



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

TITULO: El juego cómo una estrategia didáctica para favorecer el pensamiento matemático en la educación preescolar

AUTOR: Judith Alejandra Rodríguez Rentería

FECHA: 07/26/2024

PALABRAS CLAVE: El juego, Estrategia didáctica, Pensamiento matemático, Educación Preescolar, Nueva Escuela Mexicana

**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 CÓMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL
PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR”**

INFORME DE LA PRÁCTICA DOCENTE

PRESENTA:

JUDITH ALEJANDRA RODRÍGUEZ RENTERÍA

ASESOR (A):

CLAUDIA GÓMEZ ARANDA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DE 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 Judith Alejandra Rodríguez Rentería
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**"EL JUEGO CÓMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL PENSAMIENTO
MATEMÁTICO EN LA 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 03 días del mes de julio de 2024.

ATENTAMENTE.

Judith Alejandra Rodríguez Rentería

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



POTOSÍ
PARA LOS POTOSINOS
GOBIERNO DEL ESTADO 2021-2027

SEER
SISTEMA EDUCATIVO
ESTATAL REGULAR



BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ

BECENE-SA-DSE.RT-PO-01-05

Revisión 1

Administrativa

Dictamen Aprobatorio del
Documento Recepcional

San Luis Potosí, S.L.P.; a 04 de Julio del 2024

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. RODRIGUEZ RENTERIA JUDITH ALEJANDRA
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 CÓMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LA 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 MIRALLES
MEDINA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ
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

MTRA. CLAUDIA GÓMEZ ARANDA

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, quiero agradecer y dedicar este documento a mis padres, Elsa Judith Rentería Rodríguez y José Rodríguez Cárdenas, quienes han sido el pilar fundamental en mi vida y en mi formación académica. Su amor incondicional y apoyo constante han sido mi mayor impulso para alcanzar esta meta. Gracias por creer en mí en todos los momentos, por sus palabras de aliento y por brindarme la oportunidad de seguir mis sueños. Este logro no habría sido posible sin ustedes, los amo tanto.

A mi mamá, por ser mi compañera, por ser la luz que ha guiado mi camino. Tu amor incondicional, tu paciencia y tu apoyo constante han sido mi mayor fortaleza. Gracias por tus sacrificios, por creer en mí en cada paso que doy.

A mi papá, por ser un ejemplo e inspiración, tu sabiduría, esfuerzo y apoyo me han enseñado el valor del trabajo duro y la perseverancia. Gracias por tus consejos, por siempre estar a mi lado y motivarme a alcanzar mis metas.

A mi amiga de toda la vida, Sofía Abigail, por estar a mi lado siempre, por escucharme, apoyarme, por creer siempre en mí y brindarme tantos años de amistad.

A mi novio Amilcar, por estar en todo momento, dándome su apoyo y ánimos, por siempre motivarme a seguir adelante y nunca rendirme, por levantarme en cada situación difícil, por enseñarme tantas cosas y por tu amor, te amo.

A mi maestra Paulina, por dejar una huella tan grande dentro de mí. Su dedicación por la enseñanza ha sido una inspiración constante, y su ejemplo como maestra ha sido fundamental en mi formación.

A mis amigas de la BECENE, Gaby, Jess, Dany y Ale por ser un gran apoyo durante toda la carrera, por darme tantos momentos de felicidad, compartiendo el mismo amor hacia la docencia.

A mi asesora Claudia Gómez, por todo el apoyo que me brindo durante la elaboración de este trabajo, por siempre resolver mis dudas, por escucharme, por creer en mí y hacerme sentir que lo podía lograr y hacer de la realización de este informe lo más ameno posible.

A todos y cada uno de mis maestros que fueron parte de mi trayectoria escolar, les agradezco profundamente por contribuir en mi formación. Gracias por compartir conmigo sus conocimientos, experiencias y valores, y por proporcionarme las herramientas necesarias para construir mis aprendizajes.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	2
II. PLAN DE ACCIÓN	8
Diagnóstico.....	8
Propósitos.....	11
Fundamento teórico	12
Marco metodológico.....	19
Plan de trabajo	24
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	27
Actividad 1: “Lavandería numérica”	27
Actividad 2: “Cazadores de figuras”	34
Actividad 3: “Midiendo y explorando”	41
Actividad 4: “La búsqueda del tesoro”	47
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	55
V. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS	60

I. INTRODUCCIÓN

El presente documento es el resultado del trabajo realizado al concluir las prácticas profesionales de la Licenciatura en Educación Preescolar en el jardín de niños “Benito Juárez García” se encuentra ubicado en el estado de San Luis Potosí sobre la calle Ocampo, Colonia San Leonel #100 CP 78387 entre las calles Cointziu y Camino Antiguo a Españita. Con clave de centro de trabajo 24DJN0392U, cuenta con un horario de 9:00 A.M. a 12:00 P.M, con un turno matutino (Anexo A)

Las calles cercanas al jardín suelen ser tranquilas, con una baja afluencia de tráfico hasta llegar a las Av. Constitución y Calzada de Guadalupe. Ubicado en una zona con un nivel socioeconómico medio. El conocer el contexto externo en donde se desarrolla la práctica es de suma importancia porque así se puede ofrecer al realizar las actividades de pensamiento matemático un entorno educativo sensible, inclusivo y efectivo para el desarrollo integral de cada niño en el preescolar.

En cuanto su contexto interno el jardín cuenta con diez aulas distribuidas para diferentes grados y usos específicos: una para música, una para un futuro proyecto como biblioteca, una sin uso actual, una para primer año, tres para segundo año y tres para tercer año. Además, incluye instalaciones administrativas como dirección y cuartos para intendentes y educación física, en las áreas recreativas se encuentra una cancha techada, un área abierta y una de juegos. Hay baños separados para niños, niñas y docentes, así como entrada frontal y salida trasera.

El personal incluye un directivo, docentes para todos los niveles, un profesor de educación física y otro de música, junto con dos intendentes. En el baño de los docentes, hay estanterías con materiales como papel crepe, hojas, foami, cartulinas, además de otro mueble con pegamento, limpia pipas, silicón,

brillantina y otros materiales para uso educativo. El tener conocimiento sobre el contexto interno ayuda a la maestra a crear un entorno educativo adaptable buscando el beneficiar el desarrollo y los aprendizajes de los alumnos dentro del contenido de pensamiento matemático, así como conocer los materiales y recursos disponibles me permite diseñar actividades donde se aprovechen, promoviendo un ambiente más dinámico e interactivo. (Anexo B)

El jardín dispone de servicios esenciales como luz, drenaje, internet y agua, aunque a veces hay escasez de agua en la colonia. Estos servicios son fundamentales para crear un entorno propicio para el desarrollo académico, facilitando las condiciones necesarias para las actividades de los estudiantes.

Este proyecto tiene la finalidad de ayudar a desarrollar en su aprendizaje el pensamiento matemático a través del juego, ya que anteriormente se ha observado que la enseñanza de las matemáticas llega a ser tedioso, haciendo que se relacione a lo aburrido y poco dinámico, perdiendo el interés de los estudiantes a continuar desarrollando este pensamiento. Para lograr esto, es buscar nuevas estrategias, las cuales sean dinámicas y atractivas para los alumnos, en las cuales ellos se diviertan aprendiendo y adquieran aprendizajes significativos, logrando capturar su atención hacia el tema; tomando en cuenta aspectos como el ser acorde a la edad y las características del grupo.

Esto ayudara a inculcar el gusto por las matemáticas, dejando de lado las ideas que se tiene sobre esta con ayuda de actividades innovadoras, viendo el lado divertido de estas, haciendo saber que es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, razonamiento lógico y para su preparación a futuro.

Como ya se mencionó, en la actualidad el tema de las “Matemáticas” resulta ser algo muy odiado por algunas personas ya que les recuerda una etapa difícil en su trayectoria académica e incluso llega a presentarse como un obstáculo dentro de sus actividades diarias. Así como a lo largo de los años como alumnos en diversos niveles académicos, el pensamiento matemático resultó ser interesante pero también frustrante. Esta frustración surgía cuando no lograba

entender alguna situación o problema matemático, lo cual generaba dificultades y hacía que dejara atrás los temas siguientes.

Es así que al estar en la Licenciatura de Educación Preescolar y poder observar en distintos grupos de práctica, pude percatarme de cómo es el trabajo de este campo donde se focaliza mucho en lo que es el conteo, dejando de un lado las formas, el espacio y medida, la clasificación, entre otros temas incluidos dentro de los planes.

Por eso que este tema resultó de interés y considero que una forma de favorecer este campo será buscar estrategias didácticas que ayuden al desarrollo y aprendizaje del alumno, mediante la estrategia del juego. Ya que se sabe que el pensamiento matemático no solo prepara a los niños para el logro académico, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social, proporcionándoles herramientas esenciales para afrontar los desafíos. El logro académico abarca no solo el dominio de conceptos y habilidades en diversas materias, sino también la capacidad de aprender de manera efectiva, aplicar el conocimiento en situaciones prácticas y desarrollar un entendimiento profundo de los temas estudiados.

Durante las prácticas, pude observar un problema que ya se había mencionado. Desde el comienzo de la clase, los niños tienen dificultades para identificar algunos de los números al anotar la fecha, lo que hace que esta actividad tome más tiempo del necesario.

Por otra parte, durante actividades similares a las mencionadas, la falta de trabajo en este campo obliga a prolongar la duración de ciertas actividades o juegos. Asimismo, al trabajar con los estudiantes en actividades físicas, se observa que tienen dificultades para manejar los espacios y ubicarse adecuadamente, por lo que con frecuencia necesitan recibir apoyo.

Ante esto consideré, que, mediante este enfoque, se podría modificar la forma de trabajar con los alumnos, haciendo que el aprendizaje fuese más

atractivo y motivándolos a participar más activamente. Además, se busca regular la forma de trabajo y convivencia del grupo, promoviendo un ambiente de respeto, de estas necesidades surgen los objetivos generales y específicos de este trabajo.

Objetivo general:

- Potenciar mis competencias profesionales a partir de la solución de problemas y toma de decisiones utilizando un pensamiento crítico y creativo durante mis prácticas mostrando en todo momento autonomía e iniciativa para fortalecer mi desarrollo personal.

Objetivos específicos:

- Observar el proceso de aprendizaje de los niños a través del informe de prácticas para promover su desarrollo cognitivo en un grupo de educación preescolar
- Elaborar y preparar juegos utilizando mis conocimientos curriculares, pedagógicos, didácticos y tecnológicos para crear un entorno de aprendizaje inclusivo para todos los estudiantes.
- Evaluar mis competencias a través del informe de prácticas para facilitar y regular entornos de aprendizaje inclusivos que satisfagan las necesidades de todos los estudiantes, fomentando el respeto y la igualdad.

Por otra parte, las siguientes competencias genéricas y profesionales que se presentan a continuación fueron elegidas del Perfil de Egreso de la Licenciatura de Educación Preescolar del Plan de Estudios 2018:

Competencias genéricas:

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

- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.

Competencias profesionales:

- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.
- Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo

Las competencias mencionadas se eligieron porque están acorde con las actividades y objetivos planteados sobre el tema. Se espera que, al desarrollarlas, no solo se mejora la comprensión y aplicación del pensamiento matemático en los alumnos, sino que también se fomente un aprendizaje más significativo.

Este informe de prácticas profesionales tiene como contenido, primeramente, la introducción y plan de acción donde se describe el lugar donde se desarrolla la práctica profesión, se justifica la relevancia del tema, la descripción y focalización del problema, los propósitos, el conjunto de acciones y estrategias que se definen como alternativas de solución.

El desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, se describe y analiza la ejecución del plan de acción considerando la consistencia de propuestas, identificando los enfoques curriculares, las competencias, la secuencia de actividades, los recursos, los procedimientos de seguimiento y la evaluación de la propuesta de mejora.

Las conclusiones y recomendaciones, se evalúan las acciones realizadas, permitiendo puntualizar el alcance de la propuesta en función de los sujetos, el contexto, los enfoques, las áreas de conocimiento, las condiciones materiales,

entre otras. Exponiendo los aspectos que se mejoraron como los que quedaron endebles.

Y finalmente, referencias, refiriéndose a las fuentes de consulta que se utilizaron durante el proceso de mejora y que sirvieron para fundamentar, argumentar y analizar cada una de las propuestas, así como los anexos donde se incluye todo tipo de material que se utilizó y generó durante el proceso (tablas, fotografías, evidencias de aprendizaje, bitácoras, entre otros)

II. PLAN DE ACCIÓN

Diagnóstico

Ricard Marí Molla, (2001), considera el diagnóstico educativo como “un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (instituciones, organizaciones, programas, contextos familiar, socio-ambiental, etc.) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva” (p. 201)

Este autor destaca la importancia de entender todas las situaciones educativas y también incluye la intervención educativa como parte fundamental de su método, este enfoque, que busca mejorar activamente, se ajusta con mi propósito de implementar mejores estrategias de enseñanza, a partir del diagnóstico.

Como docente en formación, considero fundamental realizar un diagnóstico a los alumnos para identificar su nivel de desarrollo en los diferentes campos, esto me permite planificar actividades adecuadas a sus necesidades, así como diseñar estrategias adecuadas de acuerdo al grupo.

El grupo de tercer grado grupo “B” está formado por 26 alumnos de los cuales doce son mujeres y catorce son hombres de edades entre cinco y seis años. Al observar son un grupo que trabaja, durante la clase los estudiantes se demuestran participativos en las actividades, a excepción de dos a tres alumnos, la forma en que se trabaja suele ser de forma grupal, equipo, binas e individual.

Al realizar actividades para que las actividades resulten ser exitosas se tiene que dar las consignas concretas y entendibles, en cuanto el material con el que trabajan debe ser manipulable para captar su atención.

Dentro del grupo se presentan cinco alumnos con barreras de aprendizaje, según expedientes que se les llevan a cabo, un alumno presenta autismo, el cual por consecuencia hace difícil trabajar con él. Mientras que otro estudiante presenta debilidad mental, distraiéndose con facilidad, jugando; y los otros tres tienen dificultad en el lenguaje oral, dos aún se les dificulta pronunciar las palabras correctamente, y el otro al hablar separa las palabras.

Para realizar el diagnóstico, se utilizó una guía de observación, (Anexo c) la cual permite considerar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores, así como su área de desarrollo personal y social. Además, durante la primera jornada de prácticas profesional, se llevaron a cabo diversas actividades que ayudaron a identificar aspectos importantes del grupo.

Así mismo, el trabajo que se tiene dentro de los campos de formación académica del Plan de Estudios 2022 es de la siguiente manera:

Lenguajes.

El 80% de los alumnos logra utilizar el lenguaje para expresar sus ideas, opiniones y compartir algo de su interés, comunicándose eficazmente con sus compañeros. Los niños comparten lo que saben acerca de su entorno y cómo lo perciben, apoyándose en las ideas de otros para enriquecer las suyas. Algunos responden a cuestionamientos utilizando palabras cortas para expresar sus pensamientos.

Sin embargo, tres alumnos presentan dificultades en el lenguaje, ya que no entienden bien las palabras y suelen expresarse mediante sonidos y señas. Estos alumnos han sido canalizados para recibir apoyo en su expresión oral. Es necesario emplear mediadores y estrategias para que los niños guarden silencio y respeten las normas del salón.

Ética, naturaleza y sociedades.

El 46% de los alumnos logra convivir, trabajar y relacionarse de manera respetuosa y empática con los demás, expresando las actitudes y acciones que los hacen sentir incómodos. Sin embargo, muestran dificultades para escuchar y comprender las emociones y expresiones de los demás al compartir sus experiencias.

Un 75% de los alumnos tiene problemas para establecer acuerdos o reglas de convivencia, y aunque se les cuestiona, no muestran interés en compartir o expresarse. Uno de los alumnos presenta dificultades significativas para respetar las reglas de convivencia y a los demás, por lo que ha sido canalizado para recibir apoyo en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

De lo humano y lo comunitario.

El 95% de los alumnos demuestra una gran habilidad motriz, realizando una variedad de movimientos como saltar, correr, brincar, reptar y caminar hacia atrás con facilidad. Participan activamente en juegos tanto individuales como colectivos, ya sea al aire libre o en espacios cerrados, lo que favorece su desarrollo físico y social.

Además, el 80% de los alumnos ha adoptado medidas de higiene como un hábito diario, lavándose las manos antes de comer y después de ir al baño, lo cual es crucial para su salud y bienestar. Sin embargo, el 10% restante necesita supervisión y orientación constante para recordar y practicar estas medidas de higiene. Es importante implementar estrategias educativas que refuercen la importancia de la higiene personal y proporcionarles apoyo adicional hasta que estas prácticas se conviertan en hábitos regulares

Saberes y pensamiento científico.

El 65% de los alumnos reconoce los números en su entorno y entiende para qué se utilizan. Estos alumnos pueden identificar el orden de los números en forma escrita en situaciones escolares y familiares, agrupar objetos según sus

atributos cualitativos y cuantitativos, y contar los objetos de una colección pequeña, estableciendo una correspondencia adecuada entre cada objeto y su número correspondiente. También son capaces de formar pequeñas colecciones basadas en color, forma y tamaño, mencionando la cantidad de objetos y usando números del uno al seis en su mayoría. Durante el juego, utilizan un rango de conteo del uno al cinco para diversos elementos.

El 22% de los alumnos utiliza los números en juegos de conteo, aplicando diversas estrategias de su vida cotidiana y abarcando un rango del uno al diez. Sin embargo, el resto solo menciona los números que conoce de forma ordenada en un rango menor y muestra inseguridad sobre la exactitud del conteo realizado. En cambio, en el tema de pensamiento matemático no se ha trabajado lo que han sido formas, el espacio y las medidas por lo que no se tiene un diagnóstico de sus conocimientos sobre estos, por esta razón, este campo es con el que se estará trabajando principalmente, ya que es donde entra el desarrollo del pensamiento matemático.

En el jardín de niños que anteriormente se describió han trabajado durante el primer periodo del ciclo el pensamiento matemático, pero enfocándose solo en el conteo, dejando de lado los demás temas incluidos dentro del plan sobre el pensamiento matemático. Esto a causa de que al estar trabajando por proyecto no permite abarcar los temas, teniendo como consecuencia el no desarrollar este pensamiento.

Propósitos

Por lo tanto, considero fundamental plantearme ciertos propósitos para abordar la problemática identificada y mejorar el proceso educativo. A través de estos propósitos, se buscó desarrollar aprendizajes significativos que permitan entender y aplicar conocimientos matemáticos:

- Crear aprendizajes significativos para que conozcan los saberes numéricos y sirvan como herramienta para resolver situaciones

del entorno, en diversos contextos socioculturales, diseñando y aplicando juegos didácticos que relacionen conceptos matemáticos con situaciones reales del entorno de los alumnos.

- Dominar el espacio desplazándose y haciendo recorridos en diferentes lugares de su comunidad, para lograr el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación, planificando juegos didácticos para la observación de figuras geométricas y el reconocimiento de estructuras espaciales.
- Implementar situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural para conocer magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo, mediante la creación de juegos didácticos que involucren el uso de magnitudes en contextos familiares y comunitarios.

Fundamento teórico

El pensamiento matemático contribuye a las prácticas educativas en el aula para que los niños y las niñas obtengan mejores aprendizajes a través de actividades retadoras propiciando sus competencias apoyándose en los conocimientos previos.

