



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

TITULO: La estrategia del juego para favorecer el conteo en un grupo de tercero de preescolar

AUTOR: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza

FECHA: 11/25/2019

PALABRAS CLAVE: Estrategias, Conteo, Juego

**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

2015



2019

**“LA ESTRATEGIA DEL JUEGO PARA FAVORECER EL CONTEO EN UN
GRUPO DE TERCERO DE PREESCOLAR”
INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR**

**PRESENTA:
JULIA GUADALUPE ONTIVEROS ALMANZA**

**ASESORA:
HILDA MARGARITA LÓPEZ OVIEDO**

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

NOVIEMBRE DEL 2019



**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 Julia Guadalupe Ontiveros Almanza
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

"La estrategia del juego para favorecer el conteo en un grupo de tercero de preescolar"

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

en la generación 2015-2019 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

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

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

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

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

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 19 días del mes de Noviembre de 2019.

ATENTAMENTE.

Julia Guadalupe Ontiveros Almanza

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

Nicolás Zapata No. 200
Zona Centro, C.P. 78000
Tel y Fax: 01444 812-11-55
e-mail: cicyt@beceneslp.edu.mx
www.beceneslp.edu.mx



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

OFICIO NÚM: BECENE-DSA-DT-PO-07
DIRECCIÓN: REVISIÓN 8
ASUNTO: Administrativa
Dictamen Aprobatorio

San Luis Potosí, S.L.P., a 19 de noviembre del 2019.

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

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): JULIA GUADALUPE ONTIVEROS ALMANZA

De la Generación: 2015-2019

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: () Ensayo Pedagógico () Tesis de Investigación (✓) Informe de prácticas profesionales () Portafolio Temático () Tesina. Titulado:

"LA ESTRATEGIA DE JUEGO PARA FAVORECER EL CONTEO EN UN GRUPO DE TERCERO DE 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

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ.

MTRA. HILDA MARGARITA LÓPEZ OVIEDO

AL CONTESTAR ESTE OFICIO SIRVA SE USTED CITAR EL NÚMERO DEL MISMO Y FECHA EN LA QUE SE GIRA, A FIN DE FACILITAR SU TRAMITACIÓN ASÍ COMO TRATAR POR SEPARADO LOS ASUNTOS CUANDO SEAN DIFERENTES.

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS

Quiero comenzar agradeciendo a Dios por permitirme llegar hasta este momento, estar rodeada de amigos y familiares, por iluminar mi camino y acompañarme en cada paso que he dado.

Gracias papá por el apoyo que siempre me brindaste, por estar presente en mis estudios, dándome sabios consejos para crecer en lo personal y profesional, tú has sido un gran ejemplo para mí, me has demostrado que trabajando duro se obtiene el éxito y mírame gracias a eso estoy aquí, culminando una etapa de mi vida. Me has enseñado también que el ser docente es una profesión maravillosa que te llena de mucha alegría cuando escuchas de tus alumnos y padres de familia un “Gracias maestro”, recuerdo cuando me decías que eso para ti era una gran satisfacción y ahora que lo estoy viviendo lo entiendo y me llena de emoción porque creaste en mí ese sentimiento de empatía para con los padres de familia y alumnos y sobre todo el valorar mi trabajo. Estoy orgullosa de ti papá porque a pesar de las dificultades me guiaste para salir adelante, ¡te amo!

Quiero dedicar unas palabras a la familia Herrera Ontiveros, hermana, cuñado y sobrinos, por su inmenso apoyo, porque me han abierto las puertas de su casa y demostrado su cariño, gracias a ti Alejandra por motivarme a crecer y estar a mi lado, por no abandonarme y estar presente cuando te necesito. ¡Los amo demasiado!

Te dedico este triunfo abuelita, ya que has sido una pieza importante durante este proceso, me alentaste cada día a superarme, a soltar el pasado y disfrutar del presente, siempre me impulsaste para salir adelante, ¡gracias por todo lo que me has dado, te amo!

A mi hermana Diana por acompañarme en mis días de desvelo realizando mis trabajos, por ayudarme a realizar material didáctico cuando necesitaba terminar de prisa, por aguantar mis cambios de humor cada día de estrés.

¡Gracias a toda mi familia por creer en mí y crecer conmigo! Incluyendo a mis tíos y primos por hacer de cada momento una aventura.

Gracias por los que me acompañan en este momento, por creer en mí y formar parte de este logro tan importante, por inspirarme y llenarme de alegrías, por cambiar mi manera de ver la vida.

Agradezco también a mi Asesora Hilda Margarita López, por confiar en mí y brindarme su apoyo incondicional, por no abandonar mi esperanza de culminar este proceso, por darme de su tiempo, resolver mis dudas y tenerme paciencia, gracias por sus sabios consejos, por recibirme con los brazos abiertos y una sonrisa en su rostro.

A mis amigas Kari, Liss, Nati, Luzy, Lupita, Mary y Frida por los momentos de felicidad que me regalaron, porque nunca dejaron de creer en mí y me incentivaron a ser mejor, por estar presentes en momentos difíciles y aguantar mis locuras, berrinches y enojos, por hacer de la normal mi segunda casa, son unas grandes personas. ¡Las quiero muchísimo!

A los que no están presentes pero formaron parte de mi vida en este camino lleno de experiencias, gracias porque fueron una pieza importante de crecimiento.

ÍNDICE

I.- INTRODUCCIÓN	7
II. PLAN DE ACCIÓN.....	11
1.1. Diagnóstico	12
1.2. Problemática detectada	24
1.3. Propósitos.....	25
1.4 Presupuestos teóricos	26
1.5 Acciones.....	44
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	50
2.1 Primera acción	50
2.1.1. Reorientación de la acción	56
2.2. Segunda acción	58
2.2.1 Reorientación de la acción	61
2.3. Tercera acción	63
2.3.1. Reorientación de la acción	68
2.4. Cuarta acción	70
2.4.1. Reorientación de la acción:	73
2.5. Evaluación del plan de acción.....	74
IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	79
V.- REFERENCIAS.....	83
VI.- ANEXOS.....	86

I.- INTRODUCCIÓN

Un Informe de prácticas profesionales consiste en la elaboración de un documento analítico-reflexivo que se deriva del proceso de intervención llevado a cabo durante el periodo de práctica profesional. Para desarrollar este documento es necesario describir las acciones, estrategias, los métodos y procedimientos que fueron la pieza clave de la puesta en práctica teniendo como finalidad mejorar y así lograr transformar el quehacer docente, exponiendo las áreas de oportunidad a mejorar y los aspectos a poner en marcha para el cambio.

El presente informe tuvo el privilegio de ser desarrollado durante el ciclo escolar 2018 y 2019 en el Jardín de Niños “María Montessori” ubicado en la Localidad de San Luis potosí, S.L.P., en un contexto urbano con dirección en Ignacio Manuel Altamirano #1680 en la Colonia Huerta Real, con clave 24DJN0026Y, de carácter público con turno matutino, con número de zona escolar 089 y de sector escolar 13, incorporado a SEGE, cuenta con un calendario de 185 días laborales y es de organización completa (esto quiere decir que cuenta con maestros de Inglés, Educación Física y Música)

Durante la etapa infantil, es importante despertar el interés de los niños por aprender, y no existe mejor cosa que el juego para llamar su atención, provocando sus ganas por participar, motivándolos a usar su imaginación y de esta manera activar su pensamiento gracias a los diferentes estímulos que recibe del contexto que el juego le ofrece.

Las competencias a desarrollar durante la intervención docente, provienen de lo que marca el perfil de egreso de la educación normal, las cuales describen lo que el egresado será capaz de poner en practica al término de la formación de acuerdo a lo que demanda el plan de estudios, de esta manera se demuestran los conocimientos adquiridos, las habilidades, actitudes y valores para un desempeño profesional.

Las competencias elegidas a fortalecer durante el proceso de práctica profesional son:

- Genérica: Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.
- Profesional: Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.

Estas competencias serán la base para el desenvolvimiento dentro del ámbito de la docencia, serán aquellas rígidas habilidades que nos corresponden cumplir para demostrar ser un profesional. Así mismo, se pretende demostrar la competencia profesional que permite exponer el desarrollo del presente documento, manifestando el trayecto formativo como docente en formación, mismo que se llevó a cabo durante el ciclo escolar 2018-2019.

Para iniciar con el proceso del informe, que se hará presente durante la práctica profesional, es importante tener un punto de partida, y esto es, conocer a tus alumnos, ya que ellos son la base de este proceso, es por esto que debemos indagar sobre lo que saben y lo que no, partiendo de ahí para su aprendizaje.

Diagnosticar al grupo, nos abre una ventana nueva para descubrir aquellas áreas de oportunidad que se presentan, en este caso, en el Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático en el aspecto de número, en el cual se desprenden bajos resultados al ser analizados. De aquí parte la inclinación hacia el tema, conjuntándolo con el juego, como parte del procedimiento para planteamiento y la solución de la propuesta.

Es en esta parte donde nace el interés especial por el tema: La estrategia del juego para favorecer el conteo en un grupo de tercero de preescolar, partiendo del beneficio que obtendremos de aquellas habilidades que los alumnos han ido desarrollando poco a poco durante su formación, tanto en la vida diaria como dentro de la escuela, esto a través del juego como una estrategia que les permitirá a los alumnos enriquecer su destreza en el conteo, contribuyendo a un mejor aprovechamiento del aprendizaje, generando en el alumno motivación por aprender.

La especial atracción hacia el juego ha sido una gran ventaja para el desarrollo de este documento, la pregunta construida en base a las jornadas de práctica y observación a partir del séptimo semestre de la licenciatura en curso y la realización del diagnóstico para conocimiento de las características del grupo, descubriendo lo que ya sabían y lo que estaban interesados en saber. Esto permitió llegar al planteamiento del problema, la base de este informe.

Un docente tiene una gran responsabilidad al momento de pararse frente a un grupo, ya que los alumnos traen consigo un historial de saberes, es ahí donde debe indagar para asegurarse de lo que quiere enseñar, lo que le da la pauta para iniciar por la aventura de la enseñanza y el aprendizaje. Es por esto que durante el desarrollo de este documento y las prácticas profesionales, se asume un compromiso grande, siendo consciente que en todo momento debemos estar para nuestros alumnos, demostrar esa entrega y amor por la docencia, sabiendo también que la autoevaluación es parte del crecimiento que sirve para analizar si se están cumpliendo o no los objetivos para el aprovechamiento y logro del aprendizaje de los alumnos.

El informe de práctica consta de seis apartados, cada uno tiene su especial relevancia en cuanto a la información requerida para dar a conocer los pasos que se llevaron a cabo durante el desarrollo de este informe.

El contexto escolar, en el que se describe el panorama en donde se desenvuelve la práctica educativa, se detallan los rasgos externos como la ubicación y su comunidad (comercio, transporte, etc.), características internas como la población (alumnos, personal de apoyo y personal docente) que conforma la institución, componentes de su infraestructura que hacen que la escuela sea un mejor lugar de aprendizaje para sus alumnos.

El diagnóstico, la base para el esclarecimiento de los propósitos y objetivos, por el cual se genera una problemática. Este nos permite ver las áreas de oportunidad del alumnado en general, en el que se describen las particularidades que conforman al grupo y se analizan los datos obtenidos de la misma en forma de gráficos que ayudarán a una mejor comprensión de los resultados.

Plan de acción, en el que se describe y focaliza el problema, se plantean los propósitos considerados para el mismo, incluyendo la revisión teórica para argumentar y sustentar la información, planteando también las propuestas de acción y estrategias como alternativas de solución (planeación, materiales y evaluación).

Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, en la que se incluyen el uso de los diferentes recursos para evaluar cada una de las acciones realizadas, así como la descripción de las actividades aplicadas para dar solución a la problemática. En este apartado se destacan los instrumentos más pertinentes y adecuados, usados durante la práctica profesional.

Conclusiones y recomendaciones, el apartado final, donde se valora el trabajo en el aula, la autorreflexión de la práctica, se abre una mirada hacia el mejoramiento del actuar docente, rescatando las áreas de oportunidad para el cambio educativo (trabajo docente).

II. PLAN DE ACCIÓN

En el nivel inicial los alumnos no ingresan a la escuela sin precedentes de aprendizaje, su ambiente familiar lo ha instruido con experiencias que le han servido para su crecimiento. Este conocimiento le servirá de pilar al momento de ingresar a la escuela, dentro de ella podrá reforzar esas capacidades que ha desarrollado fuera de la escuela, en el preescolar podrá fortalecer esas competencias (y desarrollar otras mas) que ha ido adquiriendo a su corta edad. Para el fortalecimiento de estas, es necesario llevar a cabo estrategias dentro del aula que permitan que el alumno se interese, se involucre y de esta manera aprenda.

Por esta razón utilicé el juego como estrategia, ya que el juego en edad preescolar es uno de los intereses principales del alumno, a través de él, se puede lograr que el alumno preste la atención necesaria y pertinente en el tiempo estipulado de una actividad, que esté en movimiento, conviva con sus compañeros, acate consignas y que pueda respetar acuerdos establecidos entre todos los integrantes antes de iniciar un juego, logrando motivarlo a participar e involucrarse en las actividades.

El interés que se logró gracias al juego, fue una herramienta útil para acercarnos a las matemáticas, que en este caso se enfoca particularmente al número y conteo.

Durante el proceso de aprendizaje del conteo, se debe tomar en cuenta que los niños han adquirido poco a poco determinados conocimientos acerca del número y el conteo durante su estancia en el preescolar desde que ingresan hasta llegar al último grado, que ayudarán a una mejor comprensión del número, como por ejemplo, para que un alumno aprenda a contar se requiere que asimile diversos principios lógicos:

El primero de ellos es que tiene que comprender la naturaleza ordinal de los números, es decir, que se encuentran en un orden ascendente. El segundo es la

comprensión del procedimiento que se sigue para el conteo basado en que cada objeto debe contarse una vez y no importando el orden. El tercero es que el número final será la totalidad de elementos de la colección (SEP, 2011). Estos tres principios lógicos los alumnos, los han ido desarrollando durante su vida en el preescolar y fuera de él.

En base a esto, se observa que los alumnos ya saben el orden ascendente de los números, porque no empiezan a contar por el 10 si no que ya conocen que deben comenzar por el 1, cuentan cada uno con sus procedimientos propios, comprendiendo que no importa el orden en que deben contar, siempre y cuando no cuenten el mismo objeto dos veces y por ultimo expresar el resultado esperado o correcto al momento de realizar su conteo.

Se pretende fortalecer esas habilidades de la mano del juego, esas destrezas que han ido construyendo para usar el número y el conteo en su vida cotidiana, lo que los ha ayudado a resolver problemas y usar la toma de decisiones usando el razonamiento para la obtención de buenos resultados de aquellas situaciones que se le puedan presentar en su día a día.

1.1. Diagnóstico

El diagnóstico es un instrumento en el cual se despliegan las características del grupo, que permite dar un primer paso para la aplicación de propuestas de mejora. Mollá (2008) nos dice que "(...) diagnosticar en educación no pretende demostrar o falsar hipótesis o conjeturas, sino encontrar soluciones correctivas o proactivas, para prevenir o mejorar determinadas situaciones de los sujetos en orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje" (p. 611).

Por esta razón, con el grupo de 3° "A" conformado por 24 alumnos de los cuales 14 son niños y 10 niñas con edades de entre los 4 y 5 años, se pretende demostrar el nivel de desarrollo de aprendizaje en los "Campos de Formación Académica" y

“Áreas de Desarrollo Personal y Social”, esto en base a la prueba diagnóstica (Ver Anexo A) que fue herramienta importante para confrontar los resultados obtenidos durante las jornadas de práctica en el mes de Octubre.

Como apoyo a la observación y análisis durante la aplicación del diagnóstico, se realizó una guía de observación que me ayudó a una mejor comprensión de los conocimientos, actitudes y habilidades de los alumnos, derivada de todas las Áreas de Formación Académica, cada ítem construido y complementado con los aprendizajes esperados del Plan y programas de estudio Aprendizajes Clave de Educación Preescolar. (Ver Anexo B)

(...) El diagnóstico inicial se centrará en explorar las manifestaciones de los niños en los Aprendizajes esperados de este campo y área. Para hacerlo, es necesario organizar actividades o situaciones didácticas con la intención de observar cómo se desempeñan y cómo participan los niños y registrar rasgos que los caracterizan (SEP, 2017, p.170).

