, y otra alumna solo aventaba las pelotas y decía que ya eran cuatro, demostrando que solamente mencionó el número de pelotas que escucho sin verificar que, si fueran cuatro, a lo que motive a la alumna a que hiciera el conteo uno por uno.

DF: ¿segura que son cuatro?

Aa: mmm si

DF: ¿cómo sabes? la alumna se me quedo viendo, tomo las pelotas una por una y contesto

Aa: uno, dos, tres, cuatro.

DF: ah ya veo, si tenías razón, si eran cuatro.

Pescando ahora pompones de colores: con las mismas pinzas de ropa, debíamos ahora pescar pompones de colores y colocarlos en un plato según la cantidad y el número que les mencionaba, se les explico a los alumnos como tomar y abrir la pinza para que pudieran tomar sus pompones, comencé con el número dos, todos pescaron 2 pompones a excepción de un alumno que normalmente está distraído, así que realice ajustes para que pudiera integrarse a la actividad de una manera más conveniente, me senté a lado de el para poder apoyarlo, enseguida fuimos a pescar 5 pompones, nuevamente la alumna que ya había mencionado que solo aventaba las pelotitas y decía como tal el número total, aquí volvió a hacer lo mismo, los demás lo realizaban, iba pasando de lugar en lugar y preguntando a cada uno en conjunto de la maestra titular.

Pescando números en la lotería: este juego tradicional ya lo habíamos jugado con anterioridad, pero ahora sería con la versión de números, esta actividad me dejo ver que tanto han desarrollado su conocimiento en cuestión de saber reconocer la estructura de los números, la lotería era del 1 al 10, a cinco alumnos se les complicaba identificar el número nueve y diez, a otro alumno el número cinco, también me hizo darme cuenta que el numero uno ya lo conocen muy bien y lo tienen identificado que el uno es como un palito, jugamos dos rondas de lotería pero

la segunda ronda fue un caso, pues la atención del grupo ya era muy dispersa y ya no se lograba el objetivo de esta así que la termine.

Finalmente era el último juego que realizaríamos de la semana, los alumnos ya sabían que hoy sería el último día en que estaríamos realizando juegos de feria, durante todos los días observaban las imágenes y ya tenían contemplada la actividad de pescar, como en las actividades pasadas, esta también fue realizada en el patio, con la intención de que la actividad se esparciera en un espacio más amplio, pues seríamos pescadores y los peces viven en el río, lo cual es un lugar amplio, recordemos que el ambiente de aprendizaje es un factor muy importante a la hora de intervenir con los alumnos.

El juego de pesca, los alumnos ya lo había implementado con anterioridad con la maestra titular pero de una manera diferente, pues aquí pescaríamos pelotitas de acuerdo al número nombrado por la maestra y las pondríamos en canastos, se intervino utilizando este juego porque como ya se mencionó con anterioridad, ya tenían conocimiento de que pescar era atrapar peces o bien en este caso pelotitas, considero que el objetivo, esta vez no se logró como lo esperaba, ya que los alumnos se distraían con frecuencia al ver las pelotitas esparcidas por todo el patio, considero que me pudo haber funcionado mejor el implementar el juego de pesca como anteriormente ya lo habían aplicado, el tiempo que establecí no fue el adecuado, pues tuve que cortarlo por el motivo de que los alumnos habían perdido la atención por completo.

Los alumnos se mostraban interesados en que el juego se llamará pesca, pero no contaban que no sería la pesca como la conocen normalmente, este juego si está en las ferias en donde se tiene una simulación de piscina con peces de plástico dentro, encontré el fin de que este juego aún es muy común en las ferias o fiestas así que considere integrarlo como una oportunidad de recordarles a los alumnos que el juego existen, sin embargo lo modifique para que fuese un poco más numérico, este juego también hizo sentir a nuestros alumnos capaces de

reconocer las cantidades solicitadas. correr por las pelotas y contar cuantas eran las que se pedían

Las fortalezas que se pudieron observar en esta actividad fueron que van mejorando el aspecto del principio de correspondencia, ya saben que del uno sigue el dos y que después de la figura número uno, va la figura número dos. Se siguió utilizando la estrategia de llevar lunetas para los alumnos, pero al parecer, ya se habían acostumbrado a las lunetas como tal, así que pensé que quizá en la próxima actividad pudiese ahora llevar paletas que me ayuden a seguir implementando esta estrategia, sin embargo, dentro de las indicaciones de la actividad que eran el estar atentos para escuchar y ver el número de la cantidad que se pedía, los alumnos que se aplicaron en este sentido, fueron buenos en reconocerlos y en juntar las cantidades, considero que debo tener un plan B en caso de que el desorden sobresalga en la clase, ya que una vez se salga de control. ya es muy complicado volver a centrar a los alumnos.