Las matemáticas tienen su importancia en la sociedad y se conoce que se deben tener en cuenta desde Educación Infantil para la vida diaria y el trabajo, afirma Alsina (2015). Además, este autor está seguro de que los niños tienen conocimientos de matemáticas informales antes de aprenderlas de manera formal. Y dice que, en la Escuela Infantil, se debe dar prioridad a este tipo de matemáticas que tienen que ver con las experiencias de la vida.

Otra opinión encontrada es del siguiente autor:

Fuentes (2019) referencia que; El razonamiento lógico matemático incluye cálculos, pensamiento numérico, resolución de problemas, comprensión de conceptos abstractos y comprensión de relaciones, entre otras. Todas estas habilidades van mucho más allá de las matemáticas entendidas como tales, los

beneficios de este tipo de pensamiento contribuyen a un desarrollo sano en muchos aspectos y consecución de las metas y logros personales, y con ello al éxito personal. La inteligencia lógico-matemática contribuye a:

- Desarrollo del pensamiento y de la inteligencia.
- Capacidad de solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida, formulando hipótesis y estableciendo predicciones.
- Fomento de la capacidad de razonar, sobre las metas y la forma de planificar para conseguirlo.
- Establecer relaciones entre diferentes conceptos y llegar a una comprensión más profunda.
- Proporciona orden y sentido a las acciones y/o decisiones

Algunas de las formas en que puede desarrollarse de acuerdo con Fuentes (2019) son: Permitiendo que los niños (as) manipulen y experimenten con diferentes objetos; Emplear actividades para identificar, comparar, clasificar y seriar objetos; Generar ambientes adecuados para la concentración y observación; Utilizar diferentes juegos que contribuyan al desarrollo de este pensamiento; Plantear problemas que sean un reto o esfuerzo mental; Reflexionen sobre diferentes cosas; Dejar que ellos solos se enfrenten a los problemas matemáticos. Es decir, si se toman en cuenta los puntos mencionados anteriormente se podrá llegar al propósito planteado a la actividad, así como crear estrategias para que los alumnos puedan favorecer sus aprendizajes de diferentes maneras.

Después de revisar diversas perspectivas sobre el pensamiento matemático en la etapa preescolar, se puede destacar la importancia de trabajar adecuadamente esta habilidad con los alumnos. Es crucial que los niños en esta fase adquieran la capacidad de resolver problemas, lo que implica que el docente debe proporcionar diversas herramientas y estrategias para apoyar a los estudiantes en la resolución de estos desafíos.

Por esta razón, el juego resulta ser una actividad muy conocida dentro del nivel preescolar que en la actualidad hace pensar a la mayoría de las personas que solo se les otorga material, pintura, plastilina, entre otros para que ellos se diviertan y pasen el rato. Sin embargo, el juego es una estrategia fundamental porque, a través de él, las actividades se vuelven más significativas y enriquecedoras para el aprendizaje de los alumnos.

La definición del juego Montiel (2008) nos dice que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Al integrar el juego en las actividades educativas, se les brinda a los niños la oportunidad de adaptarse, experimentar y aprender manera significativa, siendo fundamental en el proceso de aprendizaje facilitando el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

El juego según Moyles (1990) cuenta con una serie de principios los cuales son los siguientes:

- El juego debe aceptarse como un proceso, no necesariamente como un producto, pero con capacidad de tener alguno si lo desea el participante.
- El juego es necesario para niños y adultos.
- El juego no es la antítesis de trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.
- El juego siempre está estructurado por el entorno, los materiales y el contexto en el que se produce.
- El juego adecuadamente dirigido asegura al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas.

- El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje

Este mismo hace hincapié en la importancia del juego en la escuela, sin embargo, también recalca la importancia de hacer que el juego se organice de forma significativa, es decir; que no se haga como se hace en cualquier lugar.

Millan (2018) menciona pueden diferenciarse cuatro juegos, a continuación, se describe cada uno de ellos:

- El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal. Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes: juegos sensoriales y perceptivos; Juegos motores.
- El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos son: Juegos de manipulación y construcción; Juegos de experimentación; Juegos de atención y memoria; Juegos lingüísticos; Juegos imaginativos.
- El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes: Juegos simbólicos; Juegos de regla; Juegos cooperativos.
- El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos: Juegos de rol o dramáticos; Juegos de autoestima.

Hacer uso del juego proporciona a los niños, grandes beneficios, entre los que se puede observar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje, que son aspectos que se esperan potencializar con la aplicación del proyecto y lograr en los alumnos el favorecimiento de éstos.

El juego con el que se trabajó es el juego cognitivo y social, pues al integrar ambos aspectos se favorecerá el desarrollo de los alumnos. Permitiendo a los estudiantes trabajar los conceptos matemáticos, resolver problemas y ejercitar habilidades de pensamiento crítico, mientras que lo social, fomenta la interacción, la colaboración y el desarrollo de habilidades socioemocionales, promoviendo un aprendizaje más significativo.

En cuanto la Nueva Escuela Mexicana es un proyecto educativo con enfoque crítico, humanista y comunitario para formar estudiantes con una visión integral, es decir, educar no solo para adquirir conocimientos y habilidades cognitivas sino también para: 1) conocerse, cuidarse y valorarse a sí mismos; 2) aprender acerca de cómo pensar y no en qué pensar; 3) ejercer el diálogo como base para relacionarse y convivir con los demás; 4) adquirir valores éticos y democráticos; y 5) colaborar e integrarse en comunidad para lograr la transformación social.

Una de las características principales de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) es buscar formar personas con pensamiento crítico, que se conozcan a sí mismas, que sean autocríticas y tengan la capacidad de relacionarse con los demás de manera pacífica y sana.

Como lo menciona SEP (2022) La educación desde la perspectiva del pensamiento crítico implica un proceso amplio de formación dirigida a la justicia social, en donde los saberes y conocimientos de las y los estudiantes son movilizados para plantear preguntas, elaborar proyectos, así como desarrollar una conciencia crítica de cómo las dimensiones interdependientes de la vida de las personas responden a fenómenos históricos y estructurales que le impactan directa o indirectamente en su vida familiar, escolar y comunitaria.

De esta forma al realizar la actividad se buscó promover el pensamiento matemático a través del juego, integrando habilidades numéricas con el

pensamiento crítico sobre como las matemáticas influyen en la vida diaria y comunitaria.

También se tiene los 7 ejes articuladores, los cuales se conectan los contenidos de diferentes disciplinas dentro de un campo de formación y, al mismo tiempo, conectan las acciones de enseñanza y aprendizaje con la realidad de las y los estudiantes en su vida cotidiana.

- Inclusión. Pensar una educación inclusiva requiere que las niñas y los niños aprendan a reconocer el valor de la cultura universal junto con el conocimiento y saberes ancestrales como parte de un mismo patrimonio intangible de la humanidad que contribuye en la construcción de su identidad.
- Pensamiento crítico. Lo crítico se entiende como la recuperación del otro desde la diversidad. Envuelve el aprendizaje de un conjunto de conocimientos, saberes y experiencias para que las y los estudiantes desarrollen su propio juicio, así como autonomía para pensar por sí mismas y mismos de manera razonada y argumentada.
- Interculturalidad crítica. Se refiere a sujetos, comunidad e identidades lingüísticas, culturales, sociales y territoriales, en su diversidad, que interactúan, dialogan, se interpelan y producen entre si diferentes realidades en un marco de relaciones asimétricas.
- Igualdad de género. Las mujeres y los hombres son iguales en derechos, con capacidad de decisión, acción y autonomía para construir su vida con pleno uso de sus libertades.
- Vida saludable. Comprender el entramado de relaciones entre el medio ambiente y la dinámica social, económica y cultural de las comunidades, urbanas y rurales, el impacto de las acciones que se desprenden de dichas relaciones y las consecuencias en su salud como en la de las y los demás.

- Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura. Desarrollar habilidades como la expresión escrita o la comprensión lectora, y que puedan descifrar su propia experiencia dentro del mundo en el que viven, donde lo íntimo y compartido están coligados de forma invariable.
- Artes y experiencias estéticas. Busca valorar la exploración sensible del mundo al reconocer y recuperar el valor formativo de las experiencias artísticas y estéticas que se producen en las y los estudiantes.

El eje con el que se está vinculando es el pensamiento crítico, ya que permite a los niños a entender números y formas de manera profunda, mientras aprenden a pensar y resolver problemas por sí mismos. Usando juegos y actividades divertidas, queriendo que los alumnos no solo aprendan matemáticas, sino también a pensar de manera inteligente y a encontrar soluciones creativas a los problemas.

En cuanto los campos formativos del plan de la Nueva Escuela Mexicana se tienen cuatro, los cuales son lenguajes, ética, naturales y sociedades, saberes y pensamiento científico, de lo humano y lo comunitario.

De acuerdo con el Plan de Estudios de la Educación Básica 2022, se establecieron 6 fases educativas, la fase 1 está comprendida por la educación inicial impartida de 0 a tres años de edad; la fase 2, la integrarán los tres años de preescolar; la 3, primero y segundo de primaria; 4, tercero y cuarto; 5, quinto y sexto, mientras que la fase 6 estará compuesta por los tres años de secundaria.

Este enfoque es consistente con las teorías de Jean Piaget, quien destacó la importancia de las etapas del desarrollo infantil y el crecimiento de la inteligencia.

Jean William Fritz Piaget, nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel, Suiza y murió el 16 de septiembre de 1980 en Ginebra, fue un epistemólogo y

biólogo suizo, reconocido como el gran teórico del desarrollo infantil y del desarrollo de la inteligencia.

Fue el gran precursor de la teoría cognitiva en donde analiza la evolución del intelecto desde el periodo sensorio motriz en el niño pequeño hasta el surgimiento del pensamiento conceptual en el adolescente. Piaget sostuvo que el desarrollo cognitivo se produce en cuatro etapas, cada una de las cuales representa la transición a una forma más compleja y abstracta de conocer y entender el mundo que los rodea.

En este caso, los niños en edad preescolar se encuentran en la etapa preoperacional (de 2 a 7 años); Piaget designó este periodo con el nombre de etapa preoperacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que observó en niños de mayor edad. Sin embargo, es indispensable que desde esta etapa impulsemos a los alumnos a familiarizarse con conceptos matemáticos para posteriormente logren hacer operaciones lógicas.

Piaget (citado por Meece, L., 2000): Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos (gestos, palabras, números e imágenes) con los cuales representan las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos. (pág. 106).

Marco metodológico

El plan de acción fue empleado para planificar y describir las acciones sugeridas para el desarrollo de este trabajo. Este plan define como se organizan las actividades y estrategias necesarias para realizar la planificación, acción, observación, evaluación y reflexión del trabajo llevado a cabo en el aula.

Este trabajo requirió de la investigación-acción. Al hablar el tema de la investigación-acción, se encuentra variedad de conceptos propuestos por diferentes autores, no obstante, el concepto que considero más adecuado es el siguiente:

Podemos definir la investigación-acción como el estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma. Su objetivo consiste en proporcionar elementos que sirvan para facilitar el juicio práctico en situaciones concretas, y la validez de las teorías e hipótesis que genera, no depende tanto de pruebas “científicas” de verdad, sino de su utilidad para ayudar a las personas a actuar de modo más inteligente y acertado. (Elliot, 1999; p.88)

De esta manera, el informe de prácticas contiene elementos de la investigación acción porque en ambos se requiere un proceso de indagación autorreflexiva y acción, buscando mejorar o transformar algún aspecto de la práctica educativa y en donde el profesor toma un papel de investigador analítico y reflexivo.

Sin embargo, para lograr una mayor reflexión de este documento, opté por emplear el Ciclo Reflexivo de Smyth (1991). Considero que este ciclo es uno de los más completos y comprensibles para alcanzar una reflexión efectiva sobre nuestra propia práctica.

El Ciclo Reflexivo de Smyth (1991) es un medio que permite al docente reflexionar acerca de su propia intervención con el fin de poder mejorarla, consta de 4 etapas: descripción, inspiración o explicación, confrontación y reconstrucción.



Ciclo reflexivo de Smyth (1991)

A continuación, se explican brevemente cada una de las etapas:

1. Descripción: Esta etapa parte de la observación y comprensión del problema o de la situación de aprendizaje tomando elementos del contexto, del sujeto y de la acción, posteriormente se describen y analizan las experiencias de la práctica, dando énfasis en el ¿qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde?

2. Inspiración o explicación: En esta etapa se busca relacionar nuestra práctica con procesos pedagógicos o teorías que permitan sustentar nuestro actuar docente. Para Smyth (1991, p.282), se refiere a “teorizar sobre nuestra enseñanza en el sentido de desgranar los procesos pedagógicos más amplios que se escondían tras determinadas acciones”. Es decir, reflexionar la idea de ¿por qué lo hacemos de esa forma?

3. Confrontación: En esta etapa nos enfrentamos a nosotros mismos y al ¿por qué lo hago de esa manera?, es decir, evaluamos nuestra propia forma de enseñar, las causas o consecuencias de nuestras acciones.

4. Reconstrucción: En esta última etapa se busca identificar ¿cómo podría cambiar la práctica?, ¿qué se puede hacer diferente?, con el fin de poder mejorar la práctica y obtener los resultados que se desean.

Pero para lograr un proceso de reflexión y poder mejorar nuestras prácticas educativas es necesario hacer uso de la evaluación. Está en la educación preescolar, ayudará a corroborar los aprendizajes que los estudiantes han adquirido, así como identificar los factores que llegan a influir en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

La Nueva Escuela Mexicana (2022) aclara “La Evaluación Formativa tiene por finalidad proporcionar información respecto al proceso de enseñanza – aprendizaje, de tal modo que sus resultados permitan ajustar el proceso. Tiene una función reguladora con doble retroalimentación: hacia el alumno y hacia el profesor.”

El propósito con el cual se realiza la evaluación, específicamente es para conocer cómo se encontraban los alumnos al inicio del ciclo escolar con respecto a la temática elegida y como es su proceso durante la aplicación del plan de acción, la evaluación también sirve para conocer las oportunidades de mejora conforme la marcha.

Tal como lo mencionan Díaz Barriga y Hernández Rojas (2000) “la evaluación del proceso de aprendizaje y enseñanza es una tarea necesaria, en tanto que aporta al profesor un mecanismo de autocontrol que la regula y le permite conocer las causas de los problemas u obstáculos que se suscitan y la perturban”

El instrumento de evaluación por el que se optó hacer uso es la rúbrica de evaluación diseñadas específicamente para cada una de las situaciones y secuencias didácticas que fueron aplicadas, pues se establecieron diferentes aspectos a observar para poder llevar a cabo la evaluación.

La rúbrica de evaluación como lo menciona Frade (2009) es “el instrumento que define los criterios que utilizaremos para evaluar cualquier actividad, producto, evento, o instrumento. En ella se describe claramente lo que observará el docente para llevar a cabo la evaluación”.

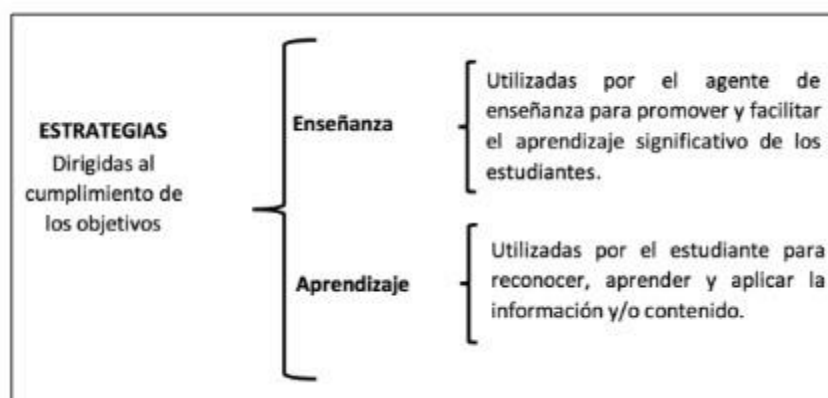
Mientras que Martínez-Rojas (2008) menciona que la rúbrica “es una matriz que puede explicarse como un listado del conjunto de criterios específicos y fundamentales que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos o las competencias logradas por el estudiante en un trabajo o materia en particular”.

Tomando en cuenta lo anterior, esta herramienta me permite registrar de manera sistemática las habilidades y competencias que los alumnos desarrollan durante las actividades.

Realicé dos rúbricas, una para evaluar mi propio proceso de intervención docente, relacionando los indicadores con las competencias profesionales y genéricas que elegí para el desarrollo de este documento (**Anexo C**) y otra para evaluar el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes esperados de los alumnos (**Anexo D, E, F, G**)

En cuanto a las estrategias didácticas para Tobón (2010) son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de 25 un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes” (pág. 246).

Existen dos grandes tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza. Alonso-Tapia (1997) las describe a continuación, a través del siguiente esquema:



Tipos de estrategias. Alonso-Tapia (1997)

Por lo tanto, es importante mencionar sobre como las estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje, se pueden implementar de manera en que se fomenta la participación de los estudiantes y les permita desarrollar, en este caso, habilidades matemáticas. Por lo cual se hará uso de la estrategia del juego, Montessori, citada en Newson (2004) menciona que “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (pág. 26), es decir, mediante el juego se pueden propiciar los aprendizajes y es más llamativo para los alumnos.

Plan de trabajo

A continuación, se presentan un conjunto de acciones y estrategias para trabajar la problemática ya planteada:

Nombre de la actividad	Contenido	Procesos de desarrollo de aprendizaje	Materiales	Evaluación
Lavandería numérica	Los saberes numéricos como herramienta para resolver	Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a	• Lavadoras • Ropa con números	Rúbrica

	situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales	la vez que amplía gradualmente su rango de conteo	• Pinzas • Estambre	
Cazadores de figuras	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación	Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales	• Listas de figuras • Figuras geométricas	Rúbrica
Midiendo y explorando	Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural	Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica	• Pies gigantes • Tiras de papel • Mesas • Conos • Sillas • Material del aula	Rúbrica
El tesoro escondido	Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de	Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de	• Tesoros • Mapas • Obstáculos como aros, conos, palos, etc.	Rúbrica

	las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	orientación y proximidad.		
--	---	---------------------------	--	--

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

Actividad 1: "Lavandería numérica"

El propósito de esta actividad fue fomentar el aprendizaje de números y habilidades de conteo de una manera divertida y participativa

Como primera actividad, tuvo como nombre "lavandería numérica" aplicada el día 5 de marzo del 2024, en el aula del grupo de 3° "B", inicio con un cuestionamiento acerca del lavado de ropa. En esta actividad por equipos, les proporcioné una "lavadora" y prendas de vestir con números escritos en ellas. Les pedí que introdujeran la ropa en la "lavadora" siguiendo las instrucciones numéricas que se les den. (Anexo F)

Luego, procedimos a jugar al tendedero de ropa, donde los estudiantes, trabajando en equipo, colocaron la ropa según los números en un tendedero, asegurándose de que estén en orden secuencial. Para concluir, reflexionamos sobre sus experiencias al realizar la actividad con algunos cuestionamientos.

Comencé cuestionándolos acerca de sus conocimientos sobre el lavado de ropa, ¿qué se debe hacer con la ropa sucia?, ¿cómo es qué se hace?, ¿qué materiales se ocupan para hacerlo?, y si alguna vez lo habían hecho. La mayoría de alumnos tenían conocimiento acerca de esto, ya que comenzaron a expresar sus ideas y experiencias acerca del tema, mencionando comentarios como "yo he visto a mi mamá cuando lava", "yo si le ayudo a mi mamá", "se necesita jabón y agua".