Esta es la base principal para el desarrollo y planificación de actividades que nos llevarán a cumplir un determinado logro, es importante tomar en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, conocer que saben y que saben hacer, es una fuente rica de información, pues esto nos dice que experiencias han adquirido en los diferentes ámbitos, cuáles son sus características, capacidades y habilidades desarrolladas durante su formación, para partir de ese primer momento y objetivar en lo que se quiere lograr con los niños.

Todo esto se compacta en gráficos, que nos revelan los conocimientos adquiridos de los alumnos, cada uno de los ítems que se presentan en las diferentes gráficas, fueron tomados de los aprendizajes esperados del Plan y programas de estudio “Aprendizajes Clave para la educación integral”. Cada aprendizaje esperado, devela lo que un alumno ya ha aprendido o requiere aprender o reforzar, lo que apoyará a la búsqueda de la problemática.

A) Aspectos contextuales

El Jardín de Niños “María Montessori” atiende a niños de entre 2 años y medio hasta 6 años, cuenta con 9 grupos, de entre los cuales 3° “A” fue el grupo asignado para el cumplimiento de la práctica profesional y la aplicación de las actividades que guiaron este proceso. El grupo cuenta con 24 alumnos con edades de 5 y 6 años, de estos 14 son niños y 10 niñas, ellos conforman un salón de clases, en el que han creado un lazo de amistad, ya que han cursado juntos desde primer grado y llevan una historia consigo.

Son un grupo muy peculiar, siempre están llenos de energía, participan mucho, se sienten atraídos por el trabajo, siempre y cuando se trate de juegos que les sea de su interés, les encanta experimentar y descubrir cosas nuevas, lo que ha hecho de esta labor algo muy interesante, generando compromiso, responsabilidad y entrega. “La identidad profesional no se obtiene en solitario, los alumnos son un factor determinante en este proceso” (Villanueva, 2010, p. 23). Un docente no es alguien que transmite conocimientos, si no por el contrario, esta para guiar a sus alumnos en el conocimiento, permitiendo que ellos lo descubran, buscando en todo momento ser profesional y actuar con valores, ante todo somos seres humanos y debemos ser críticos y auto reflexivos para hacer frente ante las situaciones que se presenten durante la intervención docente.

El Jardín de Niños está ubicado en la Localidad de San Luis potosí, S.L.P., con dirección en Ignacio Manuel Altamirano #1680 en la Colonia Huerta Real, con clave 24DJN0026Y, es de carácter público con turno matutino, el número de zona escolar es 089 y sector escolar 13, perteneciente a SEGE, cuenta con un calendario de 185 días laborales y es de organización completa.

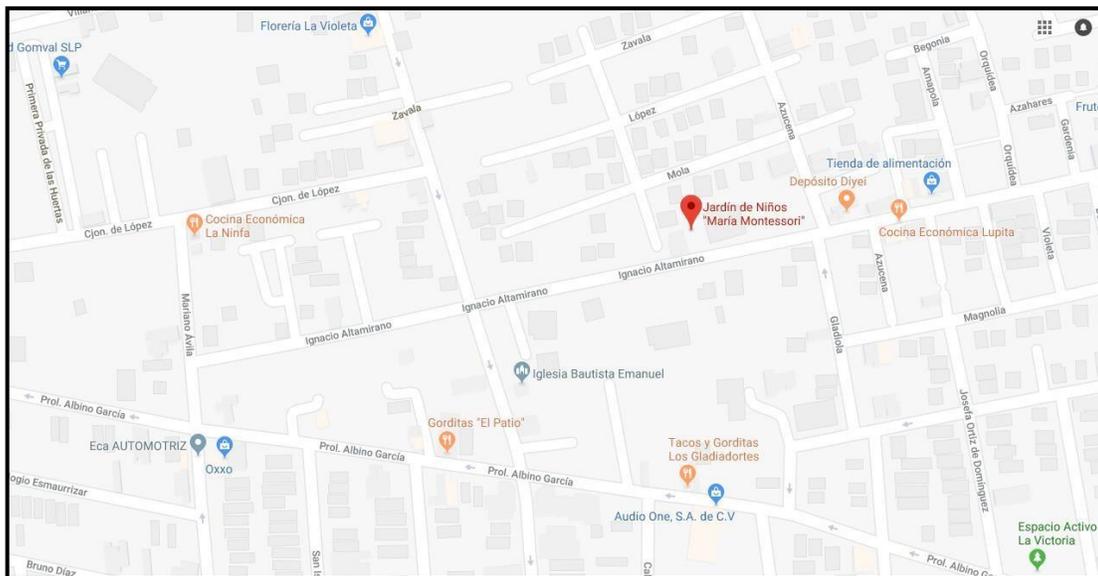


Figura 1. Croquis de ubicación del Jardín de Niños “María Montessori”

La escuela se encuentra ubicada sobre una avenida, la cual es muy transitada debido al flujo continuo de vehículos a lo largo del día, la principal actividad económica es el comercio, ya que se pueden observar locales de comida, venta de abarrotes, papelería, tienda de ropa, tortillería, panadería entre otras. Los principales medios de transporte que se observan para llegar al jardín, son el automóvil y el transporte público, este último transita por la avenida Pedro Moreno ubicada a 3 cuadras de la estancia y otra opción que utilizan los habitantes más cercanos a la estancia es caminar.

La entrada a la institución se encuentra ubicada en la avenida Ignacio Altamirano y posee un sistema de seguridad que brinda confianza a los padres de familia ya que cuenta con un portón de barrotes (amplio cubierto por láminas) y monitoreo por medio de un sistema de circuito cerrado.

El jardín de niños cuenta con una infraestructura de 2 niveles, divididos en 8 aulas para los diferentes grados (1° - A y B, 2° - A, B y C y 3° A, B y C), un salón de computación, sala de usos múltiples, biblioteca, salón de ciencias, una dirección,

cocina, tiene una cancha techada para realizar diversas actividades entre ellas los actos cívicos como honores a la bandera, 2 patios pequeños equipados con juegos para los recreos de los alumnos, una bodega con herramientas para el personal de limpieza y dos baños, los cuales están divididos para niños y niñas, cada uno cuenta con 5 retretes entre ellos uno para maestras y otro para maestros.

La infraestructura de los planteles educativos comprende aquellos servicios y espacios que permiten el desarrollo de las tareas educativas. Las características de la infraestructura física de las escuelas contribuyen a la conformación de los ambientes en los cuales aprenden los niños y, por tanto, funcionan como plataforma para prestar servicios educativos promotores del aprendizaje que garantizan su bienestar (Pérez, Pedroza, Ruíz y López, 2010).

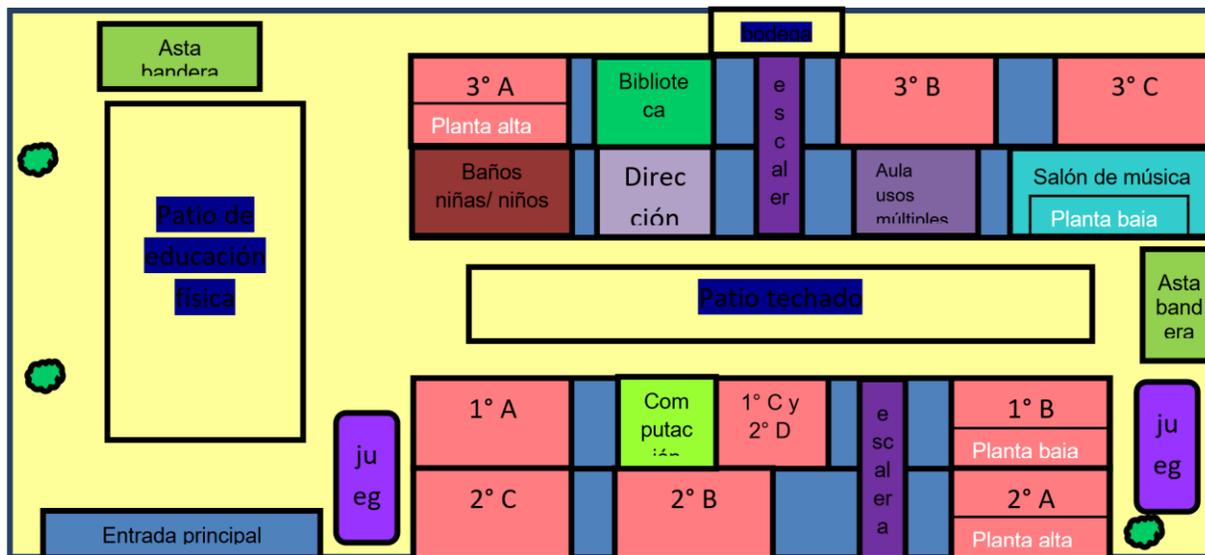


Figura 2. Plano del Jardín de Niños “María Montessori”

El horario de la institución es de 8:30am a 12:15 pm y como parte del protocolo de seguridad el ingreso de los alumnos es a partir de las 8:45, no se permite la entrada a padres de familia solo con tema urgente, para apoyo en la vialidad se solicita la ayuda de 6 papás y la maestra de guardia recibe a los alumnos en el pórtico.

Esto parte de reconocer la necesidad de que los niños y las docentes de todos los planteles de educación preescolar del país puedan realizar sus actividades de enseñanza y aprendizaje en condiciones seguras, protegidos de los peligros que puede representar el entorno donde se ubican las escuelas y los materiales utilizados para la operación de éstos. (Pérez et al., 2010)

La jornada escolar está organizada en actividades como: computación, inglés, música, educación física (cada una debe cumplir con un tiempo de 25 min.) y las situaciones aplicadas en el aula. Cada aula cuenta con los materiales didácticos como animales de plástico, taparrosas, figuras geométricas de plástico, geo planos, regletas, material de ensamble, números de imán, rompecabezas y recursos de papelería como pinturas de agua, pinceles, palos de madera, estambre, brillantina, tijeras, resistol, colores, crayolas, sacapuntas, lápices, plumones, gises pastel, gomas, hojas de iris y de máquina, papel crepe y china, cartulinas y foami, todos estos organizados dentro del salón y guardados en bodega, los alumnos y maestras tienen acceso a estos materiales.

La interacción de los estudiantes con materiales variados, organizados y que se encuentran a su alcance, propicia un medio donde pueden desarrollar habilidades específicas como las psicomotrices, el razonamiento matemático y científico. Así, la utilización de materiales didácticos constituye una de las prácticas adecuadas para favorecer e influir en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los preescolares (Pérez et al., 2010).

La escuela la conforma quien está al frente de la dirección, el personal docente y secretariado, quienes están durante la jornada escolar para atender a los alumnos y padres de familia. Todos en conjunto tienen un papel importante dentro de la comunidad escolar, pues son quienes llevan la responsabilidad de la educación y cuidado de los alumnos, siempre están al pendiente de las necesidades de los

pequeños, y personal de intendencia: (2 personas de apoyo) a partir de las 8:00 am para abrir la escuela y organizar los espacios, realizar el aseo en las aulas y baños.

Por ser un agente social que desarrolla su labor cara a cara con los alumnos el trabajo del maestro está expuesto cotidianamente a las condiciones de vida, características culturales y problemas económicos, familiares y sociales de los sujetos con quienes laboran, todo ello hace de su quehacer una compleja trama de relaciones de diversa naturaleza (Fierro, Fortoul y Rosas, 1999).

Este equipo de trabajo está regido por una dimensión valoral que le permite actuar de manera prudente y con principios que le permitan tomar decisiones y hacer frente a situaciones problema que se presenten dentro del Jardín de Niños. Así, los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado y se sienta seguro y libre (SEP, 2017).

B) Aspectos de desarrollo del alumnado

¿Quiénes son los niños del grupo?

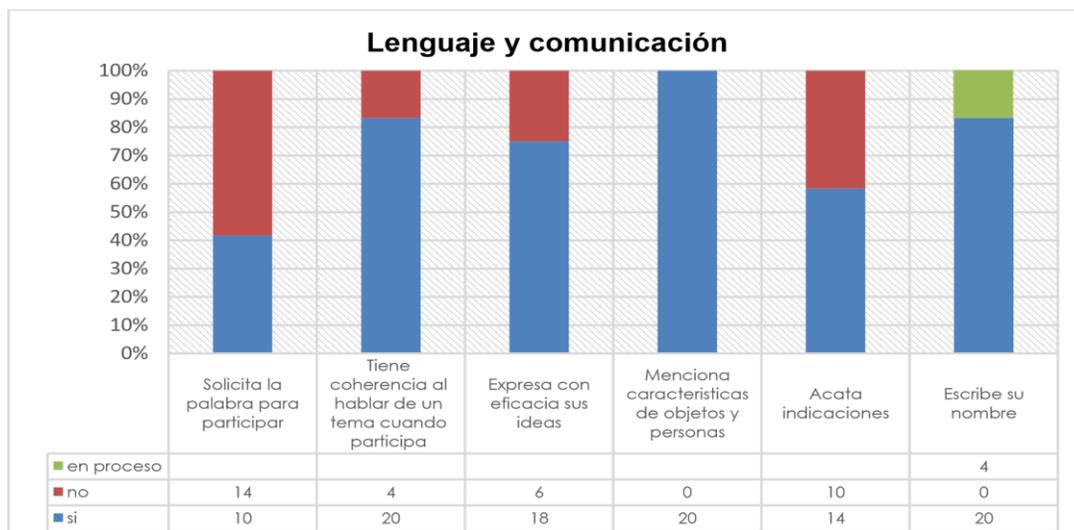


Gráfico 1. Guía de observación. “Área de Formación Académica”: Lenguaje y comunicación.

Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

En el Área de Lenguaje y Comunicación, en el ámbito de oralidad, destacamos los siguientes ítems, que para obtener una conversación asertiva los alumnos deben solicitar la palabra para hablar lo que les ayuda a regular la conducta, respetar turnos que por consiguiente los conlleva a usar la escucha y poner en práctica su atención y observamos que poco más del 50% no lo hace.

Para debatir o compartir información sobre un tema en específico debe haber coherencia y al mismo tiempo expresarse con eficacia y tener conexión en sus ideas para que los demás comprendan y pueda darse a entender, un promedio de 14 alumnos han logrado este aprendizaje. “El desarrollo del lenguaje de los niños al ingresar a preescolar es variable. Conversar, narrar, describir y explicar son formas de usar el lenguaje que permiten la participación social, así como organizar el pensamiento para comprender y darse a entender” (SEP, 2017, p.192).

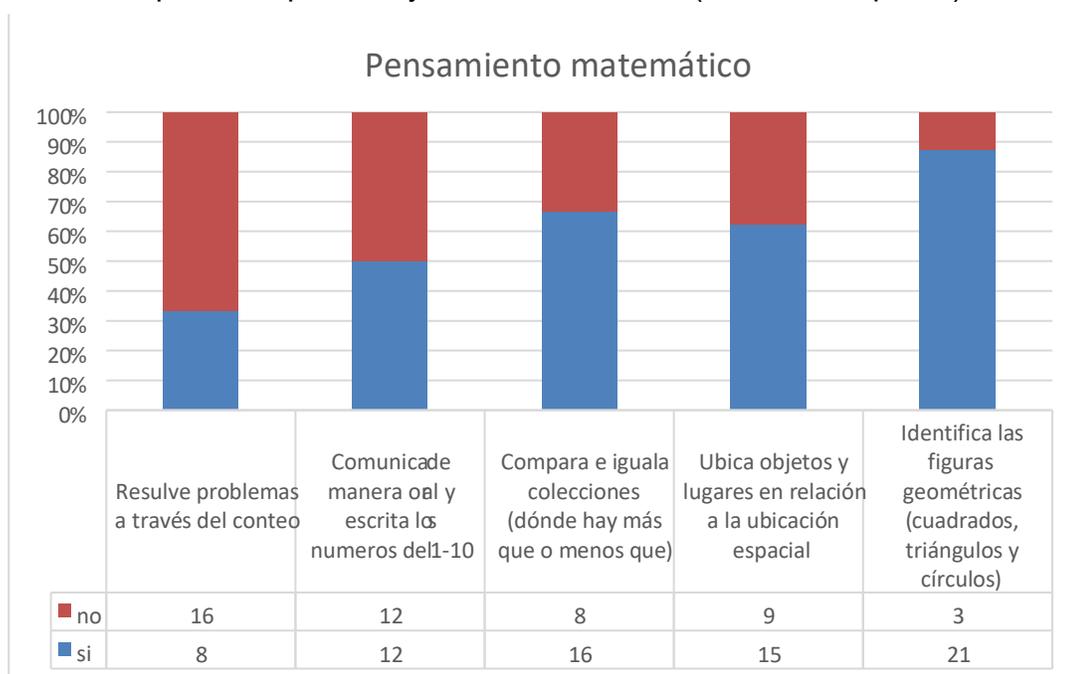


Gráfico 2. Guía de observación. “Área de Formación Académica”: Pensamiento Matemático.

Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

Los resultados arrojados en esta Área de Formación Académica, podemos dar cuenta en el aprendizaje esperado de resuelve problemas a través del conteo y comunica de manera oral y escrita los números del 1-10 hay un 30% de alumnos

aproximadamente, que aún no cuentan colecciones mayores al 10, hay mayor número de alumnos arriba del 60% que si comparan e igualan colecciones como donde hay más, donde hay menos o donde hay la misma cantidad de colecciones, también saben ubicarse en relación a la ubicación espacial, arriba, abajo, a un lado izquierdo, a un lado derecho, etc., y para finalizar de un total de 24 alumnos, 21 saben identificar las figuras geométricas más básicas que es el triángulo, círculo y cuadrado.

El nuevo programa de estudios Aprendizajes Clave (2017) señala que el pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones en base en condiciones y datos conocidos. Para que se logren estos aspectos lo alumnos deben tener variedad de actividades que les permitan generar experiencias significativas en ellos.

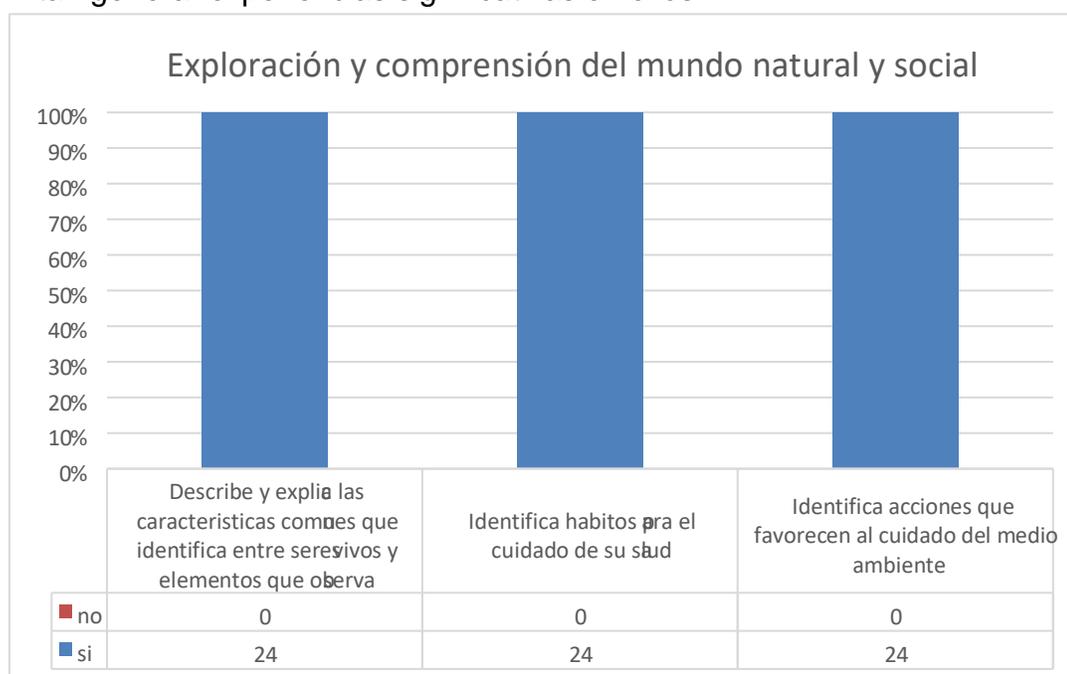


Gráfico 3. Guía de observación. “Área de Formación Académica”: Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

Se puede observar que ya todos los alumnos tienen la capacidad de describir y explicar características que identifica entre seres vivos y elementos que observa en

la naturaleza, también identificar hábitos que ayudan al cuidado de su salud como la higiene personal, los alimentos que deben ingerir en más cantidad, etc., y por ultimo logran identificar lo que favorece al cuidado del medio ambiente, realizando pequeñas acciones dentro de la escuela como el no desperdiciar agua dejando las llaves abiertas de los baños, no desperdiciar el papel de baño, no tirar basura fuera de su lugar. Todas estas acciones comienzan aprendiéndose en casa y terminan reforzándolas en la escuela, con pequeñas acciones que observan de sus compañeros, a través de actividades y pláticas con sus maestros, etc.

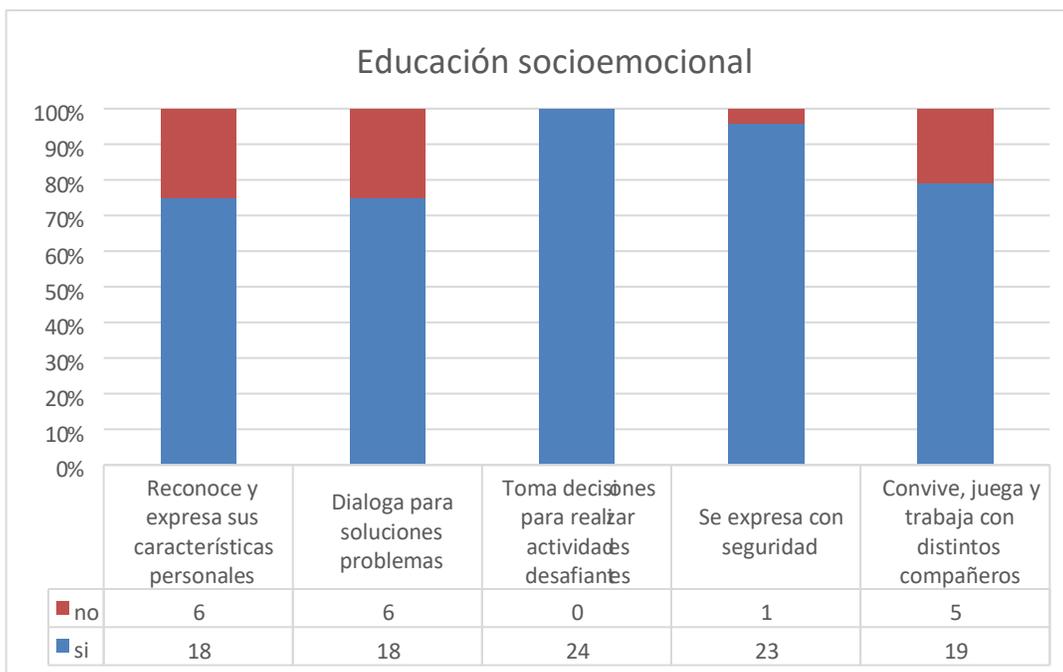


Gráfico 4. Guía de observación. “Área de Formación Académica”: Educación socioemocional.

Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

La educación socioemocional tiene mucho que ver con cómo se desenvuelve el alumno con sus demás compañeros y como se ve el mismo frente a sus iguales, si reconoce que tiene habilidades que le ayudarán a ser bueno y a destacar en cierta actividad o aquellas debilidades que debe fortalecer con la práctica, si es autónomo para tomar decisiones que le impliquen desafíos, que deba convivir, jugar y trabajar con diversos compañeros lo que vemos en la gráfica que un 80% lo realiza y por ultimo más del 90% de los alumnos se expresa con seguridad al hablar frente al

grupo o cuando participa en actividades, esto indica que tienen iniciativa y reconocen aquellas virtudes que les son favorables para un mejor desarrollo.

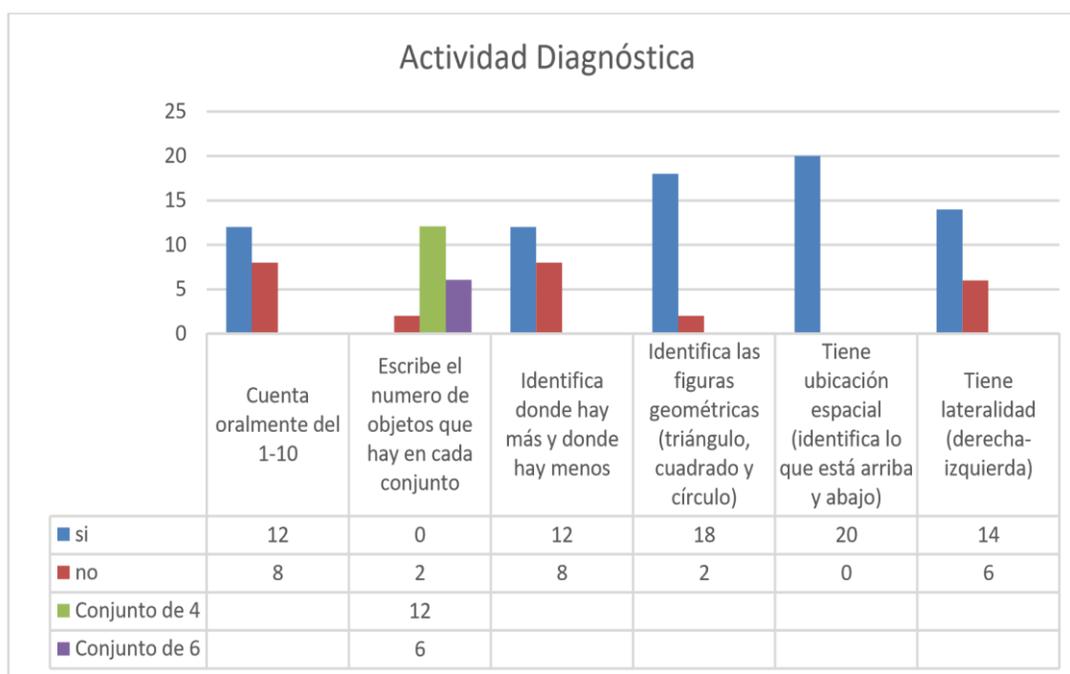


Gráfico 5. Resultados Actividad Diagnóstica.
Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

En la actividad diagnóstica aplicada a 20 niños que abarca un total del 83% de alumnos que la realizaron, de la cual se desprenden 6 ejercicios en relación al Área de Formación Académica de Pensamiento Matemático, basados en los organizadores curriculares de número, ubicación espacial y figuras y cuerpos geométricos. Estos ejercicios aplicados fueron diseñados para que los alumnos pudieran contestar sin necesidad de leer, ya que los niños aun no llegan a ese nivel de logro, por esto los indicadores eran sencillos como encerrar, tachar o dar respuesta de manera verbal o escrita.

En el primer ítem se refiere al conteo oral solo hasta el número 10, en este apartado los alumnos escribían los números del 1-10 realizando el conteo, en el segundo ítem, se les presentaban a los alumnos 2 conjuntos, el primero marcaba 4 flores de los cuales 12 niños lograron escribir el número correcto de acuerdo a la cantidad que le indicaba y el segundo tenía 6 abejas, solo 6 niños contaron de manera correcta y escribieron el número que correspondía, esto nos da un total de

18 alumnos y los 2 restantes no contestaron correctamente ninguna de las dos cantidades.

En el tercer ejercicio se les presentan dos dibujos de frascos con cantidades de juguetes diferentes, en este, los alumnos tenían que tachar que frasco tenía más juguetes y cual menos, teniendo como resultado que 12 alumnos identificaron las cantidades y 8 no lo lograron. En el cuarto se les muestran 3 figuras geométricas y se les pide que coloreen el círculo de azul, triángulo rojo y cuadrado amarillo, el total de alumnos que colorearon las figuras correctamente fueron 18.

Por último hablamos de ubicación espacial y lateralidad, los alumnos tenían que encerrar y tachar lo que se encontraba arriba, abajo, a un lado izquierdo y derecho, de lo cual podemos destacar que en ubicación espacial los 20 alumnos identificaron correctamente los objetos y en lateralidad hay 6 alumnos que aún tienen confusión acerca de donde se encuentra su lado derecho o izquierdo.

Podemos dar cuenta que en relación al aspecto de número, a los alumnos aún se les dificulta realizar conteos en colecciones hasta 10 elementos. Por esto, los aprendizajes que requieren el uso de herramientas matemáticas como el uso y los números necesitan tiempo porque las posibilidades de aprender resolviendo de cada alumno dependen de sus conocimientos y experiencias. (SEP, 2017)

El uso del número y el conteo en la vida cotidiana del preescolar es de gran relevancia, constantemente lo utiliza en variadas situaciones que le demanden resolver problemas y tomar decisiones. Por esta razón partimos con el uso del número para crear acciones didácticas que impliquen en el alumno retos nuevos como el conteo en colecciones mayores a 10 elementos.

Los números y sus usos se aprenden en un contexto social, de ahí la importancia de que los niños tengan la oportunidad de reconocer la valía que tiene la representación de los números y lo que se puede comunicar con

ellos. La representación gráfica convencional de los números naturales (1, 2, 3,...) sirve, entre otras cosas, para comunicar cuántos elementos tiene una colección. Para que reconozcan esta función es importante presentar situaciones en las que los números son una manera de comunicar información numérica. (SEP, 2017, p.234)

1.2. Problemática detectada

Los principios de conteo durante la formación inicial del alumno, son un elemento base para el aprendizaje del uso del número, conforme se van desarrollando, en su contexto el niño aprende a contar a manera de repetición sin alcanzar esa comprensión del para que lo hace, es aquí donde entra la escuela como apoyo y guía para el aprendizaje de este concepto, pues la educación formal le da un sentido a lo que él ha adquirido de conocimiento gracias a sus experiencias.

La educación formal no necesariamente debe estar basada en la memorización de conceptos, es importante reconocer que el docente puede llegar a ser una herramienta clave para que el alumno aprenda y esto solo se logra a través de situaciones didácticas con propósitos claros, generando en ellas retos y experiencias significativas para el aprendiz. Una instrucción informal que los niños reciben en el contexto en el que se desenvuelven, llega a ser fructífero para ellos, pues lo llena de experiencia gracias a que puede confrontar los contenidos aprendidos en la escuela, analizando lo que vive para poner en práctica la toma de decisiones.

Atendiendo lo planteado por Coll y Martín (cit. Por Padilla, 2009) mencionan que, se entiende que el conocimiento significativo no puede ser impuesto desde el exterior, sino que debe elaborarse desde adentro, pues, así el niño manifiesta interés por todo lo que le rodea y, partiendo de ese interés, explora el mundo y aprende algunos conceptos matemáticos como más, menos, arriba y abajo. (p. 391)

Durante las jornadas de observación en el Jardín de Niños, con las actividades que la maestra titular de grupo realizaba con los niños, enfocado al Campo Formativo de Pensamiento Matemático, orientado al organizador curricular 2 de número, se observó que los alumnos tenían una debilidad en el conteo.

Basándonos en el perfil de egreso de los alumnos: Cuenta al menos hasta el 20, razona para solucionar problemas de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos, y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas), que el nuevo plan de estudios nos demanda cumplir y que también durante el consejo técnico a través de la ruta de mejora se planteó como área de oportunidad.

Es entonces que se genera la problemática acerca de que a los alumnos les hace falta fortalecer ese aprendizaje esperado, entre maestras y directora se crea la siguiente cuestión: ¿Por qué no han logrado fortalecerla? Y lo que se analizó es, que los alumnos no se interesan por los números, no se sienten motivados para aprender estos contenidos, etc., reflexionando sobre lo que las maestras comentaban y pensando acerca de lo que les interesaba a los alumnos, surge como una propuesta de estrategia el juego, ya que los alumnos tienen un interés especial por este.