En la rúbrica de esta actividad (anexo 9) se muestra que diez alumnos están en el nivel uno que consiste en que se les dificulta reconocer visualmente y oralmente los números, ocho alumnos más con ayuda de la docente logran contar diferentes colecciones de objetos, mientras que tres alumnos prevalecen en el nivel tres y cuatro que nos mencionan sobre que el alumno logra reconocer, señalar y mencionar los números del uno al cinco, así como algunos otros que se les señalan.

En la rúbrica de esta actividad (anexo 9) se muestra que diez alumnos están en el nivel uno que consiste en que se les dificulta reconocer visualmente y oralmente los números, ocho alumnos más con ayuda de la docente logran contar diferentes colecciones de objetos, mientras que tres alumnos prevalecen en el nivel tres y cuatro que nos mencionan sobre que el alumno logra reconocer, señalar y mencionar los números del uno al cinco, así como algunos otros que se les señalan.

2.5 Análisis de los resultados

De acuerdo a las actividades realizadas, se pudo observar que en la primera actividad realizada "el boliche" algunos de los alumnos ya ubicaban al menos el número uno, dos, tres, y cuatro visualmente, sobre todo el uno y dos, que, a diferencia del diagnóstico algunos, al colocar las cantidades de limones que deberían de tener el agua se detenían a analizar en las cantidades que le iban a colocar, o bien, al contar oralmente, su conteo era uno, tres, tres.

El propósito de esta consigna fue favorable porque dejó observar el avance del principio de correspondencia uno a uno desde el diagnóstico, además fue llamativo para los alumnos el material didáctico que se utilizó, el cual era de un tamaño considerado permitiéndoles vivir la experiencia de jugar al boliche de una manera más divertida.

En cuanto a la actividad del tragabolas, se tomó la decisión de implementar una cantidad en específico para fijar una meta en los alumnos que en este caso sería el atinarle las cinco oportunidades, algunos alumnos lograron colocar las 5 pelotas dentro de la caja, y a esos dos alumnos se les cuestionó cuántas habían colocado, por lo que ellos comenzaban a contar desde el número uno hasta el cinco, llegando a la conclusión que habían logrado colocar todas por lo que significaba que eran las cinco, mientras tanto en los demás alumnos, no se logró el colocar todas las pelotas dentro de la caja, sin embargo al escuchar su conteo señalando las que si estaban dentro se observó que contaban comenzando por el número uno, dos, tres y al llegar al cuatro era confusa su respuesta pero finalmente la daban.

La actividad fue exitosa porque se llegó a un número que muy pocas veces se ha llegado con el grupo tomando en cuenta que el número 4 también era una dificultad para ellos.

El objetivo de la actividad de atínale con el aro fue que ya una vez establecido un número como lo fue el cinco, se logrará contar por el momento hasta ahí y que cada vez más se sumaran alumnos que se observara que cuentan hasta el número cinco , esta vez hubieron más quienes pudieron anotar los 5 aros a las botellas, por consiguiente, se tuvo que pedir que confirmaran sus cantidades de tiros, algunos aún se quedaban analizando las estadísticas, pero se manifestó que del uno al tres ya estaba mejor dominado el principio de correspondencia de uno a uno.

En la actividad de las canicas no se logró el objetivo de manera concreta, pues bien, se dieron las indicaciones, se mostró solamente en algunos alumnos la dinámica establecida, pues la mayoría se enfocaba más en solo atinar las canicas, me hubiera gustado que fueran más alumnos los que hubiesen seguido las indicaciones para poder observar el conteo.

Por último, mediante la última actividad nuevamente se pudo observar el conteo uno a uno de los alumnos, la competencia de ir a pescar pelotas los motivaba a tomar una cantidad aún que no fuese la que les mostraba, aún que claro que algunos alumnos si se daban el tiempo de contar realmente el número de pelotas que les pedía, a la hora de pasar con cada uno a verificar la cantidad de practicaba su principio de correspondencia uno a uno, dándole una etiqueta de cantidad a cada pelota.