Posteriormente fuera del aula de clase sobre las mesas de trabajo se colocaron 4 lavadoras hechas con cartón, forradas de tal manera que las simularan, al igual que ropa hecha de papel y forrada con plástico con los números del 1 al 20. A un costado de estas mesas se colocaron 2 sillas

separadas, con un mecate amarrado para así simular el área donde se colgaría la ropa.

Formamos equipos de acuerdo a la mesa donde estaban trabajando los niños, antes de salir al patio se les recordó algunas de los acuerdos los cuales tenemos para la convivencia a la hora de trabajar. Y se les explicó que tenían que jugar a lavar la ropa y como yo les iría diciendo el número que debían meter a lavar la ropa con el número que se les mencionara, identificándolo y metiendo correctamente a lavar.

Finalmente, al terminar de lavar toda la ropa numérica, les pregunté qué es lo se debía de hacer al terminar de lavar, al escuchar sus respuestas jugamos al tendedero de ropa en donde los estudiantes debían acomodar por equipos la ropa con los números de forma en que quedaran en orden con ayuda de pinzas, cada uno junto con su equipo debía trabajar colaborativamente de tal modo donde la ropa con los números estuviese en su secuencia correcta colgada en el tendedero con las pinzas. (Anexo G)

Cabe mencionar que los alumnos anteriormente ya habían trabajado el tema del conteo trabajando el PDA “Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo”, por lo que al ser un tema ya de su conocimiento al dialogar, expresaban sus ideas y conocimientos sobre lo que este, mencionando actividades donde ya lo habían trabajado y que es lo que habían logrado al realizarlo, al adentrarlos a la temática del lavado de ropa igualmente compartieron sus ideas con sus compañeros como anteriormente se menciona:

V: Yo ya pude contar hasta el número 30.

M: Yo tambien maestra y lo se escribir, es un uno y un cero.

V: Yo también sé, mire se lo voy a escribir en el pizarrón.

D: Yo si hice la tarea de los huevos de la gallina con los números.

Así como lo menciona Vygotsky (1978) en donde el enfatiza la idea de que el aprendizaje es un proceso social y cultural en el cual los alumnos construyen significados a través de la interacción con otros y con su entorno. Para él, los aprendizajes significativos ocurren cuando los estudiantes están activamente involucrados en experiencias relevantes para su vida cotidiana y cuando reciben apoyo y orientación de adultos y compañeros más capaces. Es por esto que debemos darle la importancia de crear entornos de aprendizaje dinámicos y colaborativos donde los niños puedan construir conocimiento de manera activa y participativa, guiados por el apoyo de adultos y compañeros.

De igual manera al realizar estas actividades, al observarlos se pudo notar una reacción de una manera positiva ya que desde un comienzo se mostraron interesados por realizarlas, al lavar la ropa en la secadora hubo algunos desacuerdos como el no compartir los materiales con los cuales se estaban trabajando, sin embargo al resolverlos, platicando con el alumnos de forma la cual me acerque a ellos y les hable sobre la importancia de compartir y trabajar en equipo, igualmente al observar que esto paso seguidamente con otros equipos, hice el recordatorio en general sobre el trabajo colaborativo, mencionando como ya se había trabajado anteriormente y se respetaba, al finalizar continuaron con entusiasmo lavando.

De la misma manera, al estar realizando la actividad hubo un alumno el cual tenía dificultad para identificar el número que mencionaba porque al momento de mencionarlo colocaba otro y cuestionaba si era ese o cual es el que debía de poner, al brindarle el apoyo mencionándolo nuevamente y dando una pista como “es el número parecido a unos lentes”, así como sus compañeros de equipo le daban apoyo señalando el número mencionado.

Y al realizar lo que fue tender la ropa, los alumnos trabajaron colaborativamente apoyándose unos a otros, pude observar que hubo niños que

apoyaban a sus compañeros de equipo para realizar la actividad, haciéndoles ver sus errores o sus aciertos de forma respetuosa con el fin de realizar un mejor trabajo.

Sin embargo, en el momento de ordenar los números de acuerdo a su secuencia, dos de los cinco equipos tuvieron dificultades para recordar el orden en que se debían colocar, esto porque dispersaron su atención a simplemente colgar la ropa, sin importar el orden. Les brindé apoyo con ayuda de una de sus compañeras, guiando al equipo a seguir la secuencia, mencionándoles los primeros números para recordar.

A mi parecer las dos actividades aplicadas, ya mencionadas, fueron significativas ya que se hicieron en conjunto y ambas fueron de su agrado, logrando igualmente el propósito de la actividad. Gracias a que se reforzó sus conocimientos acerca del conteo y el trabajo colaborativo, aplicando una actividad llamativa y divertida para los alumnos, en donde se les deja un aprendizaje.

De tal forma que se logró el objetivo del día, ya que al observar y evaluar a los alumnos se dio a notar que se había logrado la identificación de los números de modo en que ellos se divirtieran, usando la estrategia del juego.

Al iniciar la actividad de esta manera como ya se mencionó me da oportunidad de indagar sus conocimientos previos, abriendo las ideas al tema que se va a ver durante el día. Porque como sabemos es fundamental para informar y enriquecer la enseñanza. Esto nos ayuda a adaptar la estrategia utilizada en la actividad que se está llevando a cabo de manera efectiva, de tal manera que promovamos un aprendizaje significativo y duradero en un ambiente inclusivo donde cada niño se siente valorado y comprendido.

Sobre los materiales, descritos anteriormente, que se utilizaron en esta sesión me permitieron principalmente atraer su interés y atención, ya que al

mostrárselos comenzaron a realizar comentarios entusiastas sobre estos mismos, al igual que mostrando un poco de desesperación por ya comenzar con la actividad, haciéndoles ver de forma divertida el tema visto.

Un autor destacado que nos habla sobre la importancia de los materiales didácticos en la educación es Piña (2010), refiere que el uso de material didáctico facilita al docente el acercamiento con sus estudiantes para el logro del aprendizaje en ellos. El material didáctico consiste en todo aquel objeto artificial y/o natural que posibilita al estudiante acercarse a la realidad y al contenido de aprendizaje, dado que la actividad docente consiste en la mediación entre la cultura y el alumno.

Para mí estas actividades fueron significativas por los materiales que se utilizaron y porque durante el tiempo que tomo realizar las actividades, los alumnos no perdieron el interés o atención por el tema, dejando notar sus avances sobre el Proceso de Desarrollo de Aprendizaje que se quería trabajar. De manera que, al yo intervenir al momento de trabajar, ya sea dando la explicación, indicaciones, dudas y desacuerdos, que ya se mencionaron, se puede observar las necesidades de cada alumno, sus logros, dificultades, etc.

La autora Alsina (2015) nos menciona sobre como las matemáticas tienen su importancia en la sociedad y se conoce que se deben tener en cuenta desde Educación Infantil para la vida diaria y el trabajo. Además, este autor está seguro de que los niños tienen conocimientos de matemáticas informales antes de aprenderlas de manera formal. Y dice que, en la Escuela Infantil, se debe dar prioridad a este tipo de matemáticas que tienen que ver con las experiencias de la vida. Así como durante la actividad realizada hoy, pudimos observar cómo convertir una tarea cotidiana en un juego puede ser una herramienta efectiva para reforzar los aprendizajes.

Por otra parte, al comenzar la actividad algunos niños estaban un poco confundidos sobre cómo proceder. Algunos no entendían qué número

correspondía a cada prenda y otros tenían dificultades para recordar el orden en que debían colgar la ropa. Sin embargo, les brindé apoyo y recordé cómo identificar los números y la secuencia correcta para colgar la ropa.

Pero al brindarles el apoyo con el tiempo, los niños empezaron a comprender mejor la dinámica de la actividad. Se ayudaron mutuamente, compartiendo ideas y consejos mientras lavaban y colgaban la ropa. Los animé y motivé a seguir trabajando juntos. Al final, todos lograron lavar y colgar la ropa en la secuencia correcta de números.

Al reflexionar sobre la actividad de conteo que lleve a cabo, considero áreas de oportunidad importantes. Aunque la actividad estaba diseñada para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, así como trabajar los procesos de aprendizaje, enfrenté desafíos significativos debido a los desacuerdos y el no querer compartir el material entre los niños.

Uno de los aspectos más notables de esto, fue la falta de disposición para trabajar colaborativamente. A pesar de mi intervención por promover un ambiente de cooperación y compartir entre los niños, surgieron conflictos cuando se trataba de compartir el material necesario para la actividad. Por lo que pude haber trabajado anteriormente la colaboración en el aula.

Durante esta actividad, un alumno logró identificar los números con facilidad y colocarlos correctamente dentro de la lavadora. Además, apoyó a sus compañeros de equipo que tenían dificultades, y al tender la ropa, dirigía a los demás participantes para seguir la secuencia correcta. Sin embargo, hubo un alumno que no lograba identificar los números y colocaba cualquier número dentro de la lavadora. Ante esta situación, intervenía ayudándolo a identificar el número, recordándole alguna característica del mismo o sugiriéndole que contara con los dedos para recordar qué número seguía. Asimismo, al colgar la ropa, también necesité brindarle apoyo, recordándole la secuencia de los números y contando junto con él.

Por lo tanto, al realizar la observación y evaluación (Anexo H), evalué a los niños basándome en cuatro criterios: conteo, interés y actitud, juego, y participación. Al unificar los resultados obtenidos de las gráficas correspondientes a estos criterios, llegué a las siguientes conclusiones utilizando la rúbrica de evaluación

El 39% de los alumnos lograron un desempeño sobresaliente. Estos niños demostraron una excelente comprensión de los números y la secuencia numérica, mantuvieron un alto nivel de interés y actitud positiva, participaron activamente en el juego y colaboraron de manera efectiva con sus compañeros. El 31% de los alumnos obtuvieron un desempeño satisfactorio. Estos estudiantes mostraron una buena comprensión del conteo y la secuencia numérica, mantuvieron un interés y actitud generalmente positivos, y participaron adecuadamente en el juego y en la colaboración con sus compañeros, aunque hubo algunos momentos de menor participación.

El 17% de los alumnos alcanzaron un desempeño suficiente. Estos niños mostraron una comprensión básica del conteo y la secuencia numérica, su interés y actitud fueron variables, y su participación en el juego y la colaboración fueron aceptables, pero con margen de mejora. Finalmente, el 13% de los alumnos presentaron un desempeño insuficiente. Estos estudiantes tuvieron dificultades significativas en la comprensión del conteo y la secuencia numérica, mostraron un bajo nivel de interés y actitud, y su participación en el juego y la colaboración con sus compañeros fue limitada. (Anexo I)

En cuanto a mi intervención como docente desde el principio, me propuse aplicar la estrategia del juego para hacer que la actividad fuera más atractiva y significativa para los niños, y creo que logré cumplir con este objetivo de manera efectiva, al transformar una tarea cotidiana en un juego, logré captar la atención y el interés de los niños, lo que se reflejó en su entusiasmo y participación activa. (Anexo J)

Además, al realizar las gráficas de acuerdo a los resultados de la evaluación de mi práctica, tomando en cuenta los criterios de desarrollo de planeación, materiales y recursos didácticos, la adaptación de acuerdo a las necesidades y los instrumentos de evaluación, se observó que la planeación, los materiales y los instrumentos cumplen con lo requerido.(Anexo K)

La planeación demostró ser clara y efectiva, guiando la actividad de manera coherente y estructurada. Los materiales y recursos didácticos utilizados fueron apropiados y contribuyeron significativamente al éxito de la actividad, facilitando el aprendizaje de los alumnos. Los instrumentos de evaluación implementados permitieron medir adecuadamente el desempeño y progreso de los estudiantes, proporcionando datos útiles para futuras mejoras.

Sin embargo, la adaptación de la actividad a las necesidades individuales de los estudiantes es un área que aún necesita ser trabajada. Aunque se han hecho esfuerzos en este aspecto, los resultados indican que es necesario seguir desarrollando estrategias y métodos para asegurar que la actividad sea inclusiva y accesible para todos los alumnos, independientemente de sus necesidades particulares.

Actividad 2: “Cazadores de figuras”

El propósito de esta actividad es proporcionar a los estudiantes una experiencia práctica y lúdica para explorar y familiarizarse con conceptos geométricos básicos.

Como segunda actividad, como nombre tuvo “cazadores de figuras”, aplicada el día 7 de marzo del 2024, comenzó dialogando con los alumnos sobre la explicación de la actividad a realizar. (Anexo L)

Fuera del aula en el patio del jardín, se colocaron previamente dinosaurios con figuras geométricas, a los alumnos se le entregó una lista en donde debían ir explorando y cazando cada figura, al encontrarla debían tacharla en su lista y mencionar con sus compañeros que características encontraban en ella.

Comencé contándoles una historia sobre como unos dinosaurios se había escapado de su jaula y ellos como cazadores debían salir a encontrarlos, pero estos tenían algo diferente a los demás dinosaurios, eran “figurosaurios”, es decir, eran dinosaurios de figuras geométricas.

Le entregué a cada uno una lista donde les mencioné que tenían que ir palomeando el figurosaurio que fueran encontrando, fueron 7 dinosaurios en total en grandes hechos de papel y enmicados, pegados en las paredes del jardín en lugares difíciles de encontrar, por lo que les pedí sacaran sus lápices y saliéramos a esta aventura.

Fuera del aula cada alumno se dirigió en lugares diferentes para buscarlos, al encontrarlo me dirigía hacia ellos y les cuestionaba sobre sus características como “¿Cuántos lados tiene?”, a lo que comenzaban a contarlos y daban sus respuestas “4 lados”, “es un cuadrado”, “yo conté 5”, por lo que les daba retroalimentación si es que su respuesta no era la correcta como “recordemos que el cuadrado es 4 lados”. Y así pasamos con cada una de las figuras, que fueron el cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo, hexágono, pentágono y rombo. (Anexo M)

Es importante mencionar sobre el trabajo de los alumnos respecto a las figuras, pues ya se habían trabajado con anterioridad este tema pero de una forma muy superficial, pues al verlos trabajando reconocían algunas de las figuras, mencionando como “éste es un triángulo”, “los cuadrados son como el piso”, “el círculo es como ese (señalando al reloj colgado en la pared del aula)”; teniendo como trabajo el Proceso de Desarrollo de Aprendizaje “Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales”

Durante la realización de esta actividad se observó cómo los alumnos trabajaron de manera motivada ya que primeramente el tema de los dinosaurios, siempre ha sido un tema cautivador para los niños. La oportunidad de buscar y

descubrir "dinosaurios" escondidos en formas geométricas lo hizo más emocionante y desafiante para los estudiantes. Además, la actividad les dio la oportunidad de aplicar sus conocimientos de formas geométricas de una manera divertida.

La colaboración entre compañeros también contribuyó a mantener alta la motivación de los alumnos. Trabajando juntos ya que realizaron equipos pequeños, se alentaban mutuamente, compartían sus ideas, y celebraban cada que encontraban alguno de los dinosaurios, como cuando alguno le hacía falta alguno por encontrar, juntos iban a seguir con la aventura.

Por otra parte, hubo estudiantes que requirieron de mi apoyo para encontrar e identificar las figuras que representaban los dinosaurios, por lo que, con paciencia y orientación, les ayudé a comprender las características de cada forma y cómo estas se relacionaban con los dibujos de los dinosaurios en su lista.

Así como al llevar la actividad al aire libre o a otro entorno fuera de lo común, se creó un cambio de escenario que despertó la curiosidad y la emoción de los alumnos.

En mi opinión sobre la actividad realizada, fue de gran significado tanto para mí como docente como para los alumnos por varias razones. En primer lugar, proporcionó una forma creativa, divertida y práctica de enseñar las figuras geométricas. El ver cómo se emocionaban al relacionar las formas geométricas con los dinosaurios les brindó una experiencia de aprendizaje memorable y significativa.

Además, la actividad fomentó la colaboración y el trabajo en equipo entre los alumnos, lo que fortaleció su comunicación entre los alumnos. Para mí, como docente, fue gratificante presenciar cómo los estudiantes se comprometían con el proceso de aprendizaje de una manera tan entusiasta y cómo se apoyaban mutuamente para superar los desafíos que se presentaban.

Sin embargo, considero que se logró el objetivo de la actividad mediante el uso de la estrategia del juego porque como lo menciona Piaget (1945) dijo: "El juego es la forma más elevada de investigación". Esta cita destaca cómo el juego no solo es una actividad recreativa, sino también una herramienta poderosa para el aprendizaje y la exploración. Piaget creía que, a través del juego, los niños no solo desarrollan habilidades cognitivas y sociales, sino que también construyen su comprensión del mundo que les rodea.

A través de la búsqueda de dinosaurios escondidos en formas geométricas, los alumnos no solo identificaron las figuras, sino que también comprendieron sus características y propiedades de una manera más profunda y significativa.

El comienzo de esta actividad, tal como se mencionó anteriormente, se diseñó de manera en que los alumnos se motivaran e interesaran, ya que, al ser un tema de su interés, abrió puertas a un mayor compromiso y participación activa en el proceso de aprendizaje. Al iniciar con un tema que despierta la curiosidad y el entusiasmo de los estudiantes. Consideré que comenzar de esta manera sería beneficioso porque sabía que, al estar emocionados por el tema, los alumnos estarían más dispuestos a participar activamente y a aprender de manera más efectiva.

Al igual que los materiales, que ya se mencionaron, me permitieron crear una experiencia visualmente estimulante y táctil para los alumnos. Opté por estos materiales porque sabía que la temática de los dinosaurios y las formas interesantes sería atractiva y llamativa para los alumnos, lo que los motivaría aún más a participar en la actividad. Además, los materiales fueron seleccionados cuidadosamente para ser manipulables y fáciles de usar, lo que permitió a los estudiantes interactuar de manera activa y práctica con ellos mientras exploraban y aprendían.

A mi consideración, el que mis alumnos se mostraran interesados ante la actividad me demostró cómo el trabajar a manera de juego amplía más su

aprendizaje e interés por explorar sobre el tema. La participación entusiasta de los estudiantes reflejó una conexión significativa entre el contenido curricular y sus propios intereses y experiencias. Al integrar el juego como parte fundamental del proceso educativo, pude observar cómo los alumnos se sentían más motivados y comprometidos con el aprendizaje.

En cuanto mi intervención durante esta actividad, considero que fue la adecuada ya que les proporcioné la orientación y el apoyo necesarios para que los estudiantes pudieran comprender y participar plenamente en la actividad. Les ofrecí explicaciones claras y ejemplos prácticos que les ayudaron a identificar y entender las figuras geométricas de manera efectiva. Además, estuve atento a las necesidades individuales de los alumnos, brindándoles ayuda adicional cuando la necesitaban y fomentando un ambiente de aprendizaje colaborativo y de apoyo mutuo.

El trabajar fuera del aula en la educación preescolar les permite a los alumnos explorar y descubrir el mundo que los rodea de una manera más amplia y significativa. Además, trabajar fuera del aula también me permite como educador adaptar y enriquecer el currículo, aprovechando el entorno y los recursos disponibles para ofrecer experiencias de aprendizaje más variadas y estimulantes.