1.3. Propósitos

A partir de esto se diseñan los propósitos los cuales son necesarios para efectuar las situaciones didácticas y que serán un logro al finalizar la aplicación de la planeación, de las cuales se desprenderán los resultados obtenidos al concentrar la evaluación.

- Favorecer el conteo para resolver problemas de su contexto a través del juego.

Fortalecer mi intervención docente a través del diseño de situaciones didácticas en acompañamiento del juego para favorecer el conteo y el uso del número en los niños de tercer grado.

1.4 Presupuestos teóricos

A) Presupuestos psicopedagógicos

Desarrollo del niño

“Con el término desarrollo designamos los cambios del niño que ocurren con el tiempo” (Meece, 2000, p.16)

Dentro de la teoría cognitiva de Jean Piaget, podemos rescatar que este biólogo y filósofo, percibía al desarrollo de manera organísmica; es decir, como producto de los esfuerzos de los niños por comprender su mundo y actuar sobre él (Papalia, Olds, Feldman, 1975).

Describió este desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- Sensoriomotora (nacimiento a 2 años). De manera gradual, el lactante adquiere la capacidad de organizar actividades en relación con el ambiente por medio de la actividad sensorial y motora.
- Preoperacional (2 a 7 años). El niño desarrolla un sistema representacional y utiliza símbolos que representan personas, lugares y eventos. El lenguaje y el juego imaginativo son manifestaciones importantes de esta etapa. El pensamiento aún no es lógico.
- Operaciones concretas (7 a 11 años). El niño puede resolver problemas de manera lógica si se enfoca en el aquí y en el ahora, pero no puede pensar en términos abstractos.

- Operaciones formales (11 años a adultez). La persona puede pensar de manera abstracta, lidiar con situaciones hipotéticas y pensar acerca de posibilidades.

El infante en edad preescolar se encuentra en la etapa preoperacional, en ella los pequeños aun no son capaces de usar el pensamiento lógico, es decir, conforme la experiencia que el adquiera poco a poco lo construirá, razonando y realizando juicios en los que él pueda afirmar o negar algo, un aspecto también importante es que son egocéntricos, pues todo gira alrededor de ellos, no puede ponerse en “el lugar de otro” o sea, que no logra comprender la perspectiva de otra persona.

Mientras el infante pasa por la etapa preoperacional, va presentando variedad de cambios, estas pautas lo ayudaran a crecer progresivamente, el pensamiento representacional es uno de ellos, en el que el niño tiene la capacidad de utilizar las palabras para simbolizar un objeto que no está presente o fenómenos no experimentados directamente, es decir, el niño imita conductas que haya observado de otros niños como los berrinches, nombra cosas que desea aunque no estén presentes como galletas, leche, etc.

Otra característica es la presencia del juego en donde ellos pueden realizar el acto en su propio mundo y dentro del salón de clases, pero pocas veces lo hacen compartiendo con otros, aquí el simbolismo es parte de este proceso, ya que juegan con los roles, “a ser otros” como por ejemplo superhéroes, bomberos, papá o mamá, representando cosas reales de su entorno.

En términos generales el juego simbólico se inspira en hechos reales de la vida del niño (por ejemplo, el patio de juego, ir a la tienda, ir de viaje) pero también los que contienen personajes de la fantasía y superhéroes son muy

atractivos para él. Muchos expertos piensan que este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorecen además la creatividad y la imaginación (Meece, 2000, p.107).

Durante esta niñez, en la que ocurren ciertos cambios en su crecimiento y marcadas por el estilo de vida que llevan en el hogar y la escuela, se manifiesta de manera diferente en cada niño, sabemos que cada uno aprende a su ritmo y madura a su tiempo. Con esto hacemos ver que aprenden de disímiles formas, hay diferencias entre ellos, viven de otra manera, su contexto familiar y social es un mundo distinto, sus experiencias son desiguales.

Todo esto relacionado con lo que observa, vive y experimenta dentro de la escuela, serán la base de un desarrollo óptimo, el cual le ayudará a formar su conocimiento, pensamiento, personalidad, formas de socialización, etc.

Conteo en la edad preescolar.

Uno de los primeros momentos que la educadora toma en cuenta para iniciar una clase y sobre todo plantear las actividades para el aprovechamiento del aprendizaje, es que se tome en cuenta los conocimientos que el niño ha obtenido a lo largo de su proceso de enseñanza.

Los alumnos al iniciar su educación preescolar, traen ciertos aprendizajes adquiridos a partir de lo que ha vivido en su contexto, en este caso los conocimientos numéricos son una base esencial para partir de lo que ellos ya conocen. “Los conocimientos numéricos que el niño adquiere paulatinamente en forma desorganizada, espontanea deben ser tomados por el docente como punto de partida para una acción intencional que permita sistematizarlos, complejizarlos, modificarlos y enriquecerlos” (Gonzáles A., Weinstein E., 2006, p.38). Ellos usan los números de manera natural, en cualquier momento y están presentes en su vida cotidiana, como ir a la tienda con papá o mamá al pedir un dulce, ya están haciendo

mención del número para pedir un artículo, al decir su edad, al mencionar cuantos hermanos tienen, etc.

Para que el abordaje de los contenidos numéricos pueda ser funcional, debe haber un conocimiento previo, en este caso la educadora debe conocer a sus alumnos, para partir de esto y lograr que adquieran nueva información, que comprendan para que les sirven los números en su vida cotidiana.

De los propósitos que se enmarcan para la educación preescolar, es que los niños usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números. Para esto, se necesita aplicar situaciones que generen interés en los alumnos, abordando los contenidos pertinentes de acuerdo a las necesidades del grupo. Es necesario que el docente conozca el tema a abordar para lograr que la planeación sea funcional.

En los inicios concretos del sentido numérico básico, el ser humano, como algunas otras especies, parecen estar dotados de un sentido numérico primitivo. Podemos percibir fácilmente la diferencia entre un conjunto de un elemento y una colección de muchos elementos, o incluso entre un conjunto de un elemento y una colección de muchos elementos, o incluso entre una colección pequeña y otra grande. Podemos ver si se añade o se quita determinadas circunstancias pero no entre otras, como en el caso de distinguir una bandada de ocho aves de otra de nueve (Baroody, 1997, p.35).

Este autor nos menciona que podemos distinguir entre conjuntos pequeños y grandes, siempre y cuando haya una diferencia de número en el conjunto, por que como lo dice es difícil saber si hay más en una bandada de 8 aves a una de 9, los niños en edad temprana comienzan a usar o nombrar “muchos” y “poquitos”, nos damos cuenta de esto porque no hacen uso del nombramiento del número como tal, solo se dan cuenta donde hay más o menos, esto solo en conjuntos con cantidades notorias, donde se pueda notar que hay más o que hay menos.

Es aquí donde Ibrah (1901) nos dice que:

(...) en el desarrollo del niño pequeño se reproducen las etapas de la evolución de la inteligencia humana.

Entre los seis y los doce meses, un niño tiene más o menos cierta apreciación global del espacio ocupado por las cosas o las personas circundantes (...).

Entre los doce y los dieciocho meses, el niño aprende poco a poco distinguir entre uno, dos y varios objetos y a discernir de un solo golpe la importancia relativa de dos colecciones reducidas de seres u objetos. (...) entre los dos y los tres años una vez que el niño ha adquirido el uso de la palabra y que ha aprendido a nombrar los primeros números se tropieza generalmente durante cierto tiempo con la dificultad de concebir y de decir el número 3. (p. 21)

Los niños pequeños aprenden a nombrar los números conforme su experiencia en el contexto que les rodea, no los traen consigo de manera programada, estos cambios y avances, requieren de un proceso de aprendizaje el cual está ligado al día a día del niño que a través de la observación y práctica social compartida, obtiene un aprendizaje significativo, así, los niños aprenden o adquieren un proceso mental compartiéndolo o utilizándolo al interactuar con los demás; solamente después de este periodo de experiencia compartida puede el niño hacerlo suyo y usarlo de manera independiente (Bodrova y Leong, 2004).

Baroody (1997) dice que, contar es la base sobre la que hemos edificado los sistemas numérico y aritmético, de papel tan esencial en nuestra civilización avanzada. A su vez, el desarrollo de contar está íntimamente ligado a nuestros diez dedos. Los inicios del conteo de nuestros antepasados, se basaba en el uso de las extremidades del cuerpo como: cabeza, brazos, piernas y dedos, es por esto que durante la enseñanza en el preescolar, comenzamos por el uso de medidas no convencionales para lograr que los alumnos tengan una visión panorámica del uso del número y el conteo.

Por ejemplo: Le pedimos a un niño que nos cuente cuantos pasos hay de distancia desde donde está ubicado hasta un objeto que se encuentre frente a él, así el alumno comienza a contar los pasos que da al avanzar hacia el objeto. El uso de los dedos para el pequeño de preescolar es algo muy común para él, sus padres le van enseñando conforme su edad cuántos años tiene, en el primer año papá o mamá le muestran el dedo índice para indicarle que tiene un año, a los dos años le muestran el índice y el medio para indicar que ahora tiene dos años, y así sucesivamente, el niño de esta manera aprende a nombrar los números de manera cardinal y ordinal.

El juego

Durante la infancia, el juego es una de las actividades favoritas de los niños, en ella pueden usar su creatividad e imaginación para convertir cualquier cosa en diversión, aprovechan cualquier momento para volverlo recreación. Para ellos, es el momento favorito del día a día, ya que pueden expresarse, divertirse, reír, crear, compartir, socializar, infinidad de cosas que los llenan de experiencias favorables para su desarrollo.

El valor del juego en la educación infantil es reconocido desde los orígenes mismos del jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes. (SEP, 2017, p.163)

Dentro de las definiciones del juego podemos encontrar una amplia variedad, básicamente las que más destacaremos, tienen que ver con el aprendizaje inmersas en el ámbito educativo.

El juego, forma parte importante durante el crecimiento del infante, ya que desarrolla la capacidad intelectual y e incrementa los valores, lo que ayuda a establecer una personalidad, que lo hará identificarse a sí mismo y con los demás.

Así también, cabe mencionar que se desarrolla la capacidad física, en donde tienen que ver aspectos motrices, o sea, el realizar acciones de movimientos, ya sea brincar, correr, saltar, gatear, reptar, patear, escalar, todo lo que se relacione con la coordinación. Sin embargo no todos los juegos son “jugados” por los niños, esto quiere decir que muchas veces son elegidos de acuerdo a lo que sea compatible con su naturaleza. Como nos menciona Gutiérrez (1991) “La voluntad de jugar no suele ser problemática en los niños, esta se encuentra latente en ellos, sin embargo el niño elegirá de todos los juegos conocidos el que esté más de acuerdo con su personalidad” (p. 112). De entre todos los juegos, se decidirán por el que más les convenga acorde a su capacidad y habilidad.

Estas actividades que realiza a través de la diversidad de movimientos que involucra al jugar, ayudan a fortalecer su cuerpo y aprende a usarlo así como también a ubicarse correctamente en el espacio.

Sutton y Smith (cit. Por Meneses y Monge, 2001) afirman que: el juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. (...) también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (p.114)

El juego es aprendizaje para el educando, pero dentro de la educación, debe de tener fundamentalmente objetivos que se desean lograr al usarlo como herramienta de instrucción de un tema que requiera ser abordado. La docente en el preescolar tiene la oportunidad de usarlo como estrategia para enriquecer lo cognitivo, siempre y cuando se tenga una intención clara, porque no todo juego es educativo por

consiguiente no quiere decir que aquellas actividades a las que se les denomine juego lo sean.

En la actualidad vemos que los niños no se sienten nada atraídos por contenidos “matemáticos” que ven en la escuela, pues les genera aburrimiento por la manera en que se enseña, es por esto que el juego es la mejor opción para integrarla en la planeación como un recurso que ayudará a la motivación y a atraer la atención del alumno.

(...) los beneficios de incorporar elementos del juego al ambiente educativo no solo se traducen en términos de motivación. Un entorno escolar enriquecido con elementos del juego puede permitir que los estudiantes avancen a su propio ritmo a través de una retroalimentación personal y oportuna, además de desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. (SEP, 2016, p.5)

Lo lúdico ya de por sí es interesante para el pequeño y de entrada le genera aprendizaje por que le deja interesantes vivencias que generan sabiduría en él, gracias a la manera en que se involucra al convivir, interaccionar y comunicarse con sus iguales.

El ambiente formativo que se genera dentro del aula con el juego, es muy enriquecedor y ayuda al educando a comprender de una mejor manera contenidos lógico-matemáticos, como lo es el conteo y los números en este caso. Es por esto que López (1989) nos dice que, el juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera. La manera en que se planteen las actividades, cautivaran la atención del alumno.

Según Piaget (cit. Por Ríos, s.f) el juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. El juego no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano. (p.15)

Piaget divide los juegos en:

1.- Juegos de simple ejercicio: son los juegos que caracterizan las conductas animales. No existe ningún tipo de ficción, ni de reglas. Se dan en el periodo pre verbal del niño, aunque desaparecen con cierta periodicidad en toda la infancia.

2.- Juegos simbólicos:

a) juegos de esquemas simbólicos: el esquema simbólico es la representación de un esquema motor fuera de su contexto y en ausencia de su objeto habitual. Es la forma más primitiva del juego simbólico.

b) juegos simbólicos: a partir de los 2 años de vida. Suponen una representación ficticia (de carácter lúdico) de un objeto ausente, mediante la comparación entre un objeto presente y otro imaginativo.

3.- Juegos reglados: la regla lúdica aparece como una idea implícita o explícita, aceptada por el grupo y que ordena o regula la actividad lúdica. Pueden darse dos tipos de reglas: transmitidas (todos aquellos juegos institucionalizados a lo largo del tiempo y que provienen de una transmisión entre generaciones) y espontáneas, donde la regla es creada por el grupo y tiene carácter temporal frecuentemente.

El juego de carácter reglado (espontáneo) fue usado para la implementación de las actividades en el aula, permitiendo que los alumnos decidieran que tipo de reglas regirían el juego, brindándoles la opción de la libertad de elección, acerca de cómo llevar a cabo la actividad. Así como también el juego simbólico, dándoles la oportunidad de usar la imaginación.

B) Normatividad

En la Ley General de Educación, artículo 2° en el párrafo dos se establece que:

La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura, es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar a mujeres y a hombres, de manera que tengan sentido de solidaridad social. (p. 1)

De acuerdo con el Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos se establece que:

Toda persona tiene derecho a recibir educación. El Estado —federación, estados, Ciudad de México y municipios— impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; esta y la media superior serán obligatorias.

La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.

El Estado garantizará la calidad en la educación obligatoria de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos.

III. (...) Para dar pleno cumplimiento a lo dispuesto en el segundo párrafo de la fracción

II, el Ejecutivo Federal determinará los planes y programas de estudio de la educación preescolar, primaria, secundaria y normal para toda la República. Para tales efectos, el Ejecutivo Federal considerará la opinión de los gobiernos de las entidades federativas, así como de los diversos sectores sociales involucrados en la educación, los maestros y los padres de familia, en los términos que la ley señale. Adicionalmente, el ingreso al servicio docente y la promoción a cargos con funciones de dirección o de supervisión en la educación básica y media superior que imparta el Estado se llevarán a cabo mediante concursos de oposición que garanticen la idoneidad de los conocimientos y capacidades que correspondan.

La ley reglamentaria fijará los criterios, los términos y condiciones de la evaluación obligatoria para el ingreso, la promoción, el reconocimiento y la permanencia en el servicio profesional con pleno respeto a los derechos constitucionales de los trabajadores de la educación. Serán nulos todos los ingresos y promociones que no sean otorgados conforme a la ley. Lo dispuesto en este párrafo no será aplicable a las instituciones a las que se refiere la fracción VII de este artículo;

IV. Toda la educación que el Estado imparta será gratuita.

[...]