III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al reconocer personalmente mis formas de trabajar con los alumnos, observaré mis debilidades y mis áreas de oportunidad, así como también mis fortalezas al enseñar conteo en el aula. El alcance de la propuesta se centraría en el desarrollo de las habilidades matemáticas de los alumnos, ya que el principio de conteo uno a uno es fundamental para el desarrollo de las habilidades de cada uno de los niños, en el jardín de niños, en cuanto al contexto se centra en la construcción de aprendizaje de los alumnos en un ambiente didáctico y colaborativo con apoyo de los padres de familia, ya que el contexto familiar es clave para el desarrollo de los niños, las actividades que se realicen en conjunto con los padres en casa ayudaran a retroalimentar lo visto en el aula.

Los enfoques y áreas de conocimiento van en conjunto con que el propósito de estos sean el que se desarrollen, conozcan y se practique la habilidad en el conteo, empezando por el principio de correspondencia uno a uno, el acercar a los alumnos a este principio de manera en que la estrategia sea jugando, podemos visualizar un alcance de conocimientos y habilidades en un rango considerado.

Considero que los objetivos de mis actividades se han cumplido, ya que se observó cualitativamente y cuantitativamente que los alumnos han mejorado su principio de conteo de correspondencia uno a uno, utilizando las estrategias ya mencionadas, reforzando día a día el conocimientos de estos y que a comparación del diagnóstico, ya se muestra que los alumnos analizan las cantidades que se les muestra o escuchan según sea el caso, no dejando de lado que el haber realizado esta feria contribuyo en el reconocimiento de juegos tradicionales que hoy en día algunos de ellos ya han sido reemplazados en algunas de nuestras ferias de nuestra comunidad.

Hago una reflexión personal, sobre que el juego es de las estrategias que más benefician a los niños de edad preescolar, pues es en lo que mayor tiempo

pasa un niño, jugando, me percató que el razonamiento matemático y analítico, es un tema de suma importancia para la intervención educativa dentro de este campo formativo, ya que al aplicarlo desde los primeros años, se queda presente en los alumnos por su edad temprana, junto con los procesos de desarrollo y de las experiencias que se viven al interactuar con su entorno.

En esta ocasión a través del juego desarrollaron nociones numéricas, y reforzando los principios de conteo, permitiendo la construcción de elementos matemáticos más complejos, haciendo una diferencia, pues al principio a ellos les resultaba de gran reto y ahora es algo normal y cotidiano trabajar este tema, ya que aunque son alumnos de segundo grado, también son de nuevo ingreso y de generación pandemia, por lo cual esto conlleva a muchas más cuestiones en cuanto a que a los alumnos se les dificultaba el poner atención, seguir indicaciones y atender a las actividades.

Con lo anterior mencionado no debemos olvidar que los padres de familia o tutores pueden ser parte del aprendizaje del alumno ya que pueden aportar más información de la revisada en el aula, por lo que se deben establecer estrategias que los involucren en la realización de las tareas o actividades dentro del salón donde se fomente una enseñanza de trabajo colaborativo entre padre e hijo.

Es por ello que también la escuela o las docentes pueden ayudar a las familias a desarrollar conocimientos y habilidades para entender a los niños en cada nivel; además de comunicarles a los padres los avances de los niños, por ello, se hacen también diferentes reuniones con padres de familia para observar estos avances como lo son las rendiciones de cuentas, que de igual manera se toma la estrategia del juego para la realización de esta demostración en cuanto al desarrollo de habilidades y conocimientos de los alumnos.

Al mantener una comunicación abierta, proporcionar recursos y orientación, y establecer expectativas claras, los docentes pueden ayudar a los padres de

familia a tener un seguimiento efectivo en casa con los alumnos, lo que puede mejorar el éxito académico y el bienestar general de los estudiantes.

Durante mi formación docente en la etapa de mis prácticas profesionales, estuve trabajando con el programa de educación 2017 Aprendizajes Clave, lo cual durante ese tiempo, aprendí a planear mediante secuencias didácticas, podría ver los animales en el campo de exploración y comprensión del mundo natural y social y después pasarme al campo de pensamiento matemático con otra temática totalmente diferente.