Porque según Robertson (2017), el aprendizaje fuera del aula es un término paraguas que abarca cualquier experiencia de aprendizaje que tiene lugar fuera del aula, ya sean actividades de aventura, educación medioambiental, actividades por equipos, una excursión internacional o un juego en el patio del colegio. Esta reflexión nos invita a considerar el valor de explorar y aprovechar al máximo estos entornos diversos y estimulantes para proporcionar a los estudiantes una educación integral y significativa.

Con respecto a su participación en esta actividad, es evidente, como mencioné anteriormente, que despertó un gran interés entre los estudiantes desde el inicio de la misma. Durante el desarrollo de la actividad, varios de ellos

demonstraron comprensión del tema al identificar rápidamente las figuras geométricas

Sin embargo, no todos los alumnos lograron desenvolverse con la misma facilidad, ya que requirieron de mi apoyo para comprender el tema, ante esta situación, les proporcioné la orientación necesaria.

A pesar de las diferentes habilidades y necesidades de los estudiantes, la actividad demostró ser una herramienta efectiva para su aprendizaje. Al participar en la exploración de las figuras, todos los estudiantes tuvieron la oportunidad de experimentar y aplicar sus conocimientos de manera práctica y significativa.

Al reflexionar sobre la actividad de las figuras geométricas, identifiqué áreas de oportunidad tanto para los alumnos como para mí como docente en formación. Por un lado, observé que algunos estudiantes podrían favorecerse de una mayor práctica y fortalecimiento del tema, especialmente aquellos que mostraron dificultades durante la actividad.

Como docente en formación, reconozco la importancia de proporcionar oportunidades para reforzar sus aprendizajes, dando apoyo a cada alumno que lo necesite, esto para garantizar que todos los estudiantes logren la comprensión del tema. Así como, diversificar las estrategias para favorecer las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

Durante la actividad, un alumno logró identificar las figuras con facilidad, cuando le preguntaba qué figura era, mencionaba su nombre y la registraba sin mostrar ningún problema, incluso ayudaba a sus compañeros que observaba tenían dificultades. Por otro lado, tuve que dar apoyo a otro niño que no lograba identificar las figuras, al observarlas, tampoco las reconocía en su hoja de registro, para ayudarlo, le preguntaba sobre las características que notaba y las diferencias que veía entre las figuras, hasta que finalmente lograba identificar la figura correcta.

Al realizar la observación y evaluación de los alumnos (Anexo N), se consideraron cuatro criterios fundamentales: figuras geométricas, interés y actitud, juego, y participación. Al unificar los resultados obtenidos de las gráficas correspondientes a estos criterios, hemos llegado a las siguientes conclusiones basadas en nuestra rúbrica de evaluación.

El 55% de los alumnos lograron un desempeño sobresaliente. Estos niños demostraron una excelente comprensión de las figuras geométricas, mantuvieron un interés y una actitud altamente positivos durante toda la actividad, participaron activamente en el juego y colaboraron de manera efectiva con sus compañeros. El 15% de los alumnos obtuvieron un desempeño satisfactorio. Estos estudiantes mostraron una buena comprensión de las figuras geométricas, mantuvieron un interés y una actitud generalmente positivos, y participaron adecuadamente en el juego y en la colaboración con sus compañeros, aunque con algunos momentos de menor implicación.

El 20% de los alumnos alcanzaron un desempeño suficiente. Estos niños tuvieron una comprensión básica de las figuras geométricas, mostraron un interés y actitud variables, y su participación en el juego y la colaboración fueron aceptables, pero con margen de mejora. Finalmente, el 10% de los alumnos presentaron un desempeño insuficiente. Estos estudiantes tuvieron dificultades significativas en la comprensión de las figuras geométricas, mostraron un bajo nivel de interés y actitud, y su participación en el juego y la colaboración con sus compañeros fue limitada. (Anexo Ñ)

El realizar la evaluación me ofrece una visión más completa de las necesidades y fortalezas de cada estudiante, lo que me permite adaptar mi enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de todos los alumnos.

Al reflexionar sobre mi intervención en la actividad de las figuras, reconozco la importancia de haber brindado un apoyo adecuado y una guía constante a los estudiantes a lo largo del proceso. Además, estuve atenta a las necesidades individuales de los alumnos, ofreciendo mi apoyo. (Anexo O)

Así como al analizar las gráficas basadas en los resultados de la evaluación de mi práctica (Anexo P), considerando los criterios de desarrollo de planeación, materiales y recursos didácticos, adaptación a las necesidades e instrumentos de evaluación, se observó que la planeación, los materiales y los instrumentos cumplen con las expectativas.

La planeación resultó ser clara y efectiva, proporcionando una guía estructurada para la actividad. Los materiales y recursos didácticos empleados fueron adecuados y jugaron un papel crucial en el éxito de la actividad, facilitando el aprendizaje de los alumnos. Los instrumentos de evaluación utilizados permitieron medir el desempeño y el progreso de los estudiantes de manera adecuada, brindando datos valiosos para futuras mejoras.

Sin embargo, la adaptación de la actividad a las necesidades individuales de los estudiantes requiere más trabajo. Aunque se han hecho esfuerzos en este ámbito, los resultados indican que es necesario seguir desarrollando estrategias y métodos para garantizar que la actividad sea inclusiva y accesible para todos los alumnos, independientemente de sus necesidades específicas.

Actividad 3: “Midiendo y explorando”

El propósito de esta actividad fue explorar y comprender el concepto de las medidas no convencionales mediante la utilización de diferentes materiales, fomentando la creatividad.

Como tercera actividad, tuvo como nombre “midiendo y explorando” aplicada el día 12 de marzo del 2024, inicio haciéndoles un cuestionamiento acerca de sus conocimientos sobre las medidas no convencionales, se les comento sobre como el día de hoy se convertirían en exploradores de la medición, que miden y exploran diferentes objetos. (Anexo Q)

Les entregué de material diferentes objetos no convencionales, se colocaron varios objetos como material del aula, las mesas, conos a distancia, sillas, etc., les expliqué que con el material proporcionado medirán diferentes

objetos, utilizando sus materiales. Les pedí a los niños que utilicen sus unidades no convencionales para medir diferentes cosas. Para finalizar, grupalmente registramos en el pizarrón las medidas que tomaron y reflexionamos acerca de lo visto.

Comencé realizándoles un cuestionamiento sobre sus conocimientos previos sobre las medidas no convencionales, ¿Cómo sabes cuanto miden las cosas?, ¿Cómo podemos medir las cosas?, ¿Conoces las medidas no convencionales?, ¿Qué usas para medir las cosas? Las respuestas en general fueron variadas, algunos niños me miraban con confusión, mientras otros mostraron interés, pero en su mayoría reflejaron la falta de conocimiento hacia el tema, ya que encogían sus hombros o no había respuesta ante las preguntas.

Ante esto les di una breve explicación con una regla y con una tarjeta, mostrándoles cómo es que con la regla podía saber la medida de un peluche en centímetro, sabiendo que la regla es de medida convencional, y como al igual con la tarjeta podíamos medir cuantas de esta media el peluche, sabiendo que la tarjeta es no convencional.

Posteriormente les expliqué sobre su aventura del día, pues se convertirían en exploradores de la medición, en donde medirían con medidas no convencionales, explorando y midiendo diferentes objetos.

Les entregué a cada uno dos pies gigantes hechos de papel, una tira de papel (serpiente) y como otras medidas utilizaron su cuerpo, saltos de conejo (brincos), abrazos de oso (sus brazos extendidos) y la araña (sus manos), dentro del salón se colocaron distintos materiales de aula, cubos, una mesa, sillas, dos conos a distancia, y el pizarrón.

De forma individual se les pidió que fueran midiendo los materiales colocados, utilizando cada medida no convencional por material, la mayoría de los alumnos comenzaron utilizando lo que era el pie, sin embargo, al contar cuantos de estos median la mesa o la silla no hacían el conteo de manera correcta, perdiendo el objetivo de la actividad.

Continuaron realizando la actividad hasta medir cada uno de los materiales, al terminar grupalmente en el pizarrón les fui preguntando ¿Cuántos pies de gigante mide el cubo?, ¿Cuántos abrazos de oso mide la mesa? O ¿Cuántas arañas mide la silla?, como ya lo mencioné a ir midiendo los alumnos no realizaban el conteo correcto por lo que, al dar respuesta a estas preguntas, la mayoría de los alumnos daban cantidades no coherentes, sin embargo, hubo alumnos que si lo realizaron adecuadamente. (Anexo R)

Es importante mencionar que el proceso de desarrollo de aprendizaje que se trabajó en esta actividad fue "Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica". Sin embargo, se encontró una dificultad significativa: muchos niños aún presentaban dificultad para el conteo.

Esta dificultad se convirtió en un obstáculo para el desarrollo óptimo de la actividad, ya que la comprensión y la aplicación de medidas no convencionales implicaban la capacidad de contar y comparar. Por lo tanto, se identificó la necesidad de abordar primero las habilidades básicas de conteo antes de avanzar completamente en la exploración de medidas no convencionales.

Ante esto, al observarlos, fue evidente su falta de conocimiento sobre el tema. Sin embargo, al realizar la actividad, se mostraron interesados y motivados por intentar llevarla a cabo. A pesar de las dificultades previamente mencionadas, como la falta de habilidades de conteo, los alumnos demostraron disposición para participar y aprender. Ante las dificultades encontradas, se les brindó orientación y apoyo a aquellos alumnos que lo necesitaron, ayudándoles con el conteo de las medidas, por ejemplo, al contar en la manera incorrecta se les recordaba el orden de la numeración y se les pedía nuevamente comenzar con el conteo, esto para permitirles avanzar gradualmente en la comprensión y aplicación de medidas no convencionales.

A mi parecer la actividad aplicada, de alguna manera fue significativa ya que les proporcionó a los alumnos una experiencia práctica sobre las medidas no

convencionales, a través de la exploración y mi apoyo como docente en formación, los niños pudieron comprender como utilizar objetos cotidianos y partes de su propio cuerpo para medir.

El iniciar la actividad con cuestionamientos me permite a mi como docente conocer el nivel de conocimiento previo de los alumnos sobre el tema. Como sabemos esto es fundamental para adaptar y diseñar actividades que sean adecuadas para el grupo con el que se está trabajando. Además, al observar sus respuestas o reacciones, puedo evaluar su nivel de interés y motivación.

Así como al observar las reacciones de los alumnos ante el material utilizado en la actividad, puedo identificar si estos materiales son llamativos y generan interés en los estudiantes. Este aspecto es crucial para mantener su compromiso y motivación durante la actividad, si los alumnos muestran entusiasmo, curiosidad y participación al interactuar con los materiales, es un indicador claro de que estos son efectivos y atractivos para ellos.

En cuanto mi intervención en la actividad, considero que fue la adecuada, ya que logramos superar el obstáculo que surgió con el conteo, ya que al mostrar mi disposición para brindarles la orientación y el apoyo necesarios fueron clave para ayudarlos a avanzar de manera efectiva. Además, al mantener un ambiente de apoyo, logré mantener la motivación de los alumnos para continuar realizando su actividad.

González Adriana, Weinstein Edith (2002) Las nociones matemáticas no se aprenden de una vez y para siempre si no que implica un largo proceso de construcción continuo y permanente que abarca toda la vida de la persona. La escuela se encarga de la selección, transmisión, y producción de los conocimientos que posibiliten al niño la construcción de saberes matemáticos. (Pág. 12). En relación con la dificultad presentada, sugiere que los obstáculos presentados, como la dificultad para contar, son parte del proceso de construcción del conocimiento.

Los estudiantes pueden enfrentar desafíos en su comprensión y aplicación de las medidas no convencionales, pero es importante reconocer que estos desafíos son oportunidades para el aprendizaje y mejora.

Sin embargo, considero que es un tema que se puede continuar trabajando con los alumnos. Aunque enfrentaron dificultades durante la actividad, es importante reconocer que el aprendizaje matemático es un proceso gradual y continuo. Como docente, puedo aprovechar esta experiencia para identificar áreas de mejora y diseñar estrategias de enseñanza adicionales que aborden las necesidades específicas de los alumnos.

Durante la actividad, pude observar el esfuerzo de los niños al enfrentarse a nuevos conceptos. Sin embargo, reconozco como docente en formación, áreas de oportunidad que debo tratar para mejorar la experiencia de aprendizaje de mis alumnos.

Una de las áreas de oportunidad es adaptar mi enfoque de enseñanza de acuerdo a las necesidades y características del grupo, ofreciéndoles mi apoyo y proporcionándoles actividades que se ajusten a su ritmo de aprendizaje, así como brindar una retroalimentación más clara y constructiva para ayudar a los alumnos a mejorar.

El trabajo de un alumno fue que contaba en la secuencia correcta y realizaba la medición con medidas no convencionales de manera precisa, al cuestionarle sus resultados, daba respuestas coherentes. Sin embargo, otra niña no realizaba la medición correctamente y, al cuestionarle, solo respondía con una cifra al azar, ante esto, me acercaba a su lugar y la ayudaba a dirigir su conteo, midiendo y contando junto con ella para asegurarnos de que comprendiera el proceso y obtuviera los resultados correctos.

Durante la evaluación de la actividad de los alumnos (Anexo S) se unificaron los resultados obtenidos de las cuatro gráficas correspondientes a los criterios de magnitudes, interés y actitud, juego y participación. Utilizando la

rúbrica de evaluación, se pudo obtener una visión completa del desempeño de los alumnos en esta actividad.

Al analizar los resultados, se observó que ningún alumno alcanzó el nivel de sobresaliente, representando el 0% del total. Esto indica que, aunque hubo participación y esfuerzo, ninguno de los estudiantes demostró un dominio completo de los conceptos y habilidades evaluadas.

El 14% de los alumnos logró un nivel satisfactorio. Estos estudiantes mostraron una comprensión adecuada de las magnitudes y una actitud positiva hacia la actividad. Participaron activamente en el juego y demostraron interés, aunque aún hay espacio para mejorar en algunos aspectos para alcanzar la excelencia. Un 29% de los alumnos obtuvo una calificación de suficiente. Estos niños pudieron completar la actividad con cierto grado de éxito, pero presentaron dificultades en algunas áreas clave. Su participación fue aceptable, pero carecieron de consistencia en la aplicación de los conceptos de magnitudes y en mantener una actitud constante durante el juego.

Finalmente, el 57% de los alumnos se situó en el nivel de insuficiente. Este grupo encontró significativos desafíos en todos los criterios evaluados. Mostraron dificultades para comprender y aplicar las magnitudes, mantuvieron un interés y actitud fluctuantes, y tuvieron problemas para participar efectivamente en el juego y colaborar con sus compañeros. (Anexo T)

Estos resultados resaltan la necesidad de revisar y adaptar las estrategias de enseñanza para abordar las áreas donde los alumnos presentan mayores dificultades.

Por último, al analizar las gráficas basadas en los resultados de la evaluación de mi práctica (Anexo U), tomando en cuenta los criterios de desarrollo de planeación, materiales y recursos didácticos, adaptación de acuerdo a las necesidades e instrumentos de evaluación, se observó lo siguiente:

La planeación y los materiales alcanzaron un nivel satisfactorio, lo que indica que, aunque fueron adecuados y cumplieron su propósito, aún hay margen para mejorar. Es esencial continuar trabajando en estos aspectos para optimizar su efectividad y asegurar que apoyen de manera más robusta el aprendizaje de los alumnos.

En cuanto a la adaptación de la actividad a las necesidades individuales de los estudiantes, se obtuvo un nivel de suficiente. Esto señala que, aunque se hicieron esfuerzos en este ámbito, aún no se alcanzó el nivel esperado de inclusividad y personalización, es crucial seguir desarrollando estrategias y métodos para garantizar que la actividad sea accesible y significativa para todos los alumnos.

Por otro lado, los instrumentos de evaluación fueron la única área que alcanzó un nivel sobresaliente, esto demuestra que las herramientas utilizadas para medir el desempeño y progreso de los estudiantes fueron altamente efectivas, proporcionando datos precisos y útiles para futuras mejoras. (Anexo V)

Actividad 4: “La búsqueda del tesoro”

Como cuarta actividad, teniendo como nombre “la búsqueda del tesoro” aplicada el día 20 de marzo del 2024, consistió en que como inicio se realizó el cuestionamiento previo a la actividad. (Anexo W)

Se les compartió una historia en relación a la búsqueda de un tesoro oculto, formamos equipos de cuatro, a cada uno de los equipos se les entregó un mapa (croquis), y se les explicó que había ciertos obstáculos que tenían que afrontar para poder llegar al tesoro y se explicó cómo se debía pasar cada uno, salieron fuera del patio a buscar su tesoro. Para finalmente, dentro del aula observar lo que contenía el tesoro escondido.

La actividad comenzó cuestionando a los alumnos si alguna vez habían seguido algún mapa y como es que lo habían logrado, por lo que les genero

mucha emoción, solo al escuchar esto. Ya que comenzaron a realizar comentarios como “¡vamos a buscar un tesoro!”, “el tesoro ¿Qué tiene adentro?”

Al escuchar sus ideas, les comencé contando una historia emocionante sobre dos reyes que dejaron cuatro tesoros escondidos hace muchísimo tiempo y necesitaban la ayuda de los niños para recuperarlos, pues había algo muy rico dentro de ellos. Pero había mapas para poder encontrarlos, por lo que su tarea era seguir estas indicaciones detalladas. Sin embargo, había ciertos obstáculos que les dificultaban dirigirse hacia su tesoro, como un río que debían cruzar o un laberinto que debían atravesar. Afortunadamente, si seguían las instrucciones cuidadosamente y trabajaban juntos como equipo, podrían superar estos obstáculos y continuar su emocionante búsqueda.

Se le entregó a cada equipo un mapa (croquis de la escuela) hecho de papel, fuera del aula por el patio del jardín se colocaron cuerdas, conos, colchonetas y aros, y 4 tesoros escondidos hechos con cartón y pintados para simular un cofre, dentro de ellos había monedas de chocolate.

Creamos cuatro equipos de cinco personas cada uno y se dirigieron al patio con entusiasmo e interés. Cabe resaltar que antes de salir al patio se les hizo el recordatorio de algunas de los acuerdos para una sana convivencia, como respetar a los compañeros, jugar en orden y sin pelear, cuidar las áreas de la escuela, prestar atención, así como otras.

Al salir los obstáculos a los que se enfrentaron fueron cruzar por un río nadando donde debían arrastrarse por encima de las colchonetas, cruzar por la laguna de cocodrilos brincando aro por aro sin salirse de estos, pasar el muro de piedras gigantes brincando con los dos pies los conos, esquivar los árboles espinosos ir en zigzag por los conos y por último pasar la cuerda floja, pasar por encima de las cuerdas sin caerse. Después de un emocionante tiempo, todos los equipos lograron encontrar sus tesoros. (Anexo X)

Al finalizar cada equipo llevo al salón su tesoro escondido, y juntos descubrimos lo que contenía, cada tesoro revelo ricas monedas de chocolate, por lo que celebramos su logro y disfrutaron de su descubrimiento.

El Proceso de Desarrollo de Aprendizaje que se estaba trabajando “Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad”, por lo que al realizar la actividad fue evidente su conocimiento sobre el tema, ya que los alumnos demostraron su comprensión hacia las indicaciones dadas, tanto para los obstáculos como para seguir un mapa, siguiendo cada una de ellas.