Para que una educación sea de calidad, esta le debe ofrecer a los alumnos atención individualizada refiriéndonos a que debe tomar en cuenta los estilos de aprendizaje de cada niño, un maestro debe estar preparado para atender las necesidades de cada individuo dentro del salón de clases, conocer las características del grupo que va atender y ofrecer las herramientas necesarias para que pueda aprender continuamente. Por esto Brazelton y Greenspan (2005) menciona que, la educación debe construirse sobre la comprensión de las diferencias individuales para respetar el modo en que cada niño aprende y se relaciona con los demás y con el mundo. Incluye como capta, comprende, piensa y responde a la información.

El perfil de egreso de un nivel escolar define el logro educativo que un estudiante debe alcanzar al término de ese nivel y lo expresa en “rasgos

deseables”. Dicho logro no es resultado del trabajo del estudiante al final del trayecto, sino el resultado de su aprendizaje progresivo a lo largo de los niveles educativos previos. (SEP, 2017, p.99)

El perfil de egreso consta de ciertas características que un alumno debe haber alcanzado para pasar al siguiente nivel, en este caso, los alumnos de tercero de preescolar (razón por la que se ha creado este documento), realizarán una transición al nivel primaria. Este perfil no solo consta de conocimientos, si no también habilidades que han ido desarrollando y fortalecerán poco a poco en base a las experiencias que tengan que vivir.

Este periodo de transición, enmarca cambios muy fuertes para ellos, pues la jornada de trabajo es más larga, las normas y reglas son diferentes, el contexto o las personas que le van a rodear algunas serán de su misma edad y otras con edades de gran diferencia, esto les permitirá adentrarse en el proceso de maduración, con el cual crecerán poco a poco vigorizando esos aprendizajes adquiridos a través de la práctica.

Educación Preescolar. La educación es un derecho que todo individuo tiene y como tal debe hacerlo valer, es la mejor oportunidad para crecer, impulsando la equidad y dejando a un lado las desigualdades entre grupos sociales. “En este sentido, la educación preescolar, al igual que los otros niveles educativos, reconoce la diversidad que existe en nuestro país y el sistema educativo hace efectivo este derecho, al ofrecer una educación pertinente e inclusiva” (SEP, 2011, p.22).

En el Plan y programas de estudio “Aprendizajes Clave para la educación integral” (2017), enfocado a la educación preescolar, se instituye que para lograr una educación de calidad durante los 3 años de formación, es necesario que los niños adquieran ciertos conocimientos, desarrollen habilidades y aprendan a convivir y socializar en el contexto que les rodea.

En los procesos de aprendizaje y desarrollo de los niños hay pautas que permiten identificar determinados logros en edades aproximadas (por ejemplo, sentarse, empezar a caminar y a hablar). Sin embargo, los logros no se alcanzan invariablemente a la misma edad. Las experiencias e interacciones con el medio físico y social (cultural) en que se desenvuelve cada niño son un estímulo fundamental para fortalecer y ampliar sus capacidades, conocimientos, habilidades y valores; además, factores biológicos (genéticos) influyen en las diferencias de desarrollo entre los niños.

Esta perspectiva es acorde con aportes de investigación recientes que sostienen que en los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social. Por ello, y teniendo en cuenta que en México los niños son sujetos de derechos y que la educación es uno de ellos, la educación preescolar tiene lugar en una etapa fundamental de su formación.

Cuando ingresan a la educación preescolar, tienen conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas que son la base para fortalecer sus capacidades. Cursar una educación preescolar de calidad influye positivamente en su vida y en su desempeño durante los primeros años de la educación primaria por tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social (...). (SEP, 2017, p. 60-61)

El nuevo Plan y programa de estudio “Aprendizajes Clave para la educación integral” (2017), es el más reciente currículo de la Educación Básica en el siglo XXI, el cual contribuye a formar ciudadanos libres, responsables e informados para vivir en plenitud y que sean competentes para enfrentar su día a día.

Este Plan de estudios se expone en 3 componentes curriculares:

- Campos de Formación Académica:
 - Lenguaje y Comunicación

- Pensamiento Matemático
- Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

- Áreas de Desarrollo Personal y social:
 - Artes
 - Educación Socioemocional
 - Educación Física

- Ámbitos de Autonomía Curricular
 - Ampliar la formación académica
 - Potenciar el desarrollo personal y social
 - Nuevos contenidos relevantes
 - Conocimientos regionales
 - Proyectos de impacto social

Estos tres componentes a su vez se conforman en aprendizajes esperados, mismo que define lo que el educando debe lograr aprender a lo largo de su formación preescolar. “La razón para estructurar el currículo en tres componentes responde tanto a la naturaleza diferenciada de los aprendizajes propuestos en cada componente como a la especificidad de la gestión de cada espacio curricular” (SEP, 2017, p.112). Cada aprendizaje esperado se gradúa progresivamente en base a los conocimientos, habilidades, valores y actitudes, fundamentales para un desarrollo progresivo.

La educadora debe propiciar la participación activa e intelectual de sus alumnos, pues se convierte en un personaje importante para ellos, ya que constantemente está buscando la manera de acercarse a ellos, generando confianza y seguridad, crea ambientes de aprendizaje en donde los educandos se sientan libres para comunicarse y aprender de manera diferenciada. “La educadora decide cómo y en qué momento abordarlos mediante oportunidades y experiencias que estimulen la puesta en juego de los conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas que implican los Aprendizajes esperados” (SEP, 2017, p.115). El actuar docente es una labor de compromiso y responsabilidad, para lograr cumplir con el proceso

educativo y ofrecer una educación de calidad, se debe estar en constante actualización, ser innovador para transformar la práctica y ser reflexivo.

C) Metodología

La investigación formativa es la posibilidad de diseñar y aplicar acciones de mejora de la práctica docente con el propósito de transformarla; no se queda en las etapas de descripción e interpretativa del acontecer pedagógico, sino que contribuye a la transformación, y en consecuencia, a la profesionalización. (Ramírez y Hernández, p.2, 2014)

A través de la investigación formativa, podremos establecer una relación entre la teoría y la práctica, para de ello construir la reflexión del quehacer docente, dando paso a la mejora continua, dando paso al análisis de nuestra intervención a través del ciclo reflexivo de Smyth.

Para demostrar los progresos que se han obtenido durante este trayecto, se analizaron las situaciones didácticas a través de reflexiones, orientaciones y reorientaciones en las cuáles se realizaron adecuaciones para la mejora del actuar docente, beneficiando la habilidad numérica de los alumnos por medio del juego.

De esta manera, el ciclo reflexivo que parte de una descripción e información de la práctica docente a nivel del aula/departamento, y una vez confrontada con la de los docentes como medio para detectar y clarificar los patrones cotidianos de la acción docente, el proceso culmina en una fase de articulación y reconstrucción de nuevos y más adecuados modelos de ver y hacer Smyth (cit. Por Escudero, 1997). Con cada fase de análisis, en base a la descripción de las acciones, exponiendo a detalle cómo fue aplicada y la respuesta de los alumnos, complementado con sustento teórico que ayuda a la confrontación y valoración de la práctica:

1. Descripción: La reflexión sobre la práctica comienza describiendo, por medio de textos narrativos los acontecimientos e incidentes críticos de la enseñanza.
2. Explicación: Es preciso hacer explícitos los principios que informan o inspiran lo que se hace, lo que supone elaborar una cierta teoría y descubrir las razones profundas que subyacen y justifican las acciones. Los principios en cuestión forman una estructura perceptiva parcialmente articulada en función de los cuales se interpretan de modo peculiar las dimensiones curriculares y se reconstruyen; se filtra y contextualiza el currículo del aula.
3. Confrontación: En este caso se trata de cuestionar lo que se hace, situándose en un contexto biográfico, cultural, social o político que dé cuenta de por qué se emplean esas prácticas docentes en el aula. “Vista de esta forma, la enseñanza deja de ser un conjunto aislado de procedimientos técnicos para convertirse en una expresión histórica de unos valores construidos sobre lo que se considera importante en el acto educativo”.
4. Reconstrucción: Viene a ser un proceso por el que los profesores y profesoras, inmersos en su ciclo reflexivo, reestructuran su visión de la situación, elaboran personal y colegialmente marcos de sentido y acción más defendibles, y procuran ir orientando y mejorado de este modo su propia enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos. La reconstrucción tiene lugar cuando el profesor asigna nuevos significados a la situación.

Para la reorientación, es imprescindible observar a profundidad las causas por las cuales se requirió realizar la retroalimentación de la actividad, exponiendo aquellas fallas que se presentaron durante la aplicación al momento de iniciar la actividad, durante el desarrollo y o cierre, buscando las estrategias que en un futuro fortalecerán la puesta de intervención de nueva cuenta en el aula, explicar que se cambiará, mejorará y reforzará para un mejor actuar docente. De otra manera,

también es necesario pensar más allá de la situación didáctica, sabemos que la planeación es flexible y no siempre se lleva a cabo como fue planeada, pues los alumnos son quienes dan ese plus para que sean de provecho cada momento plasmado en la planificación.

De igual manera, para argumentar la intervención docente, fue preciso realizar una autoevaluación a través de una rúbrica que definiera los aspectos a evaluar de la práctica, identificando fortalezas y debilidades para de esta manera poder determinar las áreas de oportunidad a mejorar. Por todo el esfuerzo y responsabilidad que comprende ser educadora, nos envuelve una variedad de requisitos que debemos cumplir para lograr entregar una educación de calidad y que los alumnos aprovechen al máximo la enseñanza a través de nuevas prácticas educativas. (Ver Anexo D)

La evaluación es una herramienta que permite reconocer las debilidades o habilidades de los alumnos, aquellos avances acorde a los aprendizajes esperados. “Por ello la evaluación tiene un sentido formativo con las siguientes finalidades: valorar los aprendizajes de los alumnos, identificar las condiciones que influyen en el aprendizaje y mejorar el proceso docente y otros aspectos del proceso escolar” (SEP, 2017, p.174)

Para valorar los avances durante este proceso de investigación se usó la metodología cualitativa y cuantitativa para analizar los resultados obtenidos en cada acción, también por medio de la estadística se podrán mostrar a través de tablas y gráficos que demuestren datos verídicos de este procedimiento.

Análisis Cualitativo: Se refiere al que procedemos a hacer con la información de tipo verbal que, de un modo general se ha recogido. El análisis de efectuó cotejando los datos que se refirieron a un mismo aspecto y tratando de evaluar la fiabilidad de cada información”.

Análisis Cuantitativo: Este tipo de operación se efectúa, naturalmente, con toda la información numérica resultante de la investigación. (Sabino, 2002, p.134l)

Por otra parte se realizó una rúbrica para evaluar el desempeño de los alumnos en cada una de las actividades (Ver Anexo C), aquí Martínez y Rojas (2008) mencionan que la rúbrica “es una matriz que puede explicarse como un listado del conjunto de criterios específicos y que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos o las competencias logradas por el estudiante en un trabajo o materia en particular” (p.130). Una rúbrica es una herramienta con gran ventaja en uso en la educación, pues al realizarla se tiene en mente expectativas sanas de aprendizaje, recopilando cada uno de los conocimientos de los alumnos al momento de las situaciones didácticas, en la evaluación la docente plasma sus objetivos de determinados aspectos para poder observar los progresos del educando.

Una técnica fundamental para lograr realizar el registro adecuado de los aprendizajes esperados de cada alumno, fue la observación, ya que a través de ella nos logramos percatar de los momentos en que está presente al aprendizaje del niño.

De acuerdo con Cuadros (cit. Por Camacho, 2011) “La observación participante es una estrategia de investigación cualitativa que permite obtener información y realizar una investigación en el contexto natural. El investigador o la persona que observa se involucra y “vive” las experiencias en el contexto y en el ambiente cotidiano de los sujetos, de modo que recoge los datos en tiempo real. En este tipo de observación, el acceso a la situación objeto de ser observada es un factor clave para la interacción y la comunicación con el contexto” (p. 238).

1.5 Acciones

Para demostrar las competencias adquiridas y evidenciar los resultados que se lograron durante la intervención pedagógica, es necesario crear un plan de acción que será el elemento clave de este documento para el cumplimiento de los objetivos. Dicho plan contiene las situaciones didácticas planteadas para el desarrollo de este informe de prácticas profesionales, las cuales tienen como objetivo favorecer el conteo.

Está claro que el plan en sí mismo es una acción anticipatoria y previsor de lo que se hará en la siguiente fase a la vez que servirá para reflexionar sobre la acción realizada. En este sentido, el plan guía y orienta a la acción, pero también constituye el punto de referencia para la reflexión posterior, la cual puede provocar la modificación y el desarrollo de nuevos planes. (Pérez, 1998, p.191)

Las actividades propuestas, están desglosadas en 3 momentos que son el inicio, desarrollo y cierre, para que esta sea entendible, se debe escribir de tal manera que otros puedan leerla y comprenderla, describiendo cada paso como si se estuviese realizando en el momento, de esta manera se logrará llevar a cabo de manera eficaz a la hora de la práctica. Cada una de ellas contiene un elemento sumamente importante, el juego. Con este componente se desea estimular a los niños para que participen y se interesen por la actividad. La planeación es un instrumento que la docente usa cotidianamente, sin ella no podría haber enseñanza ni aprendizaje, pues en esta plasmamos los objetivos, propósitos y contenidos que permitirá llevar al niño a un nuevo conocimiento.

La planeación es flexible y por tanto, se puede modificar dentro del contenido como a la hora de la aplicación, siempre y cuando se cumpla con el propósito de la misma. “El objetivo de la planeación estratégica es el producir un flujo de sabias

decisiones, diseñado para cumplir con la misión de la organización. El énfasis se traslada del producto al proceso” (Fullan y Stiegelbauer, 1997, p.100).

Las situaciones deben estar planteadas de acuerdo a las necesidades del grupo, por esto se realiza un diagnostico el cual mostrará el camino que han recorrido los alumnos, lo que será la pauta para reorganizar los contenidos y poder diseñar, para de esta manera mostrarles un nuevo mundo de aprendizaje.

El proceso de planeación es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues requiere que el profesor establezca metas, con base en los Aprendizajes esperados de los programas de estudio, para lo cual ha de diseñar actividades y tomar decisiones acerca de cómo evaluará el logro de dichos aprendizajes. Este proceso está en el corazón de la práctica docente, pues le permite al profesor anticipar cómo llevará a cabo el proceso de enseñanza (SEP, 2017).

En este plan de acción se requiere fijar las intenciones a lograr al finalizar las situaciones didácticas, para obtener resultados favorables, tomando en cuenta la revisión teórica que sustentará este documento.

En el siguiente recuadro se organizan las situaciones didácticas que se establecieron para llevar a cabo durante la práctica profesional, mismas que nos apoyarán en el proceso del conjunto de acciones y estrategias establecidas como solución a la problemática planteada.

Actividad	Fecha de aplicación	Tipo de juego	Evaluación	Recursos
Juego de persecución	21 de noviembre	Juego reglado espontáneo	Rúbrica y Observación	Tablero con casillas del 1 al 30 Fichas

Tira y Gana	22 de noviembre	Juego reglado espontáneo	Rúbrica y Observación	Tarjetas de números del 1-15 Aro con cinta adhesiva Pelotas de plástico (chicas)
Bingo	27 de noviembre	Juego reglado espontáneo	Rúbrica y Observación	Tarjetas de números del 1-29 para cada alumno Máquina de sumas Bases de casilleros de huevo
El número perdido	3 de diciembre	Juego reglado espontáneo	Rúbrica y Observación	Patitas cortadas de los casilleros (enumeradas hasta el 30)

A) Estrategias

Para llevar a cabo las acciones a implementar durante el transcurso de la práctica profesional, se requiere definir aquellas situaciones didácticas que tienen como finalidad, dar respuesta a la problemática. Es así, que la acción, incluye el conjunto de estrategias, procedimientos, propuestas y diseños cuyo fin primordial es incidir en la mejora de la práctica y en consecuencia en sus resultados (SEP, 2017). Todo esto, dará la pauta para organizar el trabajo dentro del aula.

Dentro de estas propuestas de diseño, está presente el juego usándolo como una táctica para el reforzamiento de aquellas habilidades y conocimientos que han

ido construyendo en su corto trayecto formativo en el preescolar, ya que se da prioridad a los aspectos de interés de los alumnos.

La estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. A diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. (ITESM, 2000, p. 4)

Y para llevar a cabo todo este proceso, es necesario buscar aquellas estrategias que guiaran el paso a paso de la intervención, pues ayudan a la docente a mejorar su práctica, y son básicas para lograr el aprendizaje de todos sus alumnos, ya que demuestran todas aquellas actitudes y habilidades que debe de tener como profesional de la educación. Eggen y Kauchak (2009) nos dicen que las estrategias son enfoques generales de la instrucción que se aplican en una variedad de áreas de contenido y se emplean para tratar de alcanzar una gama de objetivos de aprendizaje. Estos autores refieren que estas, son un punto de atención especial porque gracias a ellas, se pueden lograr metas alcanzables y deseadas para la mejora de la intervención.

Una estrategia que favorece este trabajo es el aprendizaje experiencial, al respecto Rogers (cit. por Arancibia, Herrera y Strasser, 2008) menciona que “el concepto de aprendizaje “auténtico” para él, es mucho más que la acumulación de conocimientos, es un aprendizaje que provoca un cambio en la conducta del individuo, en las acciones que escoge para el futuro, en sus actitudes y en su personalidad, todo esto a través de un conocimiento penetrante que no se limita a una simple acumulación de saber, sino que se infiltra en cada parte de su existencia” (p. 176). Este autor se refiere al aprendizaje experiencial como auténtico, ya que esto forma parte del individuo (aprendiz) transformando su manera de resolver situaciones a través de las acciones, realizando cambios en su conducta y forma de pensar.

Para que el aprendizaje experiencial se logre dentro del aula es necesario tomar en cuenta las siguientes condiciones que el docente debe cumplir:

a) Congruencia: El especialista ha de poseer una personalidad bien unificada, bien integrada, es decir, congruente consigo misma. En una relación interpersonal concreta debe mostrarse tal como es, jamás defensivo, nunca en pose; sus sentimientos deben estar asociados exactamente a lo que expresa.

b) Consideración positiva incondicional: Prestar una atención cálida al aprendiz, pero no una atención posesiva ni una envoltura afectiva; se trata de aceptar cualquier tipo de sentimiento sin ninguna intención evaluativa. Se ha de permitir la expresión de los sentimientos de los alumnos cualesquiera que sean, pues están ligados a la evolución permanente de la persona. (...)

c) Comprensión empática: Es esforzarse por sentir el mundo privado del otro, como si se le percibiese desde dentro (el “como si” es básico para la empatía). (...) El maestro estará en actitud de disposición para entregar lo que se le pida o pregunte. Tratará también de comprender los sentimientos del grupo. Su propio interés personal por enseñar, debe ser propuesto a la consideración de los sentimientos y actitudes de cada aprendiz.

d) Reflejo: El especialista debe tener la capacidad de comunicar a otro algo de lo que siente en relación con la empatía; se le denomina “técnica del reflejo”; la cual consiste en la re expresión de los mensajes del aprendiz para indicar cómo ha captado las disposiciones íntimas y las actitudes del interlocutor.

Es importante que el docente tenga una buena relación con sus alumnos, lo que dará apertura a un clima de libertad y confianza, donde los alumnos puedan descubrir y demostrar sus capacidades, así como dar a conocer sus debilidades, dando la pauta para mejorar y transformar su quehacer cotidiano.

El aprendizaje experiencial, será una base fundamental para llevar a cabo la práctica, ya que se usará como una estrategia que facilitará el aprendizaje de los alumnos, pues está basada en brindarle al alumno un espacio de cognición donde podrá transformar lo aprendido en algo útil para su día a día. Uno de los principales momentos para llevar a cabo esta estrategia es considerar las necesidades o atracciones del aprendiz, será funcional solo si es atractivo para el niño. (Arancibia, et al., 2008, p.183)

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

Uno de los objetivos primordiales para la realización del plan de acción, es exponer el proceso analítico y reflexivo que se llevó a cabo para desarrollar el presente informe, a partir de la práctica profesional. Para desplegar las actividades planteadas que fueron base importante para la ejecución del plan, es imprescindible tomar en cuenta el contexto en el cual estaremos inmersos, como principal momento se realiza un diagnóstico para conocer las características de los alumnos y de esta manera partir de un conocimiento para comenzar con la intervención docente.

2.1 Primera acción

Nombre de la situación didáctica: Juego de persecución (Ver anexo E)

La primera actividad se desarrolló el día 21 del mes de noviembre con un total de 22 alumnos que asistieron. Para esta situación se usó el juego reglado espontaneo que consiste en crear las reglas grupalmente para que todos estuvieran de acuerdo en las normas que se iban a llevar a cabo, el campo de formación académica que se implementa es el de pensamiento matemático, con el organizador curricular 1 de numero algebra y valoración enfocándonos al organizador curricular 2 de número.

El aprendizaje esperado a usar es el de comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional, con el fin de tener una mejor respuesta de los alumnos a través de los retos, se debe definir el tipo de experiencia: Reconocer el “mayor” o “menor” entre dos números, lo que nos va a permitir movilizar sus conocimientos y habilidades.

Para definir los propósitos es importante saber que se quiere lograr con los niños y de esta manera poder construir lo general y lo específico para llegar a una meta y los propósitos definidos son:

- Propósito general: Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
- Propósito específico: Reconocer que entre más elementos tiene una colección se avanza más tanto en la sucesión numérica oral como en la escrita.

Los recursos a utilizar son un medio importante pues gracias a los materiales que se usaron guiaron la clase y también el conocimiento de los alumnos, estos fueron los siguientes: tablero enumerado hasta el 30, tarjetas de números del 1-15 y fichas y papel bond (para reglamento).

Para iniciar con la actividad, se organizó al grupo en equipos de 4 integrantes, se les pidió que se pusieran de pie y se colocaran alrededor de las mesas, para jugar a pares y nones, la canción dice así: ¡a pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ese perderá!, se menciona un número y rápidamente los alumnos se colocan en grupos, binas o individual, para organizarse de acuerdo a la cantidad mencionada. De esta manera se organizó al grupo y se colocaron 4 niños por mesa y quedó un equipo de bina.

En seguida se les mostró un tablero (juego de mesa) con casillas del 1 al 30, se inició una lluvia de ideas con cuestionamientos acerca de lo que sabían del juego:

-Docente en formación: ¿Quién conoce este juego de mesa?

-Alumno 1: ¡Yo maestra! Es uno de serpientes y escaleras

-Docente en formación: Claro que sí, es parecido, pero... ¿alguien sabe cómo se juega?

-Alumno 2: Pues bien fácil maestra, solo agarras un dado y lo avientas, y cuentas los puntos.

-Docente en formación: ¿Y quién es el que gana en el juego?

-Alumno 3: ¡El que llega primero!

-Docente en formación: ¿El que llega primero a dónde?

-Todos: ¡Al último número!

-Docente en formación: ¿Cuál número es ese?

-Alumno 4: es un tres y un cero

-Docente en formación: ¿Saben cómo se llama ese número que tiene un tres y un cero?

-Alumno 5: pues es tres maestra

En ese momento, escribí el número 3 en el pizarrón y el 30, les pedí que lo observaran y me dijeran si eran iguales, algunos alumnos mencionaron que no, porque el tres tenía un cero a lado y que se parecían porque estaba el 3, otros dijeron que no conocían el número, entonces procedí con la lluvia de ideas:

-Docente en formación: este juego se llama: “Juego de persecución”, ¿Por qué creen que se llama así?

-Alumno 5: porque nuestro amigo nos va a perseguir

- Docente en formación: así es, tu compañero te va a perseguir dependiendo del número de casillas que avances.

Consigna: Se usarán tarjetitas de números en lugar de los dados, en su mesa cada equipo tiene un pozo (botecito) que tiene números del 1 al 15, se organizarán para decidir quién empieza el juego, sacarán 2 tarjetas, observarán detenidamente

que número es mayor y cual es menor, tendrán que elegir el número que es más grande y entonces podrán avanzar a su casilla.

Plantee la consigna ante todo el grupo, de manera clara, para que los alumnos sepan lo que resolverán y con qué lo harán (material); pero no les diga cómo espera que actúen. Permita que los alumnos resuelvan la situación como consideren conveniente. (SEP, 2017, p.164)

Al dar la consigna a los alumnos, se les cuestionó si habían comprendido como se iba a jugar, todos respondieron que sí, entonces procedimos a realizar las reglas de manera grupal en las que los niños decidirían que dirección tendría el juego, se escribieron en un papel bond a la vista de los alumnos para que recordaran los acuerdos durante el desarrollo de la actividad, entonces propusieron las siguientes:

- 1.- No pelear con mis amigos
- 2.- Respetar los turnos
- 3.- No hacer trampa
- 4.- No enojarme si pierdo
- 5.- Tomar solo 2 números
- 6.- Si cuento mal me tengo que regresar al principio

Proseguimos con dar inicio al juego, mientras monitoreaba las mesas de los equipos, observé que algunos alumnos, al momento de sacar los números, no elegían el que era mayor, y avanzaban con su ficha solo con el número que conocían, por ejemplo si salía un 3 y un 14, elegían el tres y avanzaban.

Me acerqué y les pregunté ¿Cómo están jugando? ¿Quién va ganando?, un alumno me dijo que iba ganando su compañero porque ya casi llegaba al final, entonces tocaba el turno de un alumno, sacó los dos números (12 y 14) lo observé

y eligió el 12, lo cuestioné que porque había elegido ese, dijo que era el más grande, le pedí que se fijara en los números del tablero y me señalara donde estaba el doce y enseguida el catorce, en ese momento le pregunté qué número estaba después y cual antes, él dijo que el 14 estaba más adelante, entonces si tienes esos dos números y tienes que elegir el mayor, ¿cuál debes elegir?, respondió que el catorce, comienza a contar correctamente y avanza a su casilla.

En otra mesa me di cuenta que un alumno, no avanzaba en las casillas y regresaba a contar desde el principio, observé que sí elegía el número mayor, pero se regresaba hasta el principio para volver a contar y colocar la ficha en el número que le había salido en la tarjeta, entonces sus compañeros lo apoyaron para que pudiera entender mejor el juego.

En otra mesa, hice preguntas sobre cómo iban en el juego, ¿Quién va ganando?, ¿en qué número estas?, ¿Cuánto te falta para llegar?, ¿Quién va a ganar? ¿Por qué va a ganar?, ¿Quién está delante de ti?, ¿En qué número está el que va delante de ti?, ¿Quién va hasta último lugar?, ¿En qué número de casilla se quedó?

Para finalizar con la actividad les pedí que mencionaran al compañero que había ganado y me dijeran porque había ganado, algunos dijeron porque llegó al número grande, otros porque sacaron muchos números mayores como el 9, 12 y 13, también pregunté si les había gustado el juego, unos mencionaban que si porque le habían ganado a su amigo, otros que les gustaba ya que algunas veces lo jugaban en su casa, otros dijeron que estuvo muy “chido” y que querían seguir jugando porque ahora les tocaba ganar. Les pedí que me mencionaran que números tenía el tablero, entonces empezaron a cantar la serie numérica hasta el 20, algunos se saltaban el 13, 14 y 17.

El material que se usó, no es nuevo para ellos, ya que conocían el juego de mesa, más sin embargo, la manera de jugar con el tablero fue diferente, ellos de manera tradicional usaban los dados. “Los materiales son los recursos que ayudan

a propiciar un proceso de aprendizaje, son medios para expresarse y comunicarse, un apoyo para el razonamiento de los niños y no pasatiempos o instrumentos para entretenerlos y controlarlos” (SEP, 2018, p.8). Una manera distinta de usar los materiales, le darán un nuevo sentido al aprendizaje de los niños.

Esta vez se usaron tarjetas de números, precisamente para que pudieran reconocer los números “mayores” y “menores”, que nombraran el número y usaran el conteo al momento de avanzar con su ficha en los casilleros, en esta parte están usando un principio del conteo que es la correspondencia uno a uno: contar todos los objetos de una colección una y sólo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y la nominación que le corresponde en la secuencia numérica. De esta manera el alumno lo está poniendo en práctica, ya que al momento de que elige el número, tiene que contar para colocar su ficha en el mismo lugar (posición numeral) que le corresponde.

La intención de usar el juego reglado (espontáneo), nace de la parte de la convivencia entre los alumnos, también darle un sentido al juego, para que se pudieran divertir y aprender al mismo tiempo.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. (López, 2010, p.21)

Para evaluar la actividad, se empleó la rúbrica la cual valoraba los siguientes aspectos de los alumnos: reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número, reconoce el “mayor” o “menor” entre dos números, comunica de manera escrita los números del

1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional. (Ver Anexo E1)

La evaluación es parte importante del proceso de aprendizaje, ya que ayuda a reconocer de manera gradual, los aprendizajes adquiridos por los alumnos, así como también ayuda a identificar de qué manera se está llevando a cabo la intervención didáctica, para retroalimentar la práctica y atender debilidades presentadas para poder modificar y mejorar la planeación. (Ver Anexo E2)

Durante la intervención docente, se destaca que en esta actividad, fue la pertinente, pues la ayuda que se les ofreció a los alumnos tuvo que ser de acuerdo a la necesidad de sus dudas, pues no se les dio la respuesta ni la solución, pretendiendo que ellos tomen la iniciativa de buscar una respuesta que pueda solucionar sus dudas, dándole la oportunidad de reflexionar como hacerlo.

Retomando como se presentó la consigna, a pesar de que fue clara y concisa, algunos presentaron dudas, por lo que se puede mencionar que se debió dar un ejemplo del juego con un grupo de alumnos (“cáliz”) para dejar más en claro cómo se iba a llevar a cabo el juego, ya que era una manera nueva de jugar para ellos.

2.1.1. Reorientación de la acción

Para esta primera acción, se trabajaron con los números del 1-15, la cual tenía el propósito de que los alumnos pudieran darse cuenta, que entre más grande sea el número, más se avanza en la sucesión numérica, esto con el apoyo del juego (tablero), ya que al momento de sacar un número “mayor”, el alumno se daba cuenta de que si era más grande, avanzaba más en las casillas, ¿Cómo puedo dar veredicto a esto?, al finalizar la situación, les lancé una pregunta como la siguiente: ¿Qué aprendieron el día de hoy?, algunos alumnos mencionaban que a jugar de otra manera el “serpientes y escaleras”, otros a jugar con sus compañeros sin pelear

y otros que cuando sacaban un numero grande ganaban (lo que quiere decir que avanzaban más cuando sacaban un número mayor).

Gracias a esto, se puede decir que se cumplió con el propósito de la actividad, exponiendo también los resultados que nos arroja la rúbrica, el 68% de los alumnos respondieron a reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando y al mismo tiempo lograron identificar cual era el mayor y el menor entre dos números de manera sobresaliente y un 32% que nos da un total de 7 alumnos lo hicieron de manera satisfactoria. (Ver Anexo E3)

Cumpliendo de esta manera con el quehacer docente, demostrando una competencia durante la intervención: “Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica”. Gracias al desarrollo de la planeación, es como se logran los objetivos, es importante que se plasmen cada uno de los momentos para llegar al propósito siempre teniendo presente los aprendizajes esperados.

Las expectativas que se tenían de la actividad, resultaron cumplirse, los alumnos trabajaron adecuadamente, ya que a la hora de contar el 100% de los alumnos presentes de manera sobresaliente, contaron oralmente para avanzar de casilla en casilla hasta llegar al final del tablero para poder ganar.

Cabe mencionar que un gran beneficio que se pudo obtener, es que los alumnos no solo jugaron y trabajaron con el número, sino también el socializar, compartir, comunicarse y trabajar con valores como la honestidad, tolerancia y solidaridad, al apoyarse entre sí mismos para comprender mejor el juego, para comprometerse a cumplir las reglas del juego y lograr una mejor convivencia. “Un juego bien elegido puede servir para introducir un tema, ayudar a comprender mejor los conceptos o procesos, afianzar los ya adquiridos, adquirir destreza en algún algoritmo descubrir

la importancia de una propiedad, reforzar automatismos y consolidar un contenido” (Salvador, s.f, p.5). La actividad fue provechosa para los alumnos gracias al juego.