Ahora con el nuevo programa de estudios 2022 “la NEM” eh estado trabajando por proyectos, los cuales están integrados por fases, cada metodología me trajo a mi un reto, el aprender a desarrollarlas adecuadamente, el tomar la decisión de realizar un proyecto de un solo tema, por 2 o 3 semanas ha sido una experiencia nueva, en donde pude descubrir que hay mucho que enseñar, a que debe existir una transversalidad en nuestros planes de trabajo para lograr los aprendizajes esperados, involucrar a los padres de familia y a la escuela como comunidad, el apoyo de padres de familia se refuerza en este nuevo programa con esta nueva metodología “proyecto comunitario”.

Mi parte favorita de la NEM son los cierres de proyecto, ya que como lo mencioné antes, ahora se involucran más los padres de familia acercándose a conocer que es lo que sus hijos están aprendiendo realizando ferias de trabajo, exposiciones o rallys, Al inicio no estaba tanto la experiencia en mi de saber manejar un solo tema durante esas semanas, sin embargo, poco a poco fui descubriendo el ir realizando mi proyecto

REFERENCIAS

- Baroja y Sebastiani (1996) p127 "El juego". Revista educativa
https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Calero (2003) p 25 "El juego como estrategia didáctica en la educación infantil" Bogotá
<https://www.studocu.com/latam/document/universidad-nacional-experimental-francisco-de-miranda/morfofisiologia-1/el-juego-como-estrategia-didactica/70946824>
- Castillo A. (2017) "Los principios de conteo mediante el juego y la resolución de problemas en educación preescolar. Propuesta pedagógica que para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar. UPN Yucatán
- Chavarría. (2006) p5 "Teoría de las situaciones didácticas" Escuela de matemática
<https://www.unige.ch/fapse/clidi/textos/teoria%20de%20las%20situaciones%20didacticas.pdf>
- Díaz Barriga (2002) p50, Estrategias Docentes Para Un Aprendizaje Significativo.
https://www.academia.edu/49065618/Diaz_barriga_estrategias_docentes_para_un_aprendizaje_significativo_D1_9
- Duarte, J. (2003). Una aproximación conceptual. En Ambientes de aprendizaje (pp. 97-133). Valdivia, Chile: Universidad Austral de Chile
- Elliott, J. (2000). La investigación-acción en educación. Madrid: Morata S.L p 23
- Esmeralda, F, F (2014) Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial Logos Ciencia & Tecnología, vol. 11, núm. 3, pp. 18-29, 2019
- Fuenlabrada, I. (2009). ¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... Tampoco. Entonces... ¿Qué? México: SEP.

- Fuenlabrada, I. (2005) "El programa de Educación Preescolar 2004: una nueva visión sobre las matemáticas en el Jardín de niños". En revista cero en conducta. 51 p. 5-74
- Fuenlabrada, I (2009). Los niños del preescolar y su relación con la numerosidad de las colecciones y los números como signos que la representan. México: IBEROAMÉRICA Universidad del Valle. Santiago de Cali, octubre 201
- Fuenlabrada, I (2008) et al., ¿Cómo desarrollar el pensamiento matemático?, en Irma Fuenlabrada (ed.), Fichero de actividades para preescolar, México.
- Fernández, K., & Gutiérrez, I., & Gómez, M., & Jaramillo, L., & Orozco, M. (2004). El pensamiento matemático informal de niños en edad preescolar. Creencias y prácticas de docentes de Barranquilla (Colombia). Zona Próxima, (5)
- Gelman R. y Gallistel C. (1978): el niño la comprensión del número, Cambridge, Mass: Harvard University Press. p129
- Ginsburg y Barody (2007) (p.130) <file:///C:/Users/alvar/Downloads/130317.pdf>
Barranquilla
- González (2001) Breves miradas de los actores en su práctica docente
<https://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1457/principio-conteo.htm>
- González y Weinstein (2000) (p.108). Ediciones colihue. Disponible en
<https://conociendolasmaticas.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/11/el-numero-y-la-serie-numerica.pdf>
- Gómez (2004). Universidad Nacional Para El Desarrollo. Disponible en
<https://es.slideshare.net/slideshow/mtodo-investigacin-accin/5397847#2>
- Hernández y Pérez (2018) Estrategias para favorecer la habilidad del conteo en niños de nivel Preescolar. Disponible en:
<https://revistas.ujat.mx/index.php/perspectivas/article/view/2383/2092>
- María Regían (2010) p 4 Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas
<https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