Porque como sabemos el abordar el tema de la interpretación del espacio y la orientación es fundamental para el desarrollo integral de los niños y les proporciona habilidades en el pensamiento matemático, como nos lo menciona el Programa de Educación Preescolar 2004:

SEP (2004) Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes en los niños desde edades muy tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas. Desde muy pequeños, los niños pueden distinguir, por ejemplo, dónde hay más o menos objetos, se dan cuenta de que “agregar hace más” y “quitar hace menos”, pueden distinguir entre objetos grandes y pequeños. Sus juicios parecen ser genuinamente cuantitativos y los expresan de diversas maneras en situaciones de su vida cotidiana. (pág. 71)

Es así que los alumnos al realizar la actividad mostraron interés y emoción, desde el momento en que se les presentó el cuestionamiento y la historia, participando activamente, realizando comentarios como ya se mencionó. A medida que formábamos los equipos y se entregaban los mapas, los niños se organizaban entre ellos y observaban cuidadosamente su mapa, y al salir del

aula demostraron su trabajo colaborativo, compartiendo sus ideas y apoyándose para seguir con la actividad y lograr el objetivo.

Sin embargo, hubo alumnos que olvidaron las indicaciones que se habían dado para afrontar los obstáculos por lo que tuve que intervenir y recordarles nuevamente las indicaciones ya dadas o sus mismos compañeros de equipo lo hacían, al brindarles este apoyo los alumnos continuaban sin impedimento con su actividad en colaboración. U otros alumnos mostraron dificultad para comunicarse con sus compañeros, por lo que debía darles mi apoyo para involucrarse con sus compañeros, de forma en que hablaba con el equipo para mejorar esto.

Un punto importante de mencionar es que los alumnos ante la actividad trabajaron de manera correcta, mostrando una actitud positiva, donde se trabajaron colaborativamente sus habilidades y conocimientos sobre el tema.

A mi parecer la actividad fue significativa tanto para mí como docente como para los alumnos, ya que fue satisfactorio observar el nivel de entusiasmo y colaboración que los alumnos mostraron durante toda la actividad. Notando su progreso ante sus capacidades para resolver problemas y trabajar colaborativamente.

Además, la actividad reforzó los conocimientos de los alumnos sobre los recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad. Como se mencionó, la mayoría de los alumnos logró seguir el mapa y superar los obstáculos con éxito. Esto demuestra que la experiencia no solo les proporcionó una oportunidad práctica para aplicar lo aprendido en clase, sino que también les permitió consolidar y fortalecer sus habilidades de orientación espacial de una manera significativa y relevante

Como sabemos, iniciar la actividad con cuestionamientos me permite como docente conocer los conocimientos previos de los alumnos. Además, me brinda la oportunidad de evaluar si el tema será de interés para los estudiantes. Esta estrategia no solo me ayuda a adaptar mi enseñanza según el nivel de

comprensión de los alumnos, sino que también me permite ajustar la dinámica de la actividad para mantener su atención y motivación.

Así como el saber que la actividad fue del agrado de los alumnos, gracias a la actitud que presentaron durante toda esta. La participación positiva, el entusiasmo y la dedicación que mostraron los estudiantes a lo largo de la actividad son indicadores de su compromiso y participación en el proceso de aprendizaje. Esta respuesta no solo valida la efectividad de la actividad, sino que también me demuestra a mí que proporcionar experiencias de aprendizaje interactivas y significativas es fundamental para estimular el interés y el compromiso de los alumnos.

Al observar pude percatarme que el trabajar con la estrategia del juego permite que las actividades tengan mayor impacto ante los niños. Además, el juego fomenta la exploración, la experimentación y el aprendizaje activo, lo que facilita una comprensión más profunda de los conceptos y habilidades enseñadas, así como nos lo menciona el programa de educación preescolar Aprendizajes clave acerca de esta idea:

SEP, Estrategias para favorecer aprendizajes (2017) El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. Durante los procesos de desarrollo de los niños, sus juegos se complejizan progresivamente, ya que adquieren formas de interacción que implican concentración, elaboración y verbalización interna; la adopción de la perspectiva de otro(s), acuerdos para asumir distintos roles y discusiones acerca del contenido del juego. En juegos colectivos, que exigen mayor autorregulación, los niños comprenden que deben aceptar las reglas y los resultados. (pág., 163)

La actividad del tesoro escondido me invita a reflexionar sobre la importancia del trabajo colaborativo y la resolución de problemas, ya que pude

observar el compromiso, y creatividad de los niños mientras se enfrentaban a los desafíos planteado en la búsqueda.

Sin embargo, también identifiqué algunas áreas de oportunidad tanto en los niños como en mi intervención como docente. Por un lado, noté que algunos niños mostraban dificultades para comunicarse y colaborar con sus compañeros, lo que afectaba su capacidad para trabajar en equipo de manera eficiente. Esto nos propone la necesidad de fomentar habilidades sociales y de comunicación en el aula.

Por otro lado, como docente, reconocí la importancia de brindar una orientación clara y apoyo adicional a aquellos niños que enfrentaban mayores dificultades durante la actividad. Si bien como sabemos es fundamental permitir que los niños exploren y resuelvan problemas de forma independiente, pero también es crucial ofrecer ayuda y orientación cuando sea necesario para garantizar que todos los niños puedan participar y contribuir de manera significativa.

En cuanto a mi intervención como docente fue aplicar la estrategia del juego para hacer la actividad del tesoro escondido más atractiva y significativa para los niños, y considero que logré alcanzar este objetivo de manera efectiva.

Además, me aseguré de que la actividad del tesoro escondido cumpliera con los objetivos de aprendizaje establecidos, centrándome en el desarrollo de habilidades específicas como la resolución de problemas y la colaboración en equipo. Diseñé la actividad de manera que los niños tuvieran la oportunidad de aplicar estas habilidades mientras buscaban el tesoro, enfrentaban desafíos y trabajaban juntos para superarlos.

Al observar el trabajo de los alumnos, observé como un alumno, al revisar el mapa y escuchar las indicaciones, pasó cada obstáculo según lo indicado y guió a su equipo identificando correctamente la ubicación en el mapa, gracias a su liderazgo, lograron llegar a su objetivo con éxito. Sin embargo, hubo otro alumno que, al intentar guiar a sus compañeros, no prestó suficiente atención a

los obstáculos y no logró avanzar correctamente. Por lo tanto, tuve que intervenir para ayudarles, proporcionándoles pistas sobre las ubicaciones y orientándolos para que pudieran superar los desafíos y llegar a su objetivo.

Durante la evaluación de la actividad del tesoro escondido (Anexo Y) se unificaron los resultados obtenidos de las cuatro gráficas correspondientes a los criterios de espacio, interés y actitud, juego y participación. Utilizando la rúbrica de evaluación, se obtuvo una visión detallada del desempeño de los alumnos en esta actividad.

Al analizar los resultados, se observó que el 65% de los alumnos alcanzaron el nivel de sobresaliente. Estos estudiantes demostraron un excelente entendimiento y aplicación de los conceptos espaciales, mantuvieron un alto interés y actitud positiva durante toda la actividad, y participaron activamente en el juego, colaborando de manera efectiva con sus compañeros. Su desempeño sobresaliente indica un dominio completo y una notable capacidad para enfrentar y superar los desafíos planteados durante la búsqueda del tesoro.

El 15% de los alumnos logró un nivel satisfactorio. Estos estudiantes mostraron una comprensión adecuada de los conceptos espaciales y mantuvieron una actitud positiva hacia la actividad. Participaron activamente en el juego y demostraron interés, aunque hubo algunos aspectos en los que podrían mejorar para alcanzar el nivel de sobresaliente. Un 10% de los alumnos obtuvo una calificación de suficiente. Estos niños pudieron completar la actividad con cierto grado de éxito, pero presentaron dificultades en algunas áreas clave. Su participación fue aceptable, pero carecieron de consistencia en la aplicación de los conceptos espaciales y en mantener una actitud constante durante el juego. Finalmente, el 10% de los alumnos se situó en el nivel de insuficiente. Este grupo encontró significativos desafíos en todos los criterios evaluados. Mostraron dificultades para comprender y aplicar los conceptos espaciales, mantuvieron un interés y actitud fluctuantes, y tuvieron problemas para participar efectivamente en el juego y colaborar con sus compañeros. (Anexo Z)

Estos resultados resaltan el éxito general de la actividad del tesoro escondido, con una mayoría de alumnos demostrando un alto nivel de competencia y entusiasmo

En cuanto a los resultados de mi intervención (Anexo A.1), se puede ver una mejora al analizar las gráficas basadas en los resultados de la evaluación de mi práctica, tomando en cuenta los criterios de desarrollo de planeación, materiales y recursos didácticos, adaptación de acuerdo a las necesidades e instrumentos de evaluación, se observó un desempeño sobresaliente en los cuatro criterios.

La planeación demostró ser altamente efectiva, con una estructura clara y objetivos bien definidos que guiaron la actividad de manera exitosa. Los materiales y recursos didácticos utilizados fueron de excelente calidad y contribuyeron significativamente al aprendizaje de los alumnos, captando su interés y facilitando la comprensión de los conceptos.

La adaptación de la actividad a las necesidades individuales de los estudiantes fue sobresaliente, permitiendo una inclusión efectiva y asegurando que todos los alumnos pudieran participar y beneficiarse de la actividad de manera equitativa. Los instrumentos de evaluación implementados fueron precisos y útiles, proporcionando una medición detallada y confiable del desempeño y progreso de los estudiantes. (Anexo A.2)

Estos resultados reflejan la experiencia y las lecciones aprendidas de actividades anteriores, lo que me permitió un mejoramiento continuo de mi práctica educativa.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Mediante la elaboración de este documento, adquirí y puse en práctica varias competencias y habilidades desarrolladas a lo largo de mi formación docente. Entre ellas, ser una persona crítica y reflexiva, resolver problemas, utilizar diversas fuentes de investigación, diseñar y aplicar diversas estrategias de aprendizaje adaptadas a las necesidades e intereses de los alumnos.

Principalmente, la aplicación del diagnóstico inicial fue fundamental para identificar las problemáticas presentes en el grupo de alumnos, especialmente en el desarrollo del pensamiento matemático, la dinámica de trabajo y convivencia dentro del aula. Este diagnóstico nos permitió tener una visión clara y detallada de las dificultades que enfrentaban los estudiantes, así como de las áreas en las que necesitaban más apoyo. La recopilación de datos a través de la guía de observación reveló aspectos importantes sobre sus habilidades y actitudes hacia el aprendizaje matemático.

A partir de esto, diseñé e implementé cuatro actividades específicas basadas en la estrategia del juego cognitivo y social, de acuerdo al programa de educación preescolar vigente, estas actividades tenían como objetivo principal favorecer la construcción del pensamiento matemático en los alumnos. Al aplicar estas actividades, observé una mejoría en el desempeño de los estudiantes. Los alumnos comenzaron a mostrar una mayor comprensión de los conceptos matemáticos y una participación más activa y entusiasta en las actividades propuestas. El juego no solo les permitió aprender de manera divertida y significativa, sino también desarrollar habilidades sociales y de cooperación.

Inicialmente, mi intervención docente no era tan efectiva como esperaba, las primeras sesiones fueron desafiantes, ya que me enfrenté a la tarea de captar la atención de los alumnos y fomentar su interés por las matemáticas. Sin embargo, a medida que avancé con la implementación de las actividades y gracias a la aplicación del Ciclo Reflexivo de Smyth, pude ajustar y mejorar mis métodos de enseñanza. El ciclo reflexivo, compuesto por las etapas de

descripción, explicación, confrontación y reconstrucción, me permitió analizar detalladamente mi práctica docente, reflexionar sobre mis acciones, confrontar las dificultades y reconstruir estrategias más efectivas.

La mejora en mi intervención fue evidente a lo largo del proceso, los resultados de las actividades no solo mostraron el progreso de los alumnos, sino también mi propio desarrollo como docente. Aprendí a ser más flexible y adaptable, ajustando las actividades y estrategias según las necesidades y respuestas de los estudiantes. Esta experiencia me enseñó la importancia de una intervención docente reflexiva y ajustable, basada en la observación y el análisis continuo.

La evaluación de los alumnos jugó un papel crucial en este proceso, pues gracias a las evaluaciones, pude medir el progreso de los estudiantes y también identificar las áreas que aún necesitaban trabajo. Las evaluaciones me proporcionaron una retroalimentación valiosa sobre la efectividad de las actividades y las estrategias utilizadas, permitiéndome ajustar y mejorar mi enfoque de enseñanza continuamente. Además, evaluarme a mí misma como docente fue fundamental para mi mejora continua, esta autoevaluación me permitió reconocer mis fortalezas y áreas de oportunidad, ayudándome a desarrollar mejores prácticas y estrategias pedagógicas.

Una herramienta particularmente útil en este proceso fue el desarrollo de gráficas basadas en los resultados de las evaluaciones. Estas gráficas me permitieron comparar los porcentajes y evaluar las habilidades y aprendizajes desarrollados por los alumnos de manera visual y cuantitativa. A través de estas representaciones gráficas, pude identificar tendencias, avances y áreas que requerían más atención, lo que facilitó la toma de decisiones informadas para futuras intervenciones y actividades.

La investigación teórica que sustenta todo lo aplicado en mi documento fue fundamental para el éxito de esta experiencia. La revisión de la literatura me proporcionó un marco sólido y bien fundamentado sobre la importancia del juego

en el aprendizaje y el desarrollo infantil. Autores como Lev Vygotsky y Ricard Marí Molla ofrecieron perspectivas valiosas sobre cómo el juego puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo cognitivo y social. Vygotsky, con su teoría sociocultural, destacó cómo el juego permite a los niños aprender y desarrollar habilidades en un contexto seguro y controlado, mientras que Marí Molla proporcionó una comprensión integral del diagnóstico educativo y su papel en la mejora de la enseñanza.

Gracias a esta investigación, pude comprobar que las estrategias de juego no solo mejoran el aprendizaje de los alumnos, sino que también enriquecen mi práctica docente. Los conocimientos adquiridos a través de esta investigación teórica fueron aplicados de manera práctica en el aula, demostrando su efectividad en la educación de los alumnos.

Elaborar este informe de práctica profesional me permitió adquirir valiosos conocimientos sobre varios aspectos cruciales de la educación. Aprendí la importancia de un diagnóstico preciso y detallado para identificar problemas y necesidades educativas. La implementación de estrategias basadas en el juego me mostró cómo el aprendizaje puede ser más efectivo y significativo cuando se integra con actividades lúdicas que captan el interés y la motivación de los alumnos. Además, la reflexión continua sobre mi práctica docente me ayudó a mejorar y ajustar mis métodos, haciendo mi intervención más efectiva y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

Un aspecto importante que también aprendí es que no todas las actividades funcionarán como se espera. A lo largo del proceso, algunas actividades no tuvieron el impacto deseado o no lograron captar el interés de todos los alumnos. Esta realidad me enseñó a ser resiliente y a ver estas situaciones como oportunidades de aprendizaje y mejora continua. Entendí que es crucial estar preparado para modificar y adaptar las actividades en tiempo real, respondiendo a las dinámicas y necesidades emergentes del grupo. Esta

experiencia reforzó la importancia de la flexibilidad y la creatividad en la práctica docente.

Esta experiencia ha sido fundamental para mi desarrollo profesional como docente, me ha proporcionado herramientas y perspectivas que aplicaré en futuras experiencias educativas, siempre buscando crear un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y efectivo. La combinación de diagnóstico, estrategias lúdicas y reflexión docente no solo ha mejorado el aprendizaje de los alumnos, sino que también ha enriquecido mi práctica y comprensión como docente en formación.

Finalmente, es importante brindar algunas recomendaciones para próximas intervenciones y para docentes y lectores, basadas en las experiencias y aprendizajes obtenidos durante la realización de este documento:

- Realizar diagnósticos iniciales donde identifiques las necesidades y problemas específicos del grupo de alumnos permitiendo diseñar estrategias efectivas.
- Ajustar las estrategias según las respuestas y necesidades de los alumnos es crucial para enfrentar desafíos en el aula.
- Implementar un proceso de reflexión continua mejora la efectividad de la enseñanza mediante análisis y ajustes sistemáticos.
- Realizar evaluaciones regulares mide el progreso de los estudiantes y ofrece retroalimentación sobre las actividades y estrategias utilizadas.
- Evaluarse a sí mismo ayuda a identificar fortalezas y áreas de mejora, clave para el desarrollo profesional continuo.
- Desarrollar gráficas basadas en evaluaciones ayuda a visualizar y comparar el progreso de los alumnos, facilitando decisiones informadas.
- Basarse en investigaciones educativas proporciona un marco sólido para las prácticas docentes y su efectividad.

- Crear un entorno motivador y colaborativo mejora el aprendizaje y las habilidades sociales de los estudiantes.
- Buscar oportunidades de formación continua mantiene a los docentes actualizados y mejora su práctica.

V. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, Á. (2015). Matemáticas intuitivas e informales de 0 a 3 años. Elementos para empezar bien. Narcea, S.A. de Ediciones.
- Alonso-Tapia, J. (1997). Motivar para el aprendizaje: teoría y aprendizaje. España: EDEBÉ
- Del Campo, B. M. (2018, 23 febrero). La teoría del aprendizaje y el desarrollo de Lev Vygotski | EIDLE. <https://blog.uclm.es/beatrizmartin/2018/02/23/la-teoria-del-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-lev-vygotski/>
- Díaz Barriga, Frida, y Hernández Rojas, Gerardo (2000): Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México, McGraw-Hill (Serie Docente del siglo XXI).
- Fuentes, A. S. (04 de enero de 2019). Portal de Educación Infantil y Primaria. Obtenido de Pensamiento matemático: 10 Estrategias para estimular su desarrollo: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/pensamiento-matematico.html>
- González, A., & Weinstein, E. (2000). Usos del Número. En E. W. Adriana González, ¿Cómo enseñar Matemática en el jardín? Número-Medida-Espacio (págs. 41-42). Buenos Aires, Argentina: Colihue. Obtenido de <https://conociendolasmaticas.files.wordpress.com/2012/11/el-numero-y-la-serie-numerica.pdf>
- Marí Mollá, Ricard (2001). Diagnóstico Pedagógico. Un modelo para la intervención psicopedagógica, Barcelona, España, Edit. Ariel.
- Meece, J. (2000) Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D.F. pág. 101-127
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de

http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

MOYLES J. 1990. El juego en la educación infantil y primaria. Morata. Madrid.

Robertson, J. (2017). Educar fuera del aula: Trucos y recursos para ayudar a los docentes a enseñar al aire libre. España: Ediciones SM.

Secretaría de Educación Pública, (2004). Programa de Educación Preescolar 2004. México, D.F.: SEP

SEP (2012). Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo, 2012. México

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación. Plan y programas de estudio para la educación básica. Ciudad de México: SEP.