Algo que sin duda se debe implementar para mejorar la intervención docente es que se debe ejemplificar con los alumnos, o sea, después de entregarles la consigna y preguntarles sus dudas, tomar a participación algunos alumnos para dar el ejemplo paso a paso de la consigna, sin necesidad de caer en el error de darles la “solución” de la actividad, es fundamental realizarles cuestionamientos durante la representación, como: ¿Qué podemos hacer aquí?, ¿Qué seguirá?, ¿Cómo podemos jugar?, etc., dando espacio a la imaginación y creatividad del alumno.

2.2. Segunda acción

Nombre de la situación didáctica: Tira y gana (Ver Anexo F)

Para dar continuidad al proceso de este informe de prácticas, la segunda actividad se aplica al día siguiente de la primera situación, con fecha de 22 de noviembre la asistencia de los alumnos disminuyó con un total de 20 niños presentes, el tipo de juego fue el reglado espontaneo dando nuevamente la apertura a los alumnos a organizar sus normas para llevarlas a la practica en el juego, es importante darle siempre al alumnos la participación para opinar de esta manera se crea confianza en ellos.

Se da seguimiento con el campo de formación académica de pensamiento matemático con el organizador curricular 1 de número, algebra y valoración enfocándonos al organizador curricular 2 de número. Dando prioridad al aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos, generando así el tipo de experiencia: comprender el significado de los números en diversos contextos como parte del desarrollo del pensamiento matemático.

Para definir los propósitos es importante saber que se quiere lograr con los niños y de esta manera poder construir lo general y lo específico para llegar a una meta y los propósitos definidos son:

- Propósito general: Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
- Propósito específico: Determinar la cantidad de elementos en colecciones pequeñas ya sea por percepción o por conteo.

Se usaron los siguientes materiales: pelotas de plástico de colores, recipientes para colocar las pelotas y aros pegables., pensados especialmente en que les atraería mucho a los alumnos precisamente por las pelotas que es lo que más les atrae, ya que les gusta manipular y lanzar.

Para comenzar con esta actividad, les pedí a los niños que me apoyaran a descubrir cómo podríamos jugar con los siguientes materiales: aros (pegables) y pelotas de plástico, unos comentaron que las iban a lanzar al aro, otros que las tenían que pegar rápidamente. Entonces les comenté que la actividad se llamaba “tira y gana” y les pedí que me ayudaran a decidir cómo lo íbamos a jugar si teníamos 5 aros colocados a los extremos del salón, entonces se decidió que se realizarían equipos mezclados (niños y niñas) de 4 integrantes cada uno, se colocarían atrás del aro y lanzarían las pelotas y por último elegirían un nombre para el equipo.

De manera grupal, tomando la opinión y participación de cada uno, se crearon las reglas del juego y estas fueron las siguientes:

- 1.- lanzar solo una pelota
- 2.- formarse nuevamente para volver a lanzar
- 3.- respetar los turnos
- 4.- no empujarse

5.- no hacer trampa

6.- lanzar lejos del aro

Y como último requisito para el juego, les pedí que hicieran un estimado de las pelotas que creían que iban a lanzar para ganar, escribí el número en una cartulina con el nombre de su equipo, con la finalidad de realizar las comparaciones del total de pelotas que habían logrado pegar, de manera que pudieran decirme cuantas pelotas les faltaban para llegar al total que habían estimado o cuantas les sobraban.

Al comenzar a jugar, los alumnos al momento de lanzar las pelotas, no se quedaban pegadas en los aros. Lamentablemente el material no fue el pertinente, pues las pelotas no pegaron, por lo que decidí realizar una adecuación, cambiar las pelotas por fichas, fue poco acertado el cambio pues batallaron para aventarlas y que se adhirieran al aro, ya que tenía que ser preciso el lanzamiento, pues no debía tener tanta fuerza. Durante el desarrollo de la actividad, hubo dificultades por el lugar, los alumnos chocaban y discutían por el espacio, ya que la situación se ubicó en el aula, a pesar de que es amplio el salón, no fue el suficiente para darles la oportunidad a los niños de que se desplazaran según sus necesidades de movimiento. A pesar de esto, los alumnos continuaron con el juego. (Ver Anexo F1)

Nos llevó mucho tiempo, pues les di la oportunidad de que pudieran lanzar más fichas para que logaran pegar más, por esto se alargó la actividad, los alumnos empezaron a dispersarse y ya no les llamó la atención el juego porque estaban batallando. Por este inconveniente, el total de taparroscas que se adherían al aro, fueron cantidades de 7 a 10, cantidades menores a lo que se esperaba los alumnos obtuvieran para realizar un conteo con un rango más amplio en numeración.

Por cuestiones de tiempo y también la distracción de los niños, ya no se me permitió realizar el cierre de la actividad, la hora se terminó y la atención de los alumnos ya estaba fuera de la actividad, pues como se percataron que las fichas no

se pegaban tan fácilmente, buscaron una solución y esta fue pegarlas directamente en el aro sin lanzarlas, ya estaban haciendo “trampa”.

2.2.1 Reorientación de la acción

Para la actividad “Tira y gana” podemos decir que no se cumplió el objetivo, no se vio reflejado el aprendizaje y tampoco se concluyó con el propósito, las incidencias que se presentaron no permitieron el logro del aprendizaje en los alumnos. Por esto se requiere reorganizar la actividad, disponiendo de nuevos cambios y mejoras.

Analizando la situación didáctica, en primer lugar los materiales no se implementaron adecuadamente, las pelotas que se usaron a pesar de ser muy ligeras y de plástico, no pegaban, se usó papel contact y por la baja calidad de este no contenía el suficiente pegamento para que se pudieran adherir las bolas. En segundo lugar, al modificar el material (cambiando pelotas por taparrosas), aunque estas si se unían, los movimientos o el lanzamiento que se tenía que hacer era algo complicado de realizar para los pequeños, pues no debía de tener tanta fuerza el lanzamiento y ellos por competir y querer ganar, no tenían la delicadeza de hacerlo de esa manera.

En tercer lugar, el tiempo no permitió terminar con la actividad y tampoco volverla a retomar, la escuela es de organización completa, por consiguiente los alumnos cuentan con variadas actividades que tienen que cumplir para llevar a cabo su proceso formativo. Como último momento, la distracción de los alumnos fue uno de los motivos también por lo que no se concluyó la situación didáctica, pues fue imposible retomar su atención, trataban de jugar y divertirse pero fuera de lo que se tenía planeado.

Minerva (2002) nos ofrece algunas sugerencias para llevar a cabo el juego dentro del aula:

1. No juegue por pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario.
2. Revise y analice las áreas del nuevo diseño curricular y ajuste el contenido a la técnica del juego.
3. Relacione los ejes transversales y los contenidos, procedimentales y actitudinales a los objetivos del juego.
4. Adapte el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores, no a los suyos.
5. Recuerde que cada juego es una oportunidad del alumno para fomentar los valores y los conocimientos.
6. Haga énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas.
7. Cambie de actividad cuando observe que el grupo se cansa.
8. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación del jugador.
9. Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros. (p. 291-292)

Como nos menciona esta autora en el punto número ocho es algo que sin duda me faltó en mi intervención, el material no fue funcionable, debo reconocer que me equivoque en no haber revisado que las pelotas se pegaran en el contact antes de pensar en plantear la actividad en la planeación.

Es por esto que debo retomar aspectos importantes para reorientar la actividad, Fierro et al. (1999) dice que el propósito de la formación es adquirir la capacidad de reflexionar sobre la propia experiencia, de reelaborarla. El principal análisis comienza en los materiales, primero prever y verificar que sean funcionales para evitar que sucedan imprevistos que puedan afectar el aprendizaje y desarrollo de la

situación, el tiempo debe ser el pertinente para dejar que los niños aprovechen la actividad pero no dejar que se prolongue por mucho, ya que hará perder el control del grupo y el interés del educando, por último la intervención docente, saber en qué momento adecuar y tomar decisiones para el cambio y mejoramiento, siempre teniendo en mente el aprendizaje esperado.

El espacio en que se desarrolla, deberá ser también otro cambio, tendrá que definirse en un lugar amplio, en el que los alumnos se sientan en libertad de movimiento, sin pelear por los espacios, evitando enfrentamientos entre ellos mismos. Otra de las cosas que no fue posible realizar, es la evaluación, ya que no se pudo apreciar los aprendizajes de los alumnos, por las cuestiones impertinentes que se dieron.

Es de esta manera que la competencia que se encuentra en proceso es: Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones, que se tendrá que fortalecer para obtener una mejor práctica profesional y cumplir con el perfil de egreso.

Otra cosa que me queda como área de oportunidad durante esta práctica, es el no alargar el tiempo para evitar la distracción de los niños, para impedir que se distraigan de lograr desarrollar el aprendizaje esperado. En el momento que observé que el material no funcionó, debo mencionar que sentí una frustración muy grande, a pesar de buscar otra alternativa que tampoco cumplió con la expectativa.

2.3. Tercera acción

Nombre de la situación didáctica: Bingo (Ver Anexo G)

La tercera acción, se desarrolló el día 27 de noviembre, con la asistencia de 23 alumnos, aumentando la presencia de los niños en comparación con la situación didáctica anterior, se usó el tipo de juego reglado espontaneo, en el campo de

formación académica de pensamiento matemático, de acuerdo al organizador curricular 1 de número, algebra y valoración, enfocándonos en el organizador curricular 2 de número, abarcando con el aprendizaje esperado: Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

El tipo de experiencia: Comprender el significado de los números en diversos contextos como parte del desarrollo del pensamiento matemático, este tipo de experiencia nos ayuda a ampliar el rango de aprendizaje del alumno, pues le permite usar sus capacidades, habilidades y conocimientos. Con ello se generan los propósitos a cumplir al finalizar la situación didáctica, descubriendo si fueron logrados o no al comparar los datos de la evaluación.

- Propósito general: Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
- Propósito específico: Representar cantidades de forma escrita.

Los materiales: “máquinas de sumas”, fichas, lápiz y papelitos o tarjetitas con números del 1-15, los recursos que se usaron durante la aplicación de esta actividad puedo decir que lograron la función didáctica que se requería para que fuera funcional la situación didáctica.

Comenzamos con la actividad haciendo preguntas sobre los números que ya conocían y hasta cual sabían contar:

-Docente en formación: ¿Hasta qué número llegan contando?

-Alumno 1: ¡hasta el cien maestra!

-Docente en formación: Haber, vamos a comprobarlo, hay que contar.... 1, 2, 3....

-Alumno 1: Yo sé solo maestra, mire, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20 y 100

-Alumno 2: ¡se equivocó maestra! No se lo sabe

-Docente en formación: ¿Por qué dices que se equivocó?

-Alumno 2: pues porque no dijo todos los números maestra

- Docente en formación: ¿alguien quiere pasar al pizarrón a escribir los números?
Todos vamos a contar juntos

Mientras un alumno escribía en el pizarrón los números y los demás contaban, me percaté que al momento de contar algunos niños se confundían al llegar al 20 hacia adelante.

Consigna: Pasaremos con la máquina de sumas, la cual usaremos para contar fichas, yo sacaré tarjetas con números del 1-15, serán 2 tarjetas que colocarán encima de los 2 tubos de la maquina e insertaran las fichas que les indica la tarjeta de acuerdo al número, posteriormente al caer las fichas, contarán el total de fichas que cayeron en la máquina, al terminar de contar el total, levantaran una tarjeta que tenga el número total de sus fichas y gritarán ¡bingo!.

El material usado en este caso la “máquina de sumas” (realizadas con cajas de cartón y tubos de papel de baño) fue algo nuevo para ellos, llamó la atención de los alumnos pues algo parecido nunca habían experimentado. SEP (2011) menciona que, en las niñas y los niños pequeños el interés es situacional, ya que emerge frente a lo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, lo que le plantea cierto grado de incertidumbre y le genera motivación; en ello se sustenta el aprendizaje. Es de gran relevancia, tomar en cuenta los intereses de los alumnos, ya que se logran grandes cosas pensando en lo que les llama la atención.

De la misma manera que las actividades anteriores, creamos las reglas grupalmente para el juego y propusieron las siguientes:

- 1.- No enojarme si pierdo
- 2.- Contar las fichas
- 3.- Gritar ¡Bingo! Cuando haya terminado de contar y escribir el número
- 4.- No decir el total de fichas
- 5.- No copiarle a mi compañero

Para comenzar, realizamos un “cáliz” del juego para ver quien si había comprendido y a quien se le dificultaba hacerlo. Después de esto procedimos a realizar la primera ronda, saqué la primer tarjeta con el número 8 y la segunda con el número 3, los alumnos rápidamente colocaron sus números en los tubos de la máquina y comenzaron a contar las fichas, la mayoría logro hacerlo en poco tiempo, otros tardaron pero pude observar que acertaron al número al momento de contar, el total fue 11.

Durante cada ronda el número de fichas iría aumentando, esta vez saqué el número 10 y 6, hubo alumnos que no realizaron correctamente el conteo, analizamos esos resultados:

-Alumno 1: a mí me salieron 15

-Docente en formación: ¿estás seguro de tu resultado?

-Alumno 2: no maestra, son dieciséis

-Docente en formación: vamos a contar entre todos

Dibujé en el pizarrón puntos (simulando las fichas) para realizar el conteo.

-Docente en formación: ¿te faltan fichas o te sobran?

-Alumno 1: ¡Ah! Ya sé, me falta una

La tercera ronda con los números 15 y 14, nuevamente algunos alumnos no realizaron el conteo correctamente, me percaté que un alumno escribió el número 30, entonces mi intervención fue la misma, lo analizamos y le pedí que resolviera si quitábamos o agregábamos, agregó uno y contó nuevamente las fichas, le quitó 1 y volvió a contar, así lo hizo hasta que llegó a su resultado final.

Para finalizar, les pedí que me comentaran que era lo que más les había gustado de la actividad, unos dijeron que contar y otros que jugar con la máquina, les di un espacio para que manipularan la maquina a su imaginación y gusto, ya que había llamado mucho la atención de los alumnos.

El juego, se tornó interesante y cautivador para los niños, ya que este los incitaba a demostrar sus habilidades de conteo y competir sanamente con sus compañeros, ya que, querían ser los primero en gritar ¡Bingo! Para dar el resultado y mostrarse competentes frente a los demás. Tomando en cuenta lo que nos menciona Gutiérrez (1991), “No debemos olvidar que el aspecto fundamental no es el juego sino la forma de jugar, el contenido, la actitud en relación a las personas y los fenómenos, que pueden variar, si varían las condiciones ambientales y las condiciones educativas”. No se trata de incluir el juego “porque si”, no porque sea parte de la naturaleza del niño, se debe implementar sin un sentido educativo y formativo.

Como último momento, se aplica la evaluación, a través de la rúbrica que facilita la apreciación de lo que han aprendido los alumnos, se valoraron los siguientes aspectos: Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión

numérica escrita, del 1-30, Representa cantidades de manera escrita y Comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional. (Ver Anexo G!)

La evaluación parte de la planeación, pues ambas son dos caras de la misma moneda: al planear la enseñanza, con base en la zona de desarrollo próximo de los estudiantes, planteando opciones que permitan a cada quien aprender y progresar desde donde está, el profesor define los Aprendizajes esperados y la evaluación medirá si el estudiante los alcanza. (SEP, 2017, p.121)

Sin la planificación de la situación didáctica no habría evaluación, pues no tendríamos de dónde partir para sustentar lo que se evalúa de los alumnos, se debe tener claro lo que se quiere lograr.