- MinervaTorres, C., (2002). El juego: una estrategia importante . Educere, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Moreno (2002) El Juego como Estrategia Didáctica. Bogotá [https://www.academia.edu/28937912/El Juego como Estrategia Did%C3%A1ctica](https://www.academia.edu/28937912/El_Juego_como_Estrategia_Did%C3%A1ctica)
- Meneses, M., Monge, M. (2001, septiembre 2). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, 25, pp. 113-124.
- Ortiz.P. (2009). Competencia matemática en niños en edad preescolar. Psicogente, 12 (22), 390-406. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4975/49755235401>
- Policía Nacional de Colombia, Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial Logos Ciencia & Tecnología, vol. 11, núm. 3, pp. 18-29, 2019 <https://redalyc.org/journal/5177/517762280003/html/>
- Sánchez (2015) “El desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar” Tesina. Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusco, México D.F
- SEP (2004) Secretaria De Educación Pública p 71. Disponible en https://efmexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/06/prog_educ_preescolar_2004.pdf
- SEP. (2011). Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. México. Secretaria de Educación Pública. P98.
- SEP (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar, Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México. Secretaría de Educación Pública
- SEP. (2022). Escenarios Educativos: Aula, escuela, comunidad. Disponible en <https://www.grupo-sm.com/mx/post/escenarios-educativos-aula-escuela->

[comunidad#:~:text=La%20SEP%20define%20los%20escenarios,%3A%20aula%2C%20escuela%20y%20comunidad.](#)

Villaroel (2009) Investigación sobre el conteo infantil. Disponible en https://www.ehu.eus/ikastorratza/4_alea/4_alea/conteo%20infantil.pdf

Vivas J (2015) “Los principios de conteo y los mecanismos de la memoria de trabajo en niños preescolares” Propuesta de Trabajo de Grado.

Anexo 3



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Planeación proyecto de la feria

Planeación de diagnóstico, proyecto "Conociendo las recetas", actividad agua de limón (diagnóstico)

Jueves 16 de Noviembre de 2023

Conociendo las recetas

3. Recordaremos lo visto la clase anterior, repasando las partes de una receta, se les invitará a los alumnos a pasar a lavarnos nuestra manos y a colocarse su gorrito de chef, se les indicará que realizaremos una agua de limón para realizar individualmente agua de limón guiándonos por la receta expuesta en el pizarrón. Consigna: pondremos la cantidad de limones que nos señala la receta (esta consigna se repite con las cucharadas de azúcar posteriormente). Cada uno pondrá la cantidad de limones solicitados en la receta y las cucharaditas de azúcar para la porción de agua (1 vaso) al finalizar, los alumnos mezclarán todos los ingredientes utilizando una cuchara y listo para

beber, se pasará a observar cómo es que están añadiendo los ingredientes y se le apoyará a quien lo necesite.

Anexo 4



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Planeación proyecto de la feria

Rúbrica actividad agua de limón (diagnóstico)

NIVEL ALCANZADO		NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
Saberes y pensamiento científico	<p>HA: Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones.</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo.</p>	Se le difícilmente reconoce visualmente ni oralmente los números.	Con ayuda de la docente, logra contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones.	Reconoce los números del 1 al 5 y los menciona de acuerdo al principio de orden estable uno a uno.
NOMBRE DEL ALUMNO				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				



Anexo 5

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Alumna colocando la cantidad de limones solicitada



Anexo 6



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Planeación proyecto de la feria **actividad**

1 boliche

Lunes 19 de Febrero

Al inicio de cada sesión se darán a conocer las normas que se aplicaran durante las horas de clase, estas son: guardar silencio cuando la maestra este hablando, estar atentos, levantar la mano si queremos tomar la palabra, evitar correr en el salón, de igual manera las normas que se establecerán en los juegos que se estarán viendo, como lo es respetar el turno de cada quien, no hacer trampa y respetar las normas de los juegos que la maestra indique dependiendo el juego, evitar hacer berrinches y llorar.

Se iniciará de igual forma con las actividades permanentes del grupo como el pase de lista, fecha y pausas activas dentro o fuera del aula.