SEP. Secretaría de Educación Pública (2022). Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria. pp. 96-99. Disponible en: [http://gestion.cte.sep.gob.mx/insumos/php/docs/Plan de Estudios para la Educacion Preescolar Primaria y Secundaria.pdf?1704987985032](http://gestion.cte.sep.gob.mx/insumos/php/docs/Plan_de_Estudios_para_la_Educacion_Preescolar_Primaria_y_Secundaria.pdf?1704987985032)

Secretaría de Educación Pública. (2022). Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria. SEP: México. Recuperado de:

https://www.dof.gob.mx/2022/SEP/ANEXO_DEL_ACUERDO_14_08_22.pdf

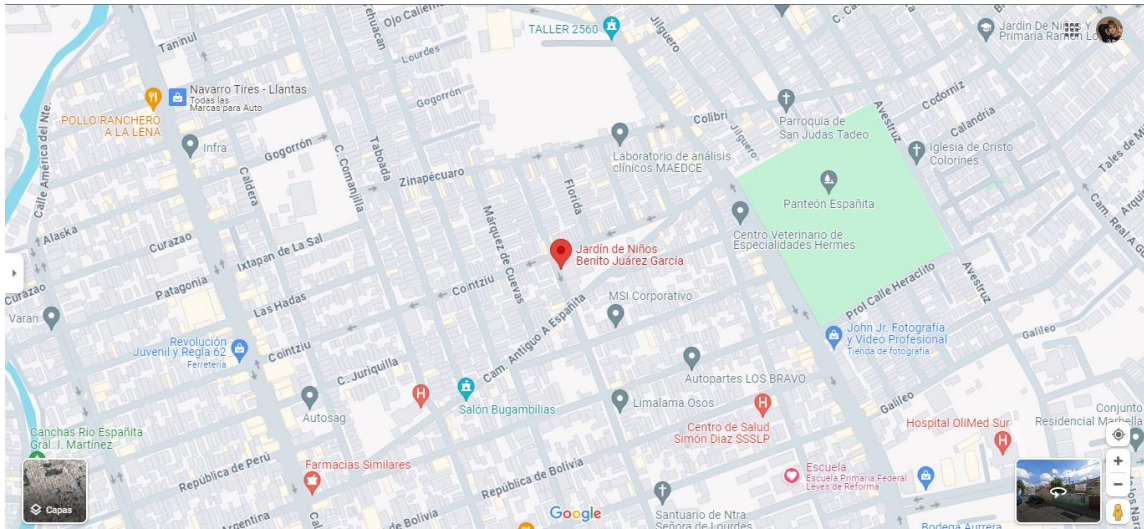
Smyth, J. (1991). Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. *En Revista de Educación* 294. Número 14. Enero – Abril AGISA, Madrid, España.

Tobón, S. (2013). Los Proyectos Formativos: Transversalidad y desarrollo de competencias para la sociedad del conocimiento. México: CIFE.

Consultado el 1 de octubre de 2020, en: Consultado el 1 de octubre de 2020,

en: https://seminariorepensarlabioquimica.files.wordpress.com/2016/01/s26-srbq-fad910_sergio_tobon-3.pdf

Anexo A

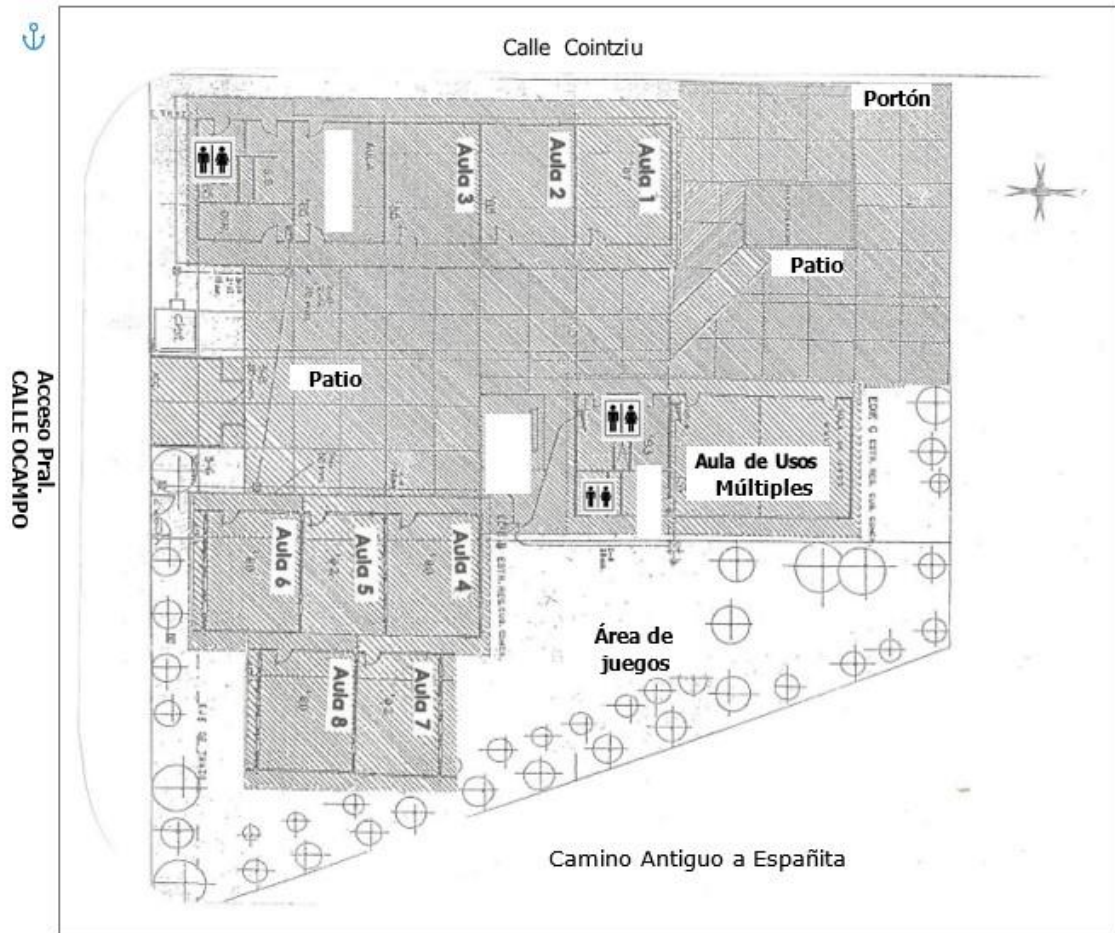


Ubicación geográfica del Jardín de Niños “Benito Juárez García”



Fachada del Jardín de Niños “Benito Juárez García”

Anexo B



Crucigrama del Jardín de Niños Benito Juárez García

Anexo C

Campo formativo						
Lenguajes						
Contenido	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje	Valoración				ST
		1	2	3	4	
Comunicación de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria	Expresa ideas completas sobre necesidades, vivencias, emociones, gustos, preferencias y saberes a distintas personas, a través de distintos lenguajes.					
	Comprende, al interactuar con las demás personas, que existen diversas formas de comunicarse					
Narración de historias mediante diversos lenguajes, en un ambiente donde todas las niñas y todos los niños, participen y se apropien de la cultura, a través de la lectura y la escritura.	Inventa narraciones con secuencia lógica, de manera individual o colectiva.					
	Describe detalles de personajes y lugares, los comparte con sus pares para enriquecerlos y recuperar rasgos de su cultura					
Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares	Modifica y crea, en lo individual y lo colectivo, juegos del lenguaje, tales como adivinanzas, trabalenguas, canciones, rimas o coplas					
Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares	Incorpora recursos de los lenguajes, para compartirlos con otras personas. Combina e inventa nuevas palabras y las integra a su expresión					
Reconocimiento y aprecio de la diversidad lingüística, al identificar las formas en que las distintas familias y otras personas de la comunidad se comunican.	Identifica y utiliza algunas palabras, frases o señas de la diversidad lingüística. Reconoce que algunos objetos se nombran de distinta manera, en diferentes regiones.					

	Muestra interés por indagar significados de palabras, frases o señas, y las incorpora a su comunicación como una forma de enriquecerla					
Representación gráfica de ideas y descubrimientos, al explorar los diversos textos que hay en su comunidad y otros lugares.	Representa ideas y descubrimientos que hace en los diversos textos de su comunidad y de otros lugares, como periódico local, avisos, anuncios, carteles, revistas, libros literarios o informativos, a partir de entender sus características, elementos gráficos y contexto.					
	Expresa sus preferencias hacia ciertos textos e identifica algunas de sus funciones, como obtener información y disfrutar historias, entre otras					
	Reconoce e interpreta algunas señalizaciones					
Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos	Combina recursos gráficos y de los lenguajes artísticos, en la representación de emociones y experiencias.					
	Explica y comparte sus producciones con las y los demás, dice o señala qué quiso representar y describe detalles para enfatizar ciertas emociones o experiencias.					
	Opina acerca de las producciones de sus compañeras y compañeros, y al observarlas y compararlas con su producción, encuentra semejanzas en algunas emociones y experiencias.					

Guía de observación que sirvió de apoyo al momento de realizar el diagnóstico

Anexo D

Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Desarrollo de planeaciones detalladas innovadoras y adaptables	El plan de clase es flexible y dinámico, con un enfoque en la personalización del aprendizaje y la adaptación en tiempo real	El plan de clase incluye descripciones detalladas de objetivos, actividades, recursos, y métodos de evaluación.	El plan de clase detalla los objetivos, actividades y recursos, proporcionando una guía clara	El plan de clase incluye objetivos y actividades generales sin mucha especificación
Uso de materiales y recursos didácticos innovadores	Los materiales y recursos didácticos son altamente apropiados y enriquecen la experiencia de aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos.	Los materiales y recursos son muy adecuados y contribuyen positivamente a la enseñanza y el aprendizaje.	Los materiales y recursos son adecuados y respaldan de manera efectiva la enseñanza y el aprendizaje	Los materiales y recursos son aceptables, pero podrían mejorarse para aumentar su impacto en el aprendizaje.
Adaptación para atender la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades especiales	Las actividades están altamente personalizadas, permitiendo rutas de aprendizaje individuales y utilizando tecnologías avanzadas para adaptar el aprendizaje a las necesidades específicas de cada estudiante.	Las actividades están diseñadas para abordar de manera consistente diferentes estilos de aprendizaje y proporcionar adaptaciones detalladas para estudiantes con diversas necesidades especiales.	Se incluyen algunas actividades que abordan diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) y adaptaciones básicas para estudiantes con necesidades especiales	Las actividades de aprendizaje son mayormente homogéneas, sin modificaciones significativas para diferentes estilos de aprendizaje o necesidades especiales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, accesibles y adaptados	Se utilizan una variedad de instrumentos de evaluación que son altamente efectivos, inclusivos y se adaptan a las necesidades de todos los estudiantes.	Se utilizan diversos instrumentos de evaluación que son muy adecuados y accesibles para todos los estudiantes.	Se utilizan instrumentos de evaluación variados y adecuados que apoyan el aprendizaje y la evaluación equitativa	Se utilizan algunos instrumentos de evaluación, pero podrían diversificarse y adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes.

Rúbrica de autoevaluación sobre la intervención docente

Anexo E

Jardín de Niños Benito Juárez García

3° “B”

Actividad: Lavandería numérica

Fecha de aplicación:

Asistencia:

Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Conteo	Identifica y comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 15.	Logra identificar y comunicar de manera oral y escrita los números del 1 al 10.	Con apoyo logra identificar de manera oral y escrita los números del 1 al 10.	Muestra dificultad para identificar y comunicar de manera oral y escrita los números
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes.	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes.	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes.
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego.	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan.	Sigue las reglas del juego y no las cambia	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio.
. Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada.	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones.	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas.

Actividad: Cazadores de figuras

Fecha de aplicación:

Asistencia:

Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Figuras geométricas	Observa e identifica características y elementos geométricos regulares o irregulares de objetos de su entorno, los expresa con su palabra y progresivamente aprende términos complejos	Observa características de cuerpos geométricos regulares e irregulares de objetos de su entorno y los describe con sus palabras.	Reconoce algunos atributos de los cuerpos geométricos y progresivamente va expresándolos con sus palabras características y elementos.	Observa atributos geométricos de su entorno progresivamente reconoce características y aspectos de los objetos.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes.	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes.	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes.
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego.	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan.	Sigue las reglas del juego y no las cambia	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio.
. Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada.	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones.	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas.

Actividad: Midiendo y explorando

Fecha de aplicación:

Asistencia:

Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Magnitudes	Utiliza y selecciona medidas no convencionales para medir objetos y distancias.	Utiliza medidas no convencionales para medir objetos y distancias	Con apoyo mide objetos y distancias con medidas no convencionales	Realiza acciones de medición con unidades convencionales, está en proceso de medir y expresar.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes.	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes.	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes.
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego.	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan.	Sigue las reglas del juego y no las cambia	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio.
. Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada.	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones.	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas.

Actividad:

Fecha de aplicación:

Asistencia:

Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad.	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Espacio	Interpreta y comunica con sus palabras recorridos de diferentes trayectorias utilizando términos espaciales y de proximidad	Interpreta y comunidad recorridos de diferentes trayectorias.	Interpreta recorridos con referentes espaciales.	Conoce trayectorias diversas, está en proceso de interpretarlas y comunicarlas.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes.	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes.	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes.
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego.	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan.	Sigue las reglas del juego y no las cambia	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio.
. Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada.	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones.	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas.

Rúbricas de evaluación para los alumnos de las actividades

Anexo F



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Jardín de niños Benito Juárez García



Grupo: 3°B

Nombre de la actividad: Lavandería numérica		
Campo: Saberes y pensamiento científico		
Contenido: Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo	
Fecha de aplicación:	Tiempo	Organización
5 de marzo de 2024	30 – 40 min	Equipos
Recursos	Actividad	
• Lavadoras • Ropa con números • Pinzas • Estambre	INICIO • Les cuestionaré acerca de sus conocimientos sobre el conteo y el lavado de ropa con las siguientes preguntas: ¿Hasta qué número logras contar?, ¿Sabes cómo se lava la ropa?, ¿Cómo?, ¿Alguna vez has lavado la ropa? DESARROLLO • Se les explicará que tienen la tarea de lavar la ropa, para esto formaremos cuatro equipos jugando pares y nones, al ya tener los equipos se les entregará una “lavadora” y alguna ropa con números escritos en ellos • Por lo que les iré diciendo un número al azar, deberán meter correctamente la prenda con el número que se les menciono. • Posteriormente les preguntaré que es lo que debemos de hacer al terminar de lavar. • Para finalmente jugar al tendedero de ropa en donde los alumnos deberán acomodar por equipos la ropa con los números de forma en que los números queden en orden. CIERRE • Les preguntaré: ¿Qué actividad te gusto más?, ¿Por qué?, ¿Se te dificultó alguna?, ¿Por qué?, ¿Lograste hacer todas las actividades? Se les felicitara por su esfuerzo del día	

Anexo G



Evidencia actividad “lavandería numérica”

Anexo H

Jardín de Niños Benito Juárez García

3° “B”

Actividad: Lavandería numérica

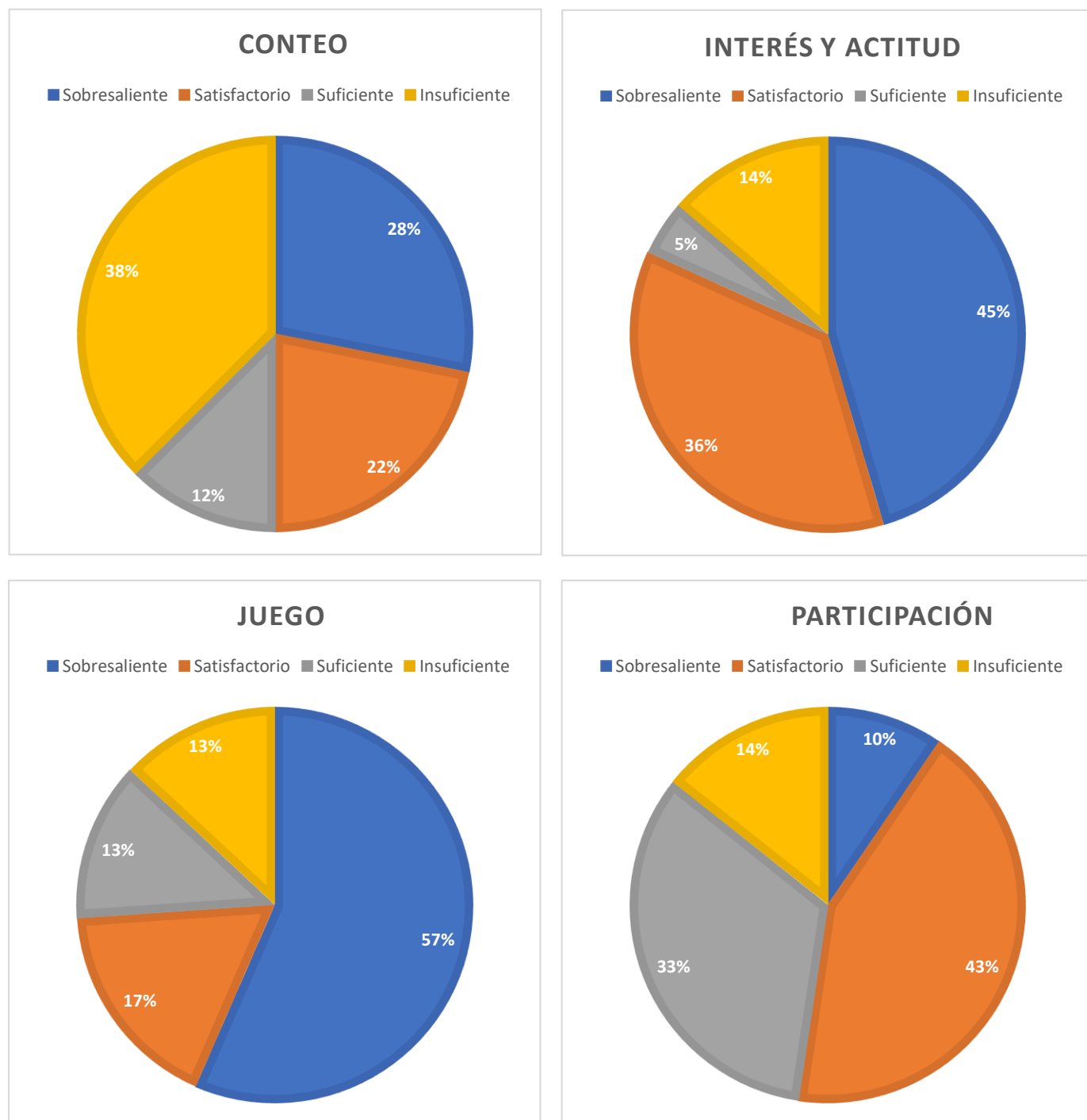
Fecha de aplicación: 5 de marzo del 2024

Asistencia: 22

Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Cuenta objetos y elementos de su entorno en su lengua materna, a la vez que amplía gradualmente su rango de conteo	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Conteo	Identifica y comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 15. 9/22	Logra identificar y comunicar de manera oral y escrita los números del 1 al 10. 7/22	Con apoyo logra identificar de manera oral y escrita los números del 1 al 10. 4/22	Muestra dificultad para identificar y comunicar de manera oral y escrita los números 3/22
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes. 10/22	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes. 8/22	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes. 1/22	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes. 3/22
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego. 13/22	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan. 4/22	Sigue las reglas del juego y no las cambia 3/22	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio. 2/22
Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada. 2/22	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros 9/22	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones. 7/22	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas. 4/22

Rúbrica de evaluación de alumnos actividad “Lavandería numérica”

Anexo I



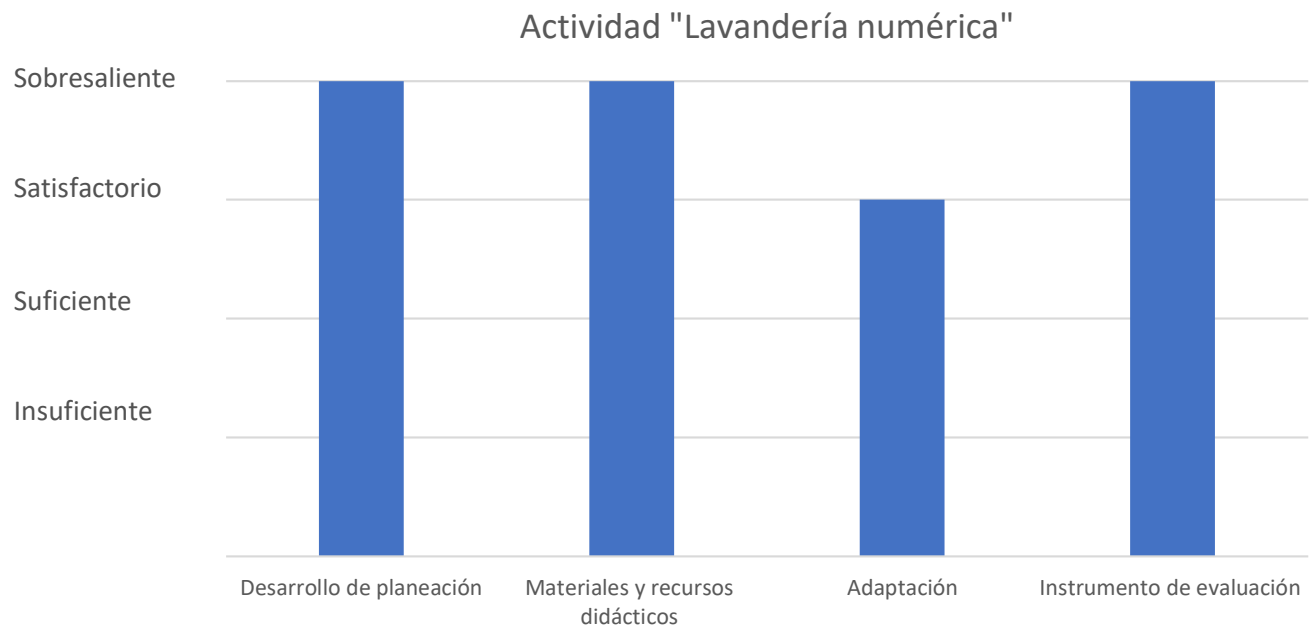
Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de evaluación de la actividad.

Anexo J

Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Desarrollo de planeaciones detalladas innovadoras y adaptables	El plan de clase es flexible y dinámico, con un enfoque en la personalización del aprendizaje y la adaptación en tiempo real	El plan de clase incluye descripciones detalladas de objetivos, actividades, recursos, y métodos de evaluación.	El plan de clase detalla los objetivos, actividades y recursos, proporcionando una guía clara	El plan de clase incluye objetivos y actividades generales sin mucha especificación
Uso de materiales y recursos didácticos innovadores	Los materiales y recursos didácticos son altamente apropiados y enriquecen la experiencia de aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos.	Los materiales y recursos son muy adecuados y contribuyen positivamente a la enseñanza y el aprendizaje.	Los materiales y recursos son adecuados y respaldan de manera efectiva la enseñanza y el aprendizaje	Los materiales y recursos son aceptables, pero podrían mejorarse para aumentar su impacto en el aprendizaje.
Adaptación para atender la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades especiales	Las actividades están altamente personalizadas, permitiendo rutas de aprendizaje individuales y utilizando tecnologías avanzadas para adaptar el aprendizaje a las necesidades específicas de cada estudiante.	Las actividades están diseñadas para abordar de manera consistente diferentes estilos de aprendizaje y proporcionar adaptaciones detalladas para estudiantes con diversas necesidades especiales.	Se incluyen algunas actividades que abordan diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) y adaptaciones básicas para estudiantes con necesidades especiales	Las actividades de aprendizaje son mayormente homogéneas, sin modificaciones significativas para diferentes estilos de aprendizaje o necesidades especiales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados	Se utilizan una variedad de instrumentos de evaluación que son altamente efectivos, inclusivos y se adaptan a las necesidades de todos los estudiantes.	Se utilizan diversos instrumentos de evaluación que son muy adecuados y accesibles para todos los estudiantes.	Se utilizan instrumentos de evaluación variados y adecuados que apoyan el aprendizaje y la evaluación equitativa	Se utilizan algunos instrumentos de evaluación, pero podrían diversificarse y adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes.

Rúbricas de autoevaluación sobre la intervención docente

Anexo K



Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de autoevaluación de la práctica.

Anexo L



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Jardín de niños Benito Juárez García

Grupo: 3°B



Nombre de la actividad: Cazadores de figuras		
Campo: Saberes y pensamiento científico		
Contenido: Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales	
Fecha de aplicación:	Tiempo	Organización
7 de marzo de 2024	15 - 20 min	Individual
Recursos	Actividad	
- Listas de figuras - Figuras geométricas	INICIO - Les cuestionaré acerca de sus conocimientos sobre las figuras geométricas con las siguientes preguntas: ¿qué figuras conoces?, ¿en dónde lo podemos encontrar? DESARROLLO - Se les explicará que el día de hoy serán exploradores de formas donde habrá una caza emocionante para encontrar diferentes formas geométricas escondidas - Las formas estarán escondidas por todo el patio del jardín de niños. ·Se le entregará a cada niño una lista con imágenes de las formas geométricas que debe encontrar. - Cuando alguno de los alumnos encuentre una forma se le preguntará ¿qué forma encontraste?, ¿Cuántos lados tiene? - Al encontrarla con un plumón deberán palomear o tachar la forma encontrada. CIERRE - Les preguntaré: ¿Qué actividad te gusto más?, ¿Por qué?, ¿Se te dificulto alguna?, ¿Por qué?, ¿Lograste hacer todas las actividades? - Se les felicitara por su esfuerzo del día	

Anexo M



Evidencia actividad “cazadores de figuras”

Anexo N

Jardín de Niños Benito Juárez García

3° “B”

Actividad: Cazadores de figuras

Fecha de aplicación: 7 de marzo del 2024

Asistencia: 20

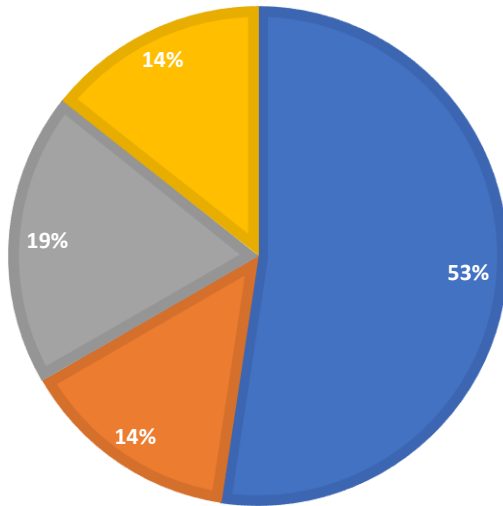
Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Observa y reconoce atributos geométricos regulares e irregulares en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras en su lengua materna, paulatinamente aprende los términos convencionales	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Figuras geométricas	Observa e identifica características y elementos geométricos regulares o irregulares de objetos de su entorno, los expresa con su palabra y progresivamente aprende términos complejos 11/20	Observa características de cuerpos geométricos regulares e irregulares de objetos de su entorno y los describe con sus palabras. 3/20	Reconoce algunos atributos de los cuerpos geométricos y progresivamente va expresándolos con sus palabras características y elementos. 4/20	Observa atributos geométricos de su entorno progresivamente reconoce características y aspectos de los objetos. 2/20
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes. 15/20	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes. 1/20	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes. 3/20	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes. 1/20
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego. 9/20	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan. 6/20	Sigue las reglas del juego y no las cambia 3/20	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio. 2/20
. Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada. 15/20	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros. 2/20	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones. 2/20	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas. 1/20

Rúbrica de evaluación de alumnos actividad “Cazadores de figuras”

Anexo Ñ

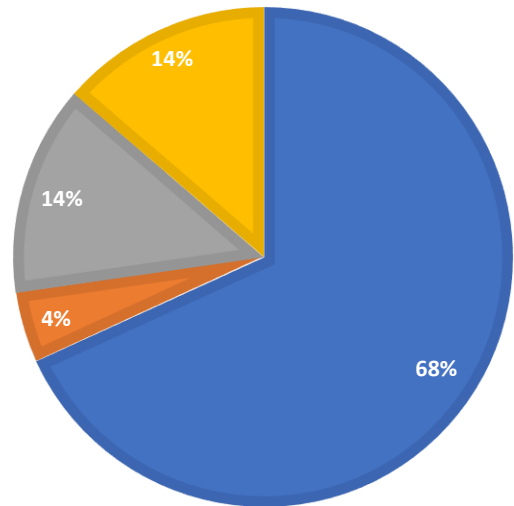
FIGURAS GEOMÉTRICAS

■ Sobresaliente ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



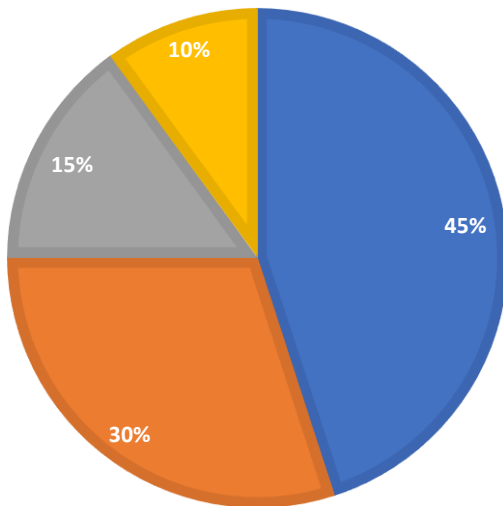
INTERÉS Y ACTITUD

■ Sobresaliente ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



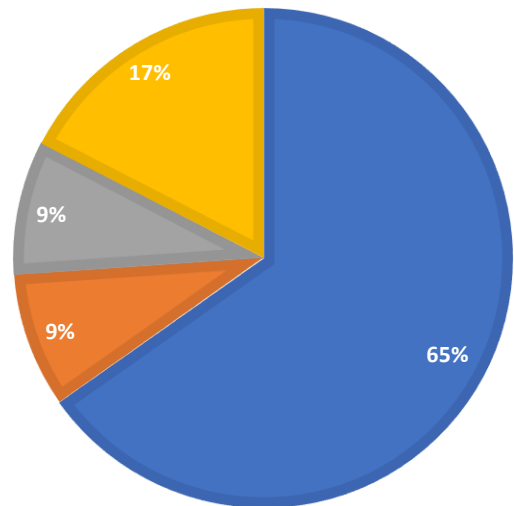
JUEGO

■ Sobresaliente ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



PARTICIPACIÓN

■ Sobresaliente ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



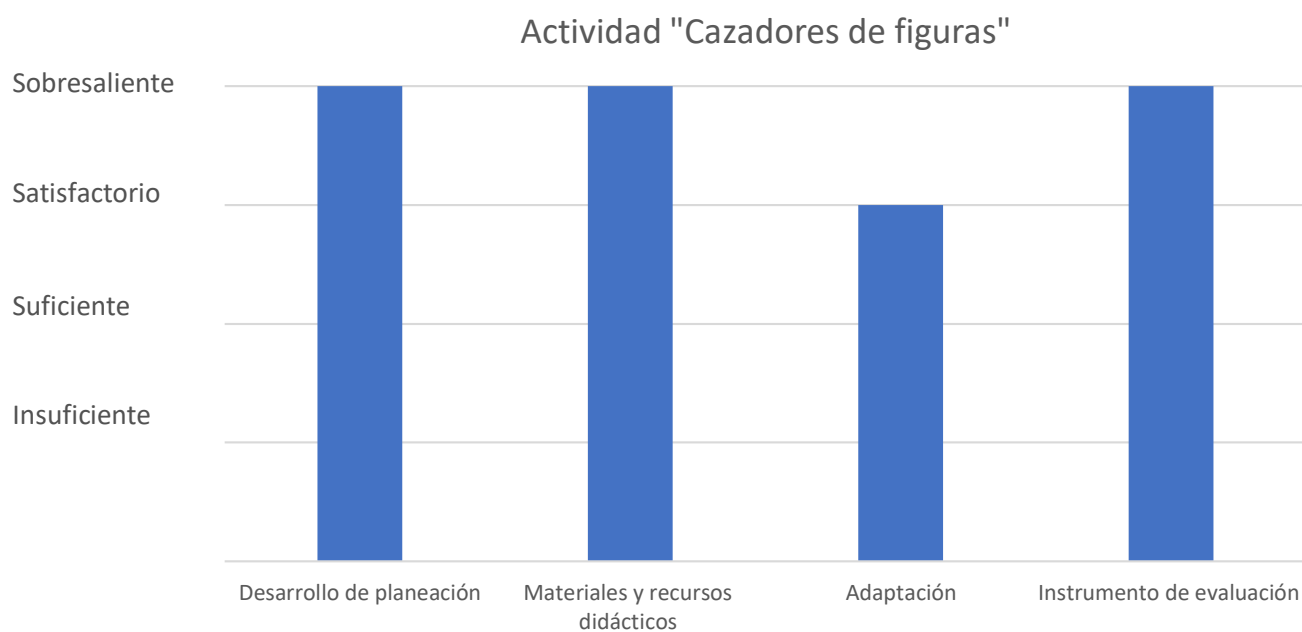
Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de evaluación de la actividad.

Anexo O

Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Desarrollo de planeaciones detalladas innovadoras y adaptables	El plan de clase es flexible y dinámico, con un enfoque en la personalización del aprendizaje y la adaptación en tiempo real	El plan de clase incluye descripciones detalladas de objetivos, actividades, recursos, y métodos de evaluación.	El plan de clase detalla los objetivos, actividades y recursos, proporcionando una guía clara	El plan de clase incluye objetivos y actividades generales sin mucha especificación
Uso de materiales y recursos didácticos innovadores	Los materiales y recursos didácticos son altamente apropiados y enriquecen la experiencia de aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos.	Los materiales y recursos son muy adecuados y contribuyen positivamente a la enseñanza y el aprendizaje.	Los materiales y recursos son adecuados y respaldan de manera efectiva la enseñanza y el aprendizaje	Los materiales y recursos son aceptables, pero podrían mejorarse para aumentar su impacto en el aprendizaje.
Adaptación para atender la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades especiales	Las actividades están altamente personalizadas, permitiendo rutas de aprendizaje individuales y utilizando tecnologías avanzadas para adaptar el aprendizaje a las necesidades específicas de cada estudiante.	Las actividades están diseñadas para abordar de manera consistente diferentes estilos de aprendizaje y proporcionar adaptaciones detalladas para estudiantes con diversas necesidades especiales.	Se incluyen algunas actividades que abordan diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) y adaptaciones básicas para estudiantes con necesidades especiales	Las actividades de aprendizaje son mayormente homogéneas, sin modificaciones significativas para diferentes estilos de aprendizaje o necesidades especiales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados	Se utilizan una variedad de instrumentos de evaluación que son altamente efectivos, inclusivos y se adaptan a las necesidades de todos los estudiantes.	Se utilizan diversos instrumentos de evaluación que son muy adecuados y accesibles para todos los estudiantes.	Se utilizan instrumentos de evaluación variados y adecuados que apoyan el aprendizaje y la evaluación equitativa	Se utilizan algunos instrumentos de evaluación, pero podrían diversificarse y adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes.

Rúbrica de autoevaluación sobre la intervención docente

Anexo P



Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de autoevaluación de la práctica.

Anexo Q



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Jardín de niños Benito Juárez García

Grupo: 3°B



Nombre de la actividad: Midiendo y explorando		
Campo: Saberes y pensamiento científico		
Contenido: Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	
Fecha de aplicación:	Tiempo	Organización
12 de marzo de 2024	20 – 30 min	Individual
Recursos	Actividad	
• Pies gigantes • Tiras de papel • Mesas • Conos • Sillas • Material del aula	INICIO • En un círculo en el medio del salón les explicaré que trabajaremos con las unidades de medición, para comenzar les preguntaré ¿Cómo podemos medir las cosas?, ¿Conoces las medidas no convencionales?, ¿Qué usas para medir las cosas? DESARROLLO • Les explicaré a los niños que el día de hoy se convertirán en exploradores que miden y exploran diferentes objetos. • Les entregará 2 pies “de gigante, una tira de papel que será una “serpiente”. • Se colocarán varios objetos como material del aula, las mesas, conos a distancia, sillas, etc., les explicaré que con el material proporcionado medirán diferentes objetos, utilizando el pie de gigante, la serpiente (tira de papel), saltos de conejo (deberán brincar), abrazos de oso (sus brazos extendidos) y la araña (sus manos) • Se pedirá a los niños que utilicen sus unidades no convencionales para medir diferentes cosas. Por ejemplo, ¿Cuántos pasos de gigante mide este juguete? o usa tus saltos de conejo para medir el largo de la mesa • Después grupalmente en el pizarrón representaremos con ayuda de todos cuanto midió cada cosa con sus unidades no convencionales. CIERRE • Les preguntaré: ¿Qué actividad te gusto más?, ¿Por qué?, ¿Se te dificultó alguna?, ¿Por qué?, ¿Lograste hacer todas las actividades?	