Se propone a los niños realizar una serie de juegos de feria, se hablará de los aspectos que son necesarios conocer para poder realizar cada uno de los juegos como: escuchar y atender instrucciones, respetar reglas y cumplir con el material.

Se comenzará explicándoles a los alumnos que el juego del día de hoy será "el boliche" se les informará que es el boliche y en qué consiste, se les mencionará que para esto, ocuparemos boletos para poder participar, deberán formarse en la taquilla para obtener 5 boletos de los cuales conforme vayan pasando, deberán pagar 3 boletos, ya que tengan sus boletos, se les explicará que saldremos al patio, realizaremos 2 equipos uno estará a cargo de la maestra titular y el otro de la practicante, se les diran las reglas del juego, tendrán que respetar su turno y esperar a que les toque, se volverán a dar las Instrucciones estando en el patio: Se harán lanzamientos y tendrán que derribar con la pelota los pinos .

Al realizar su tiro cada niño deberá de contar los pinos que derribo en voz alta.

Para finalizar se les mencionará a los alumnos que nos dividiremos en un grupo de 2, uno con cada maestra, ya estando cada quien con su grupo las docentes tendrán algunas tarjetas con números y se les dirá a los alumnos que cada quien deberá encontrar un lugar en el patio, se les darán indicaciones antes de esparcirse por el patio, las normas que se les darán serán que no se podrán ir muy lejos del lugar en el que definiremos para trabajar, se les dará un gis, con el cual se les indicará dibujen la cantidad de pinos que la docente les mencioné mostrándoles la imagen del número que se mencionó.

Se les pedirá a los alumnos que de lado de su registro con el gis en el piso escriban su nombre para identificar el trabajo de cada uno.

Anexo 7



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Rúbrica de la actividad el boliche

		NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Saberes y pensamiento científico	<p>PDA: Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo</p>	No reconoce visualmente ni oralmente los números.	Con ayuda de la docente, logra contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones.	Reconoce los números del 1 al 5 y los menciona de acuerdo al principio de orden estable	Logra señalar y mencionar el o los números que se le preguntan
NOMBRE DEL ALUMNO					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					



Anexo 8

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Planeación proyecto de la actividad 2 ¡ah pescar!

¡Ah pescar!

Martes 20 de Febrero

Al inicio de cada sesión se darán a conocer las normas que se aplicaran durante las horas de clase y en los juegos que se estarán viendo así como el pase de lista, fecha y actividad de baile dentro o fuera del salón.

Se inicia comentando a los niños acerca de que será un día muy divertido porque saldrán de pesca.

Se realiza el conteo oral hasta el número que alcancen los niños, así que se solicitará salir al patio para jugar a las escondidas y escuchar atentamente el conteo oral realizado por los niños. Para esto se repasarán las normas que se deberán acatar estando en el patio, como el no dispersarse detrás de los salones, se les indicará únicamente los lugares en donde se jugará y podrán esconderse.

Se colocarán a todos los niños en el patio, cada alumno tendrá un pescado con un número en su pecho habrá pelotitas de colores las cuales también traerán un pez con los mismos números que los alumnos traerán, la docente les explicará que según el número que se mencione, ellos tendrán que buscar ese número en las pelotitas y traerlo a su lugar, como será una competencia, el que logre llevar más pelotitas con el número que se indicó, será el ganador.

Al finalizar, para guardar el material, se les mencionará que observen muy bien su pez que traen en el pecho porque los peces con el número tal, serán los que recogerán las pelotas y las pondrán en un bolsa para ir a guardarlas.

Para terminar la sesión, la docente les comentará que así como salimos a jugar a recabar las pelotitas, les ayudaremos a unos niños a juntar pelotitas en un aro, así que se les entregará la mitad de una cartulina en donde con ayuda de pompones de colores registrarán la cantidad de pelotitas que cada grupito de niños que aparecerán ahí necesitan, pegando dentro de los aros el número que nos indique.

Se les comentará a los alumnos si recuerdan el juego de la lotería, se les explicará que jugaremos de nuevo con ella pero ahora será una de números, se les darán las indicaciones previamente.

En la cartulina de su registro se les pedirá a los alumnos escribir su respectivo nombre, para lo cual se les entregarán unas tarjetitas en donde puedan apoyarse para que los vayan copiando.



Anexo 9

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Rúbrica de la actividad ¡ah pescar!

		NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Saberes y pensamiento científico	<p>PDA: Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo</p>	No reconoce visualmente ni oralmente los números.	Con ayuda de la docente, logra contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones.	Reconoce los números del 1 al 5 y los menciona de acuerdo al principio de orden estable	Logra señalar y mencionar el o los números que se le preguntan
NOMBRE DEL ALUMNO					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					



Anexo 10

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Planeación proyecto de la feria actividad 3 tragabolas

Tragabolas

Lunes 26 de Febrero del 2024

Al inicio de cada sesión se darán a conocer las normas que se aplicaran durante las horas de clase, estas son: guardar silencio cuando la maestra este hablando, estar atentos, levantar la mano si queremos tomar la palabra, evitar correr en el salón, de igual manera las normas que se establecerán en los juegos que se estarán viendo, como lo es respetar el turno de cada quien, no hacer trampa y respetar las normas de los juegos que la maestra indique dependiendo el juego, evitar hacer berrinches y llorar.

Se les comentará a los alumnos que iniciaremos nuestra segunda semana de feria, recordaremos los juegos que vimos la semana anterior y se llevarán imágenes de los nuevos juegos que tendremos durante esta semana que serán: El tragabolas, las canicas, atinale a la canasta y la pirinola, asignándoles un día de la semana en especial a cada uno de ellos.

Se les mencionará que el día de hoy jugaremos al tragabolas, que consistirá en atinarle a un agujerito que tendrán dos cajas personalizadas hechas por la practicante , para esto se les mencionara que nuevamente necesitamos comprar nuestros boletos de feria para poder participar, en esta ocasión el boleto costará \$4 dándoles a los alumnos un total de 6 fichas, la practicante irá pasando a repartir las monedas y a recoger la cantidad solicitada, para así poderles entregar su boleto de entrada.

Se dividirá al grupo en 2 equipos, uno con la maestra titular y el otro con la practicante para poder salir al patio, se jugarán 2 rondas y cada alumno podrá hacer 5 tiros, los alumnos deberán contar las pelotitas que entraron sin problema por el agujero.

Las maestras deberán anotar las pelotitas que logró meter cada alumno en una hoja, ya que esto lo ocuparemos para el registro que cada alumno realizará individualmente.

Al regresar al salón de clases, se realizará una pausa en donde nos estiraremos y bailaremos la canción "El baile de pepo" https://www.youtube.com/watch?v=_uYbnTmxk3k

Al terminar: se les comentará a los alumnos que para saber quién fue el ganador de meter más pelotitas en las cajas de los dos equipos, con ayuda de nuestros dedo, pintura y con los registros de las maestras, podremos averiguarlo. En el pizarrón estarán los nombres de los alumnos por número de lista sobre un papel bond con una división de las 2 rondas para anotar las cantidades correspondientes, se le mencionará al alumno que en la primera ronda anotó tantas pelotas y al escuchar la cantidad deberá tomar con su yema un poco de pintura y marcarla sobre el papel ya sea en la primera o segunda ronda según corresponda, la cantidad de pelotitas que logró meter y así sucesivamente.

Previamente se les obsequiaran lunetas por su participación en los juegos.

Se les cuestionará a los alumnos cuántas pelotas lograron meter en las rondas que jugamos



Anexo 11

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Rúbrica de la actividad del tragabolas

		NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Saberes y pensamiento científico	<p>PDA: Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo</p>	No reconoce visualmente ni oralmente los números.	Con ayuda de la docente, logra contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones.	Reconoce los números del 1 al 5 y los menciona de acuerdo al principio de orden estable	Logra señalar y mencionar el o los números que se le preguntan
NOMBRE DEL ALUMNO					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					



Anexo 12

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Alumno tratando de meter la pelota en el tragabola





Anexo 13

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Planeación proyecto de la feria actividad 4 atínale con el aro

Jueves 22 de Febrero del 2024

Al inicio de cada sesión se darán a conocer las normas que se aplicaran durante las horas de clase y en los juegos que se estarán viendo así como el pase de lista, fecha y actividad de baile dentro o fuera del salón.

Previamente se les encargo a cada niño una botella de 2 litros vacía y limpia, así como un gancho de ropa a cada uno para la realización de su registro.