Anexo R



Evidencia actividad “midiendo y explorando”

Anexo S

Jardín de Niños Benito Juárez García

3° “B”

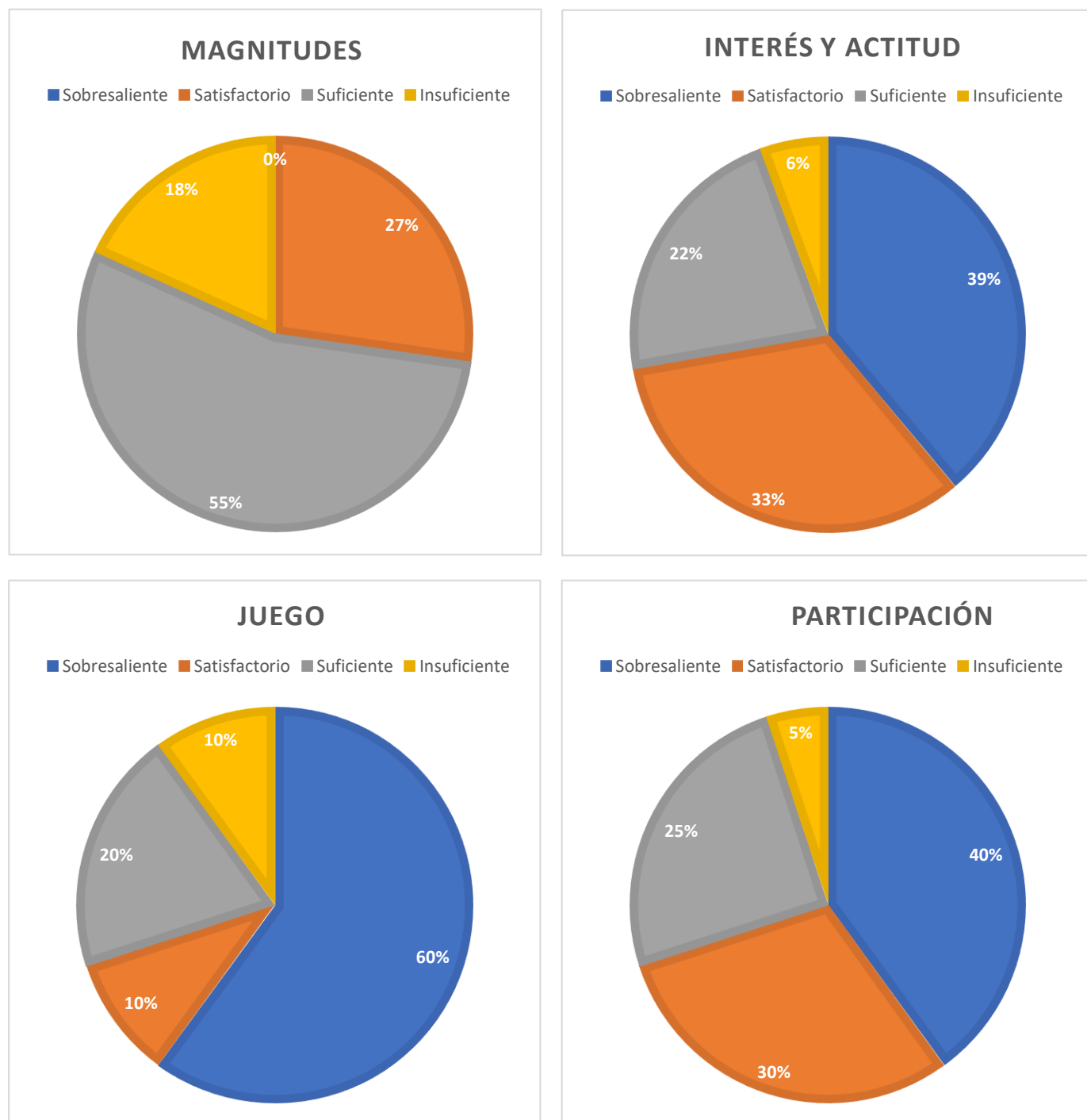
Actividad: Midiendo y explorando

Fecha de aplicación: 12 de marzo del 2024

Asistencia: 21

Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Mide objetos, áreas o distancias con unidades no convencionales que tiene al alcance y explica por qué son apropiadas; las representa de manera gráfica.	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Magnitudes	Utiliza y selecciona medidas no convencionales para medir objetos y distancias. 0/21	Utiliza medidas no convencionales para medir objetos y distancias. 3/21	Con apoyo mide objetos y distancias con medidas no convencionales 6/10	Realiza acciones de medición con unidades convencionales, está en proceso de medir y expresar. 12/21
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes. 7/21	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes. 6/21	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes. 4/21	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes. 4/21
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego. 12/21	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan. 2/21	Sigue las reglas del juego y no las cambia 4/21	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio. 3/21
. Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada. 8/21	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros 6/21	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones. 5/21	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas. 2/21

Anexo T



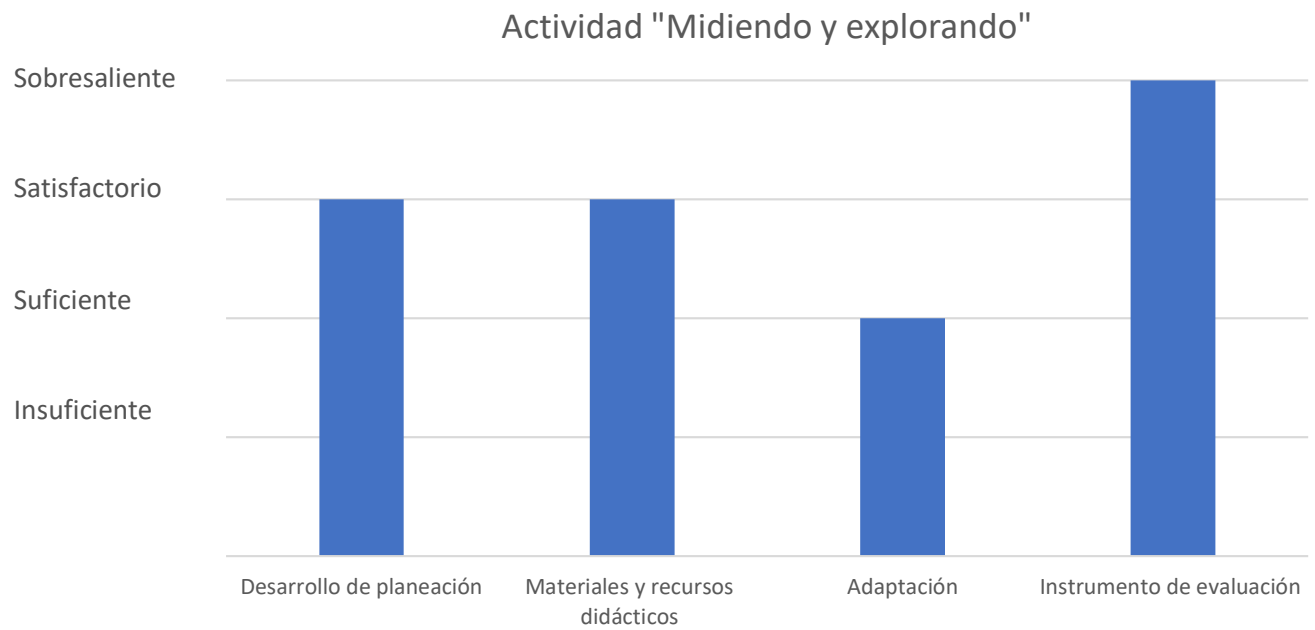
Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de evaluación de la actividad.

Anexo U

Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Desarrollo de planeaciones detalladas innovadoras y adaptables	El plan de clase es flexible y dinámico, con un enfoque en la personalización del aprendizaje y la adaptación en tiempo real	El plan de clase incluye descripciones detalladas de objetivos, actividades, recursos, y métodos de evaluación.	El plan de clase detalla los objetivos, actividades y recursos, proporcionando una guía clara	El plan de clase incluye objetivos y actividades generales sin mucha especificación
Uso de materiales y recursos didácticos innovadores	Los materiales y recursos didácticos son altamente apropiados y enriquecen la experiencia de aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos.	Los materiales y recursos son muy adecuados y contribuyen positivamente a la enseñanza y el aprendizaje.	Los materiales y recursos son adecuados y respaldan de manera efectiva la enseñanza y el aprendizaje	Los materiales y recursos son aceptables, pero podrían mejorarse para aumentar su impacto en el aprendizaje.
Adaptación para atender la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades especiales	Las actividades están altamente personalizadas, permitiendo rutas de aprendizaje individuales y utilizando tecnologías avanzadas para adaptar el aprendizaje a las necesidades específicas de cada estudiante.	Las actividades están diseñadas para abordar de manera consistente diferentes estilos de aprendizaje y proporcionar adaptaciones detalladas para estudiantes con diversas necesidades especiales.	Se incluyen algunas actividades que abordan diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) y adaptaciones básicas para estudiantes con necesidades especiales	Las actividades de aprendizaje son mayormente homogéneas, sin modificaciones significativas para diferentes estilos de aprendizaje o necesidades especiales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados	Se utilizan una variedad de instrumentos de evaluación que son altamente efectivos, inclusivos y se adaptan a las necesidades de todos los estudiantes.	Se utilizan diversos instrumentos de evaluación que son muy adecuados y accesibles para todos los estudiantes.	Se utilizan instrumentos de evaluación variados y adecuados que apoyan el aprendizaje y la evaluación equitativa	Se utilizan algunos instrumentos de evaluación, pero podrían diversificarse y adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes.

Lista de cotejo de autoevaluación sobre la intervención docente

Anexo V



Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de autoevaluación de la práctica.

Anexo W



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Jardín de niños Benito Juárez García

Grupo: 3ºB



Nombre de la actividad: El tesoro escondido		
Campo: Saberes y pensamiento científico		
Contenido: Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad.	
Fecha de aplicación:	Tiempo	Organización
20 de marzo de 2024	20 – 30 min	Equipos
Recursos	Actividad	
- Tesoros - Mapas - Obstáculos como aros, conos, palos, etc.	INICIO - Les explicaré que hoy tenemos una aventura emocionante de búsqueda del tesoro, para esto les preguntaré ¿Alguna vez has seguido un mapa?, ¿Lograste llegar a donde querías?, ¿Cómo lo lograste? DESARROLLO - Contaré una historia que adentre a los niños a la búsqueda del tesoro en donde dos reyes que dejaron cuatro tesoros escondidos hace muchísimo tiempo y necesitaban la ayuda de los niños para recuperarlos - Les explicaré en que consiste la actividad, formaremos equipos de 4 y a cada equipo se le entregará un mapa por seguir, de manera que cada tesoro por equipo estará en distinto lugar, cada equipo deberá ir siguiendo el mapa hasta lograr encontrar el tesoro - Para esto recordaremos alguna de las normas por seguir, al igual que las normas de convivencia. - Saldremos al patio para realizar la actividad, cada equipo deberá trabajar colaborativamente, logrando pasar por obstáculos en el patio del jardín, siguiendo su mapa para encontrar su tesoro. CIERRE - Les preguntaré: ¿Qué actividad te gusto más?, ¿Por qué?, ¿Se te dificultó alguna?, ¿Por qué?, ¿Lograste hacer todas las actividades?	

Anexo X



Evidencia actividad “el tesoro escondido”

Anexo Y

Jardín de Niños Benito Juárez García

3° “B”

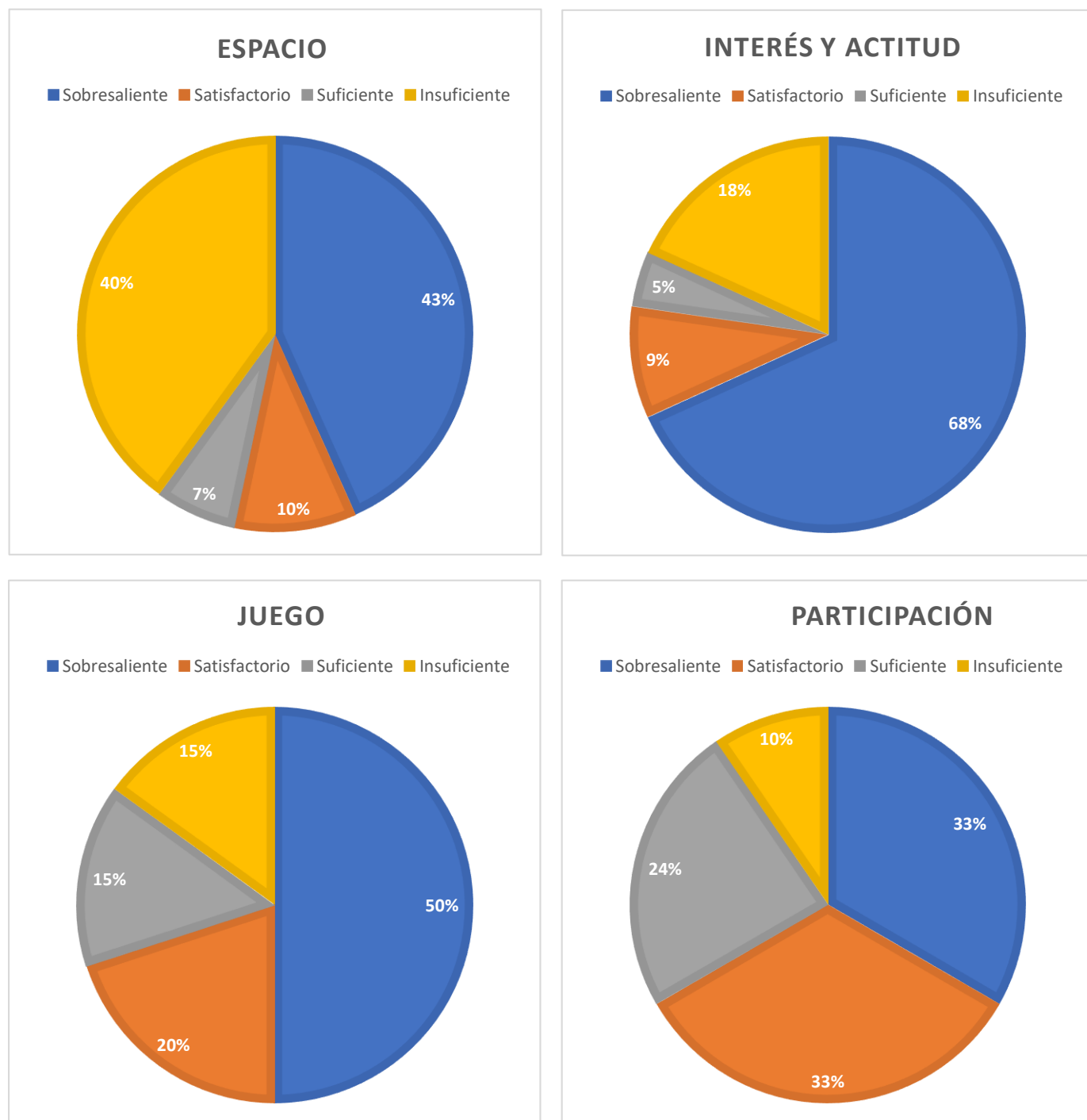
Actividad: El tesoro escondido

Fecha de aplicación: 20 de marzo del 2024

Asistencia: 20

Campo: Saberes y pensamiento científico				
Contenido: Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación			Proceso de Desarrollo de Aprendizaje: Interpreta y comunica en su lengua materna, recorridos con referentes espaciales de orientación y proximidad.	
Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Espacio	Interpreta y comunica con sus palabras recorridos de diferentes trayectorias utilizando términos espaciales 13/20	Interpreta y comunica recorridos de diferentes trayectorias. 3/20	Interpreta recorridos con referentes espaciales. 2/20	Conoce trayectorias diversas, está en proceso de interpretarlas y comunicarlas. 2/20
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto con los presentes. 15/20	Muestra interés en la actividad, mantiene una participación activa, pero necesita de apoyo para mantener una actitud positiva con los presentes. 2/20	Tiene poco interés y solo participa si se le solicita, no respeta a los presentes. 1/20	Es indiferente a la actividad; no participa, aunque se le solicite y es irrespetuosos con los presentes. 2/20
Juego	Respeto las reglas de juego y las sigue, pero si lo necesita las cambia para favorecer su logro en el juego. 10/20	Respeto las reglas, pero no busca que estas le favorezcan. 4/20	Sigue las reglas del juego y no las cambia 3/20	No sigue las reglas del juego y tampoco las cambia para su beneficio. 3/20
. Participación	Propone ideas y escucha las de sus compañeros para dar solución a la problemática presentada. 7/20	Propone ideas para dar solución a la problemática, pero no escucha las de sus compañeros 7/20	Escucha las ideas de sus compañeros, pero no da opiniones. 5/20	No escucha ni propone ideas para la solución de problemas. 3/20

Anexo Z



Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de evaluación de la actividad.

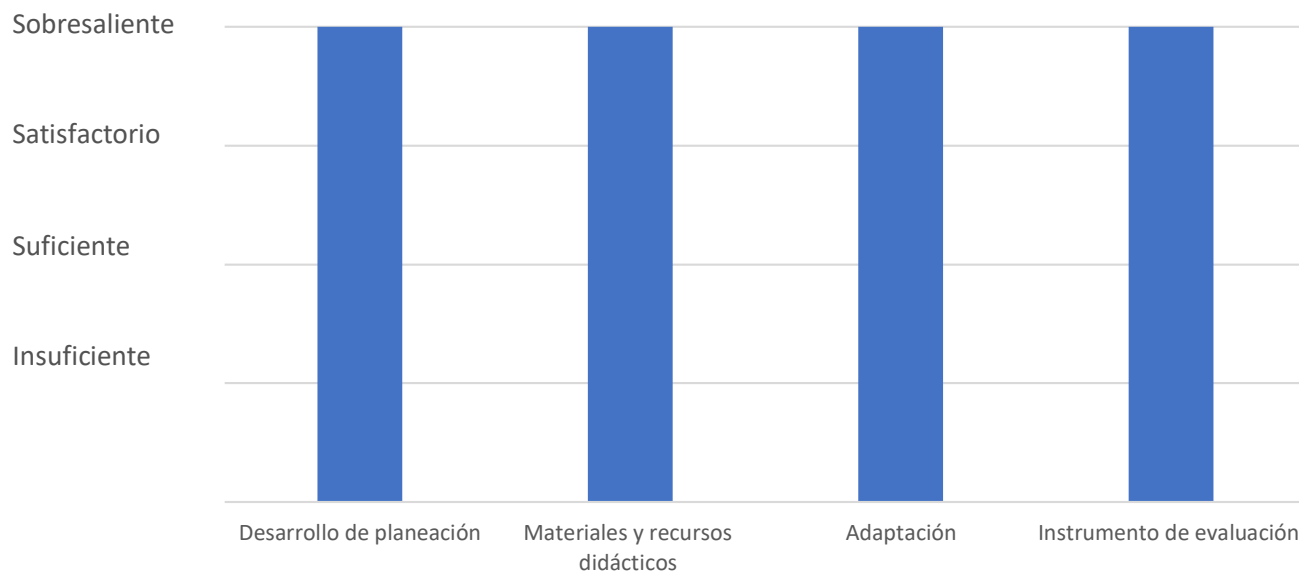
Anexo A.1

Criterios	Niveles de logro			
	Sobresaliente	Satisfactorio	Suficiente	Insuficiente
Desarrollo de planeaciones detalladas innovadoras y adaptables	El plan de clase es flexible y dinámico, con un enfoque en la personalización del aprendizaje y la adaptación en tiempo real	El plan de clase incluye descripciones detalladas de objetivos, actividades, recursos, y métodos de evaluación.	El plan de clase detalla los objetivos, actividades y recursos, proporcionando una guía clara	El plan de clase incluye objetivos y actividades generales sin mucha especificación
Uso de materiales y recursos didácticos innovadores	Los materiales y recursos didácticos son altamente apropiados y enriquecen la experiencia de aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos.	Los materiales y recursos son muy adecuados y contribuyen positivamente a la enseñanza y el aprendizaje.	Los materiales y recursos son adecuados y respaldan de manera efectiva la enseñanza y el aprendizaje	Los materiales y recursos son aceptables, pero podrían mejorarse para aumentar su impacto en el aprendizaje.
Adaptación para atender la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades especiales	Las actividades están altamente personalizadas, permitiendo rutas de aprendizaje individuales y utilizando tecnologías avanzadas para adaptar el aprendizaje a las necesidades específicas de cada estudiante.	Las actividades están diseñadas para abordar de manera consistente diferentes estilos de aprendizaje y proporcionar adaptaciones detalladas para estudiantes con diversas necesidades especiales.	Se incluyen algunas actividades que abordan diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) y adaptaciones básicas para estudiantes con necesidades especiales	Las actividades de aprendizaje son mayormente homogéneas, sin modificaciones significativas para diferentes estilos de aprendizaje o necesidades especiales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados	Se utilizan una variedad de instrumentos de evaluación que son altamente efectivos, inclusivos y se adaptan a las necesidades de todos los estudiantes.	Se utilizan diversos instrumentos de evaluación que son muy adecuados y accesibles para todos los estudiantes.	Se utilizan instrumentos de evaluación variados y adecuados que apoyan el aprendizaje y la evaluación equitativa	Se utilizan algunos instrumentos de evaluación, pero podrían diversificarse y adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes.

Rúbrica de autoevaluación sobre la intervención docente

Anexo A.2

Actividad "El tesoro escondido "



Gráfica de los resultados obtenidos en la rúbrica de autoevaluación de la práctica.