Se les mencionará a los alumnos que el día de hoy jugaremos a atínale al aro, para esto se dividirá el grupo en 2, se les dirá que ese juego consistirá en tratar de meter el aro en las botellas que tendremos, para esto deberemos acatar algunas reglas como en los juegos pasados, se volverán a

mencionar cada una de ellas como por ejemplo, el no estar dispersándose por todo el patio o salón, sino esto traera consecuencias de no recibir premio, cada niño deberá de realizar fila, ya que como en el juego de boliche se les repartiran fichas para poder jugarlo, se les darán 5 fichas de las cuales 5 sera la cantidad que necesitaran para poder jugar entregandolas a la docente, pasará uno por uno y ese alumno deberá contar en voz alta cuantos aros logro colocar, pasaran algunas rondas realizando el conteo oral de los números, la docente anotara diferentes resultados de algunos de los alumnos, para poder registrarlos dentro del salón con ayuda de un gancho y pinzas de ropa.

Se les pedirá pasen al salón, se les dará unos minutos para que nos relajemos para después comentarles que anote en una hoja el número de aros que algunos de ellos lograron meter en las botellas, los escribiré en el pizarrón y preguntare como se llaman, se les explicará que tomaremos nuestro gancho y les repartir pinzas con las que colgamos nuestra ropa.y colocaremos la cantidad de pinzas en el gancho según sea el número que este plasmado en el pizarrón..

Anexo 14



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Rúbrica de la actividad atínale con el aro

		NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Saberes y pensamiento científico	<p>PDA: Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo</p>	No reconoce visualmente ni oralmente los números.	Con ayuda de la docente, logra contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones.	Reconoce los números del 1 al 5 y los menciona de acuerdo al principio de orden estable	Logra señalar y mencionar el o los números que se le preguntan
NOMBRE DEL ALUMNO					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

Anexo 15



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Alumnos arrojando sus aros a las

botellas





Anexo 16

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Planeación proyecto de la feria actividad 5 las canicas

Jueves 29 de Febrero del 2024

Al inicio de cada sesión se darán a conocer las normas que se aplicaran durante las horas de clase y en los juegos que se estarán viendo así como el pase de lista, fecha y actividad de baile dentro o fuera del salón.

Previamente se les pidió a los alumnos realizar un tablero de canicas con materiales reciclados, las canicas serán bolitas de unicel.

Se les mencionará a los alumnos que el día de hoy será el último día de nuestra feria, y para finalizarla debemos observar que juego es el que nos falta, haciéndoles una nota muy importante, jugaremos con bolitas de unicel, las cuales serán nuestras canicas, estará prohibido meterse las bolitas a la boca, se les explicará que si esto sucede puede ocurrir un accidente como ahogarnos con ellas, se les ofrecerá un bombón como recompensa al niño que respete estas reglas.

Las canicas, este será el juego con el que cerraremos nuestra feria, para esto se les explicará la forma en que debemos de lanzar las canicas y como utilizar el tablero que se les encargo, se les pedirá a los alumnos que todos vayan por su tablero, en el piso habrá un memorama de numeros del 1 al 6, la practicante sacara un carta y la mostrará a los alumnos, la cantidad que salga será la cantidad de canicas que deberán intentar meter en el hoyito de su tablero, se jugarán de 2 a 3 rondas.

Al finalizar las rondas de juego, al frente estarán 3 cajas con números diferentes cada alumno deberá pasar a colocar las pelotitas que utilizaron como canicas dentro de las cajas según el número que está en cada caja, esto para guardar el material (las pelotitas de unicel)

Se les preguntará a los alumnos como fue que lograron meter las canicas en los agujeros y que números vieron en el tablero

Bailaremos la canción del monstruo de la laguna, y al terminar se les dará un tiempo a los alumnos para que puedan jugar a la feria dentro del salón utilizando algunos juegos de la feria que vimos durante 2 semanas



Anexo 17

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Rúbrica de la actividad de las canicas

		NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Saberes y pensamiento científico	<p>PDA: Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones</p> <p>Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo</p>	No reconoce visualmente ni oralmente los números.	Con ayuda de la docente, logra contar diferentes colecciones de objetos de distintas situaciones.	Reconoce los números del 1 al 5 y los menciona de acuerdo al principio de orden estable	Logra señalar y mencionar el o los números que se le preguntan
NOMBRE DEL ALUMNO					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					



Anexo 18

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Alumna realizando su conteo en el juego de las canicas