2.3.1. Reorientación de la acción

La actividad resultó exitosa, los alumnos se manifestaron participativos y atraídos por el juego, se cumplió el propósito de la actividad, dejando ver que los niños aplicaban sus conocimientos en cuanto a la cardinalidad, que abarca la manera en que el educando ha comprendido que al momento de terminar su conteo, el último número que mencione indicara la cantidad de elementos que tiene en un conjunto, otro punto importante es la abstracción, pues cuenta de la misma manera las fichas, así como cuenta cualquier objeto diferente, usa su misma estrategia de conteo

La abstracción numérica y el razonamiento numérico son dos habilidades básicas que los pequeños pueden adquirir y son fundamentales en este campo formativo. La abstracción numérica se refiere a procesos por los que perciben y representan el valor numérico en una colección de objetos, mientras que el razonamiento numérico permite inferir los resultados al

transformar datos numéricos en apego a las relaciones que puedan establecerse entre ellos en una situación problemática. (SEP, 2011, p.52)

Los resultados de la evaluación, nos arrojaron que el 70% de los alumnos, lograron relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30 y representar cantidades de manera escrita, haciéndolo de manera sobresaliente un 83% y un total del 17% de los alumnos de forma satisfactoria, mostraron su competencia desarrollada, el resto de los alumnos que comprende el 13% quedó en el nivel básico, lo que muestra un área de oportunidad para seguir trabajando. (Ver Anexo G3)

Durante la actividad la competencia que se fortaleció fue Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica. Estos ambiente propician que los alumnos tengan entrega en lo que hacen, pues les da la oportunidad de expresarse, aprender de sí mismos , de otros y con otros, impulsándolos a mejorar, reforzar y adquirir nuevos conocimientos.

La implementación del juego en el aula, fomenta los valores en todo el grupo, así como el fortalecimiento de las capacidades tanto cognitivas y sociales, así como motrices de los alumnos, como lo afirma Torres (2002):

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad. (p. 291)

Como docentes, somos parte del aprendizaje durante la clase, la estrategia del juego implica innovar en nuestra tarea educativa, pues es parte importante del

cambio y la mejora de la calidad educativa, aportar a los niños, nuevas maneras de abordar los contenidos matemáticos, proyectando en los niños una manera fácil y divertida de aprender, motivándolos así a seguir creciendo.

2.4. Cuarta acción

Nombre de la situación didáctica: El número perdido (Ver Anexo H)

Para finalizar con las actividades del plan de acción, la última situación se aplicó el 3 de diciembre, con la asistencia de los 25 alumnos que equivale al grupo completo, usando el tipo de juego reglado espontáneo, con el campo de formación académica de pensamiento matemático, con el organizador curricular 1 de número, algebra y valoración enfocándonos en el organizador curricular 2 de numero sin perder de vista el aprendizaje esperado: relaciona el número de elementos de una colección, con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

El tipo de experiencia: Comprender el significado de los números en diversos contextos como parte del desarrollo del pensamiento matemático, que ayudó al acercamiento más profundo hacia la actividad.

Los propósitos, que apoyaron a enfatizar los logros al término de la situación:

- Propósito general: Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
- Propósito específico: Reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.

Los materiales: cartones de casilleros de huevo (base) y patitas recortadas del casillero (enumeradas del 1-30), al ser recursos de reciclaje, generaron cierto impacto en los niños, por ser algo diferente y nuevo.

Para dar inicio a la actividad les pedí a los alumnos que se juntaran con un amigo (parejas de niño y niña), me apoyaron retirando las mesas y usamos el suelo como espacio de trabajo, posteriormente les pregunté hasta que número habían aprendido a contar durante estos días:

-Alumno 1: Yo hasta el 29 maestra (comienza a contar correctamente los números)

-Alumno 2: yo hasta los días de los meses (refiriéndose al calendario)

El alumno pasa al frente y señala los números del calendario y los cuenta, equivocándose a partir del 25, se regresa hasta el 1 y vuelve a contar, recordando cómo se llamaban los números, esta vez lo hizo correctamente.

Saqué varias tarjetas, mostrándoles el un número, levantando la mano los alumnos contestaban y de entre esos números estaban el 5,10, 15, 20, 25 y 30, hubo alumnos que se percataron de que los estaba sacando de 5 en 5 y me comentaron:

-Alumno 3: maestra las estas sacando así, 5 y 5, 10, y así vas.

-Docente en formación: ¿Cómo te diste cuenta?

Alumno 3: Ah pues porque yo ya me sé que juntando un cinco y un cinco son 10

Después saqué números como 16 y 27, algunos alumnos no supieron nombrarlo, por ejemplo al 27, decían que era un 2 y un 7, al 16 que era el que iba después del 15.

Consigna: para empezar, tenemos que colocar en los cartones, los números que están perdidos, tendrán que ordenarlos, después de ordenarlos vamos a ver quién los colocó correctamente.

Se observó en esta parte que los alumnos no colocaban bien los números 26, 27 y 28, pues algunos los colocaban en el lugar del 16, 17 y 18, el número 30 todos lo colocaron al final, ya que sabían que era un número grande. Pase con todas las parejas a monitorear su trabajo, en los momentos que me daba cuenta que

confundían la posición de los números, les preguntaba sobre cómo podían hacer para cambiar los números que no estaban en su lugar, unos empezaban a contar y otros con ayuda del calendario se fijaban y comparaban sus números con los del calendario, contaban y movían para corregir.

Conforme vayamos ofreciéndole al niño, de manera gradual experiencias de conteo, este podrá crear sus propias técnicas para el conteo. Baroody (1997) refiere que, a medida que aumenta su comprensión del número y de contar, los niños aplican el número y los procedimientos para contar de una manera cada vez más sofisticada. Su manera de aplicar técnicas, desarrolla en el niño una mejor comprensión del pensamiento matemático.

Para el segundo momento, quité números de la secuencia que ya habían formado, para que pudieran identificar los número faltantes y observar si los colocaban de correctamente en su posición, nuevamente se observaba a los alumnos contar para identificar los números, otros niños los escribían en su libreta para recordar el lugar en el que iba el número. Al ir construyendo los procesos de conteo, los niños pequeños necesitan utilizar objetos concretos para contar, los referentes visuales también les facilitan el proceso y más adelante el uso de los dedos les permite llevar sus cuentas de manera eficiente (Cedillo, Isoda, Chalini, Cruz y Vega, 2012). El material, debe tener una intención pedagógica, es por medio de este que el alumno se poya en su aprendizaje.

Esta práctica de juego, incluía algo de motricidad, pues para embonar las patitas en la base del cartón, tenían que buscar la manera para que quedaran ensamblados. Para el trabajo entre pares, observé que se ponían de acuerdo para poner un número y un número, tenían comunicación para organizar el trabajo, es por esto que decidí unir un niño y una niña, dándoles la libertad de elegir a su pareja, para que pudieran de esta manera entenderse mejor con aquella persona con la que se sienten más en un clima de confianza para participar activamente y que estuvieran en constante interacción con su pareja.

El trabajo en pares o pequeños equipos brinda magníficas oportunidades para el aprendizaje y para la intervención, porque es más accesible para observar las reacciones de los niños, oír sus razonamientos y, si es el caso, intervenir en los equipos que lo requieran mientras los otros continúan trabajando; asimismo, le permite identificar ideas, acciones y propuestas de los niños para retomarlas posteriormente en colectivo, cuando se ponen a consideración de todo el grupo; además da oportunidad de evaluar lo que saben sus alumnos; observar y registrar información acerca de cómo utilizan su conocimiento, sus habilidades y destrezas: ¿qué saben?, ¿cómo lo saben?, ¿qué les falta por aprender?. (SEP, 2017, p.162)

Para finalizar con la situación, sentados en sus mesas y con su compañero de trabajo, les pedí que me quitarán una patita (no mencione de que extremo o que número) y me dijeran cuantas patitas en total les quedaban, si habíamos quitado una, algunos lo resolvieron contando, otros quitaron el número 30 y rápidamente identificaron que, como quedaba el 29, entonces ese era el número total de la cantidad, otros me di cuenta quitaron el 1 y por su percepción de quitar uno, dieron con el resultado.

2.4.1. Reorientación de la acción:

Con esta cuarta acción finalizamos la práctica docente, y puedo dar cuenta de la competencia que desarrollé durante esta intervención: aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar. La información que se obtiene durante la intervención didáctica mientras los niños trabajan con las situaciones es fundamental para valorar el aprendizaje de sus alumnos y de sus avances, que registrará y usará para pensar y continuar su trabajo docente (SEP, 2017). Llevando a cabo el proceso de aprendizaje que nos enmarca el plan y programas de estudio, para abordar los

contenidos de acuerdo a las necesidades, características y conocimientos previos de los alumnos.

Con cada actividad, el alumno poco a poco fue incrementando y favoreciendo el conteo, despertando más su interés por aprender, socializando y fortaleciendo cada una de sus capacidades cognitivas. Un punto importante que enmarca el nuevo Modelo Educativo, que como docente es de tomar en cuenta para el trabajo en el aula es el diversificar estrategias didácticas, entre estas podemos destacar el juego.

Destacando los resultados obtenidos de la evaluación, podemos evidenciar que se cumplió con el objetivo, pues esta nos arroja que más del 70% alumnos lograron apropiarse de los contenidos numéricos de forma sobresaliente. Con esto damos cuenta que las formas de intervención durante la práctica fueron acertadas y oportunas para cada uno de los alumnos, logrando dejar huella en su aprendizaje. (Ver Anexo H2)

La actividad se llevó a cabo de la mejor manera, los alumnos estuvieron inmersos en el juego y aprendizaje, aportando entre sí oportunidades de aprender con sus pares, mostrándose participativos y activos en el desarrollo de la situación didáctica. Para evaluar la actividad, se usó la rúbrica para recuperar todos los elementos de aprendizaje que los alumnos demostraron durante la actividad.

2.5. Evaluación del plan de acción.

Para poder evidenciar los resultados obtenidos en cada acción, se debe implementar la evaluación, que es la que nos dará la pauta para reconocer los logros obtenidos en base a los aprendizajes de los alumnos, teniendo en cuenta que se hayan cumplido los propósitos establecidos en el plan de acción.

Para los docentes, la articulación de la evaluación con su práctica cotidiana es un medio para conocer el proceso de aprendizaje de sus alumnos e

identificar el tipo de apoyos que requieren para alcanzar los Aprendizajes esperados mediante nuevas oportunidades para aprender. La información recabada en las evaluaciones y las realimentaciones les brinda un reflejo de la relevancia y pertinencia de sus intervenciones didácticas y les permite generar un criterio para hacer las modificaciones que atiendan las dificultades y obstáculos del aprendizaje, así como potenciar las fortalezas de los alumnos, lo cual mejora la calidad de su práctica pedagógica. (SEP, 2017, p.127)

La evaluación para que tuviera su enfoque formativo, se realizó en tres momentos, el inicio (diagnóstico), para reconocer los conocimientos previos de los alumnos y de ahí resultara la problemática, la evaluación intermedia se pudo ejecutar a través de las cuatro acciones y la final, en donde se realiza la comparación de los logros y avances que se obtuvieron gracias a todo este proceso de la formación docente.

Para valorar y dar acierto al cumplimiento del objetivo principal de este informe de prácticas profesionales, hay que exponer los resultados del desempeño para dar un veredicto final, reflexionando si realmente se desarrolló y se puso en práctica durante el trayecto formativo.

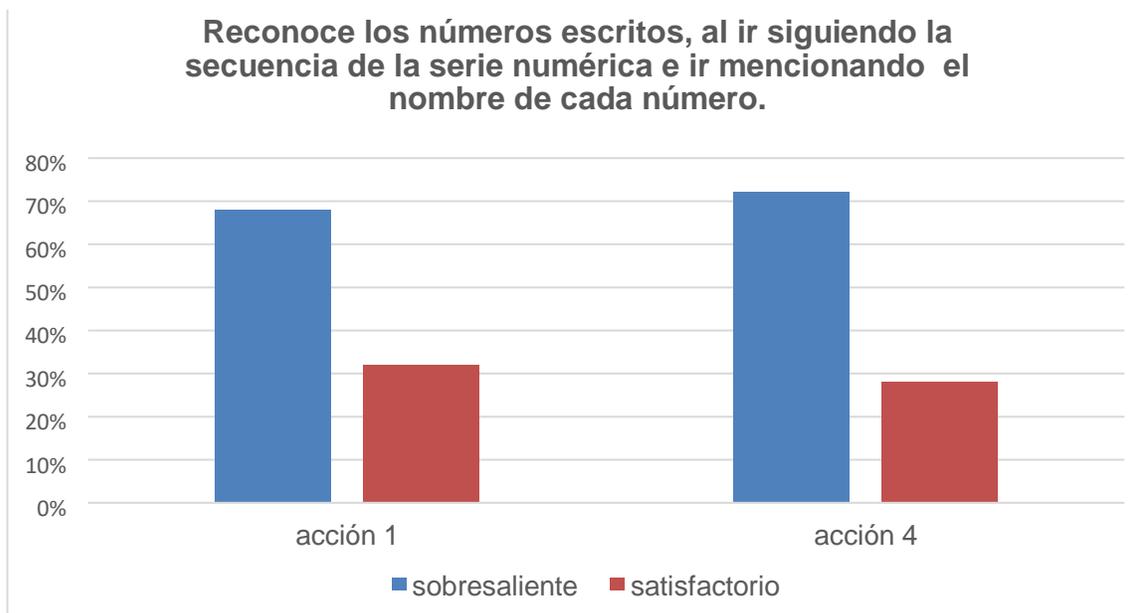


Gráfico 6. Comparación de resultados a partir de la acción 1 – acción 4.

Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

En esta gráfica, se puede apreciar el avance de los alumnos, en relación al aprendizaje esperado de: reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número. En donde los alumnos en la acción 1 más del 30% de los alumnos aun no identificaban en su totalidad los números, es así que en la última actividad, incrementa el número de alumnos que lograron reunir los requisitos del aprendizaje.

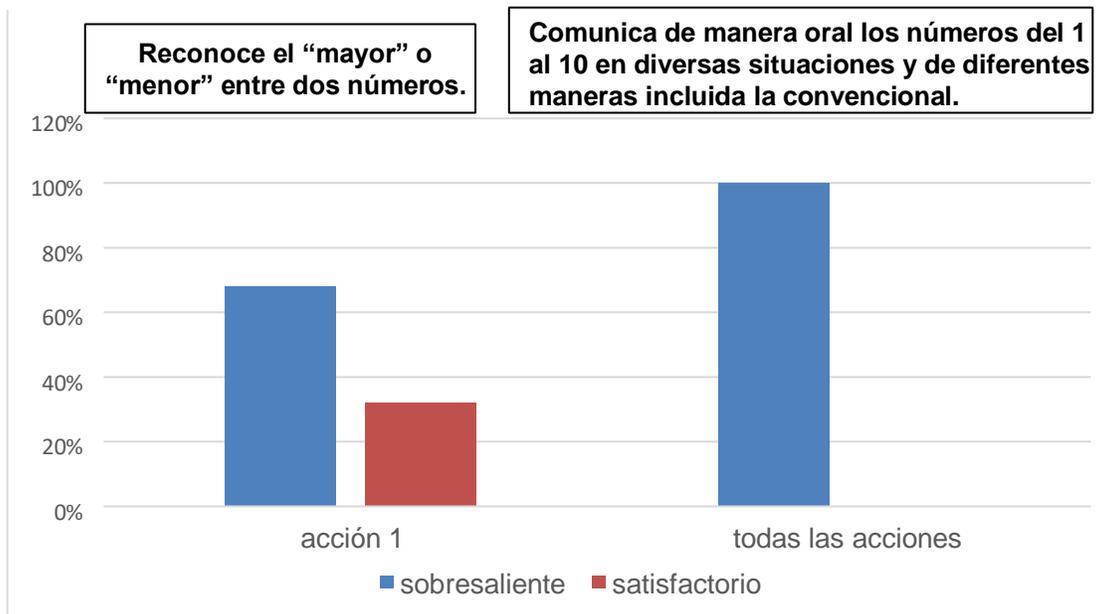


Gráfico 7. Resultados de aprendizajes esperados.
Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

En esta gráfica, tenemos que más del 60% de los alumnos, logró reconocer de entre dos números, cuál era el mayor y cuál era el menor, eligiendo de estos el más grande, esto en base a la actividad juego de persecución, donde jugaron con un tablero, avanzando las casillas con el número mayor.

En todas las acciones estuvo muy presente este aprendizaje: Comunica de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional, en el que todos los alumnos obtuvieron un nivel sobresaliente, ya que en todas las actividades aplicaron el conteo de manera oral (cantando la serie numérica), utilizando de manera individualizada su propias técnicas.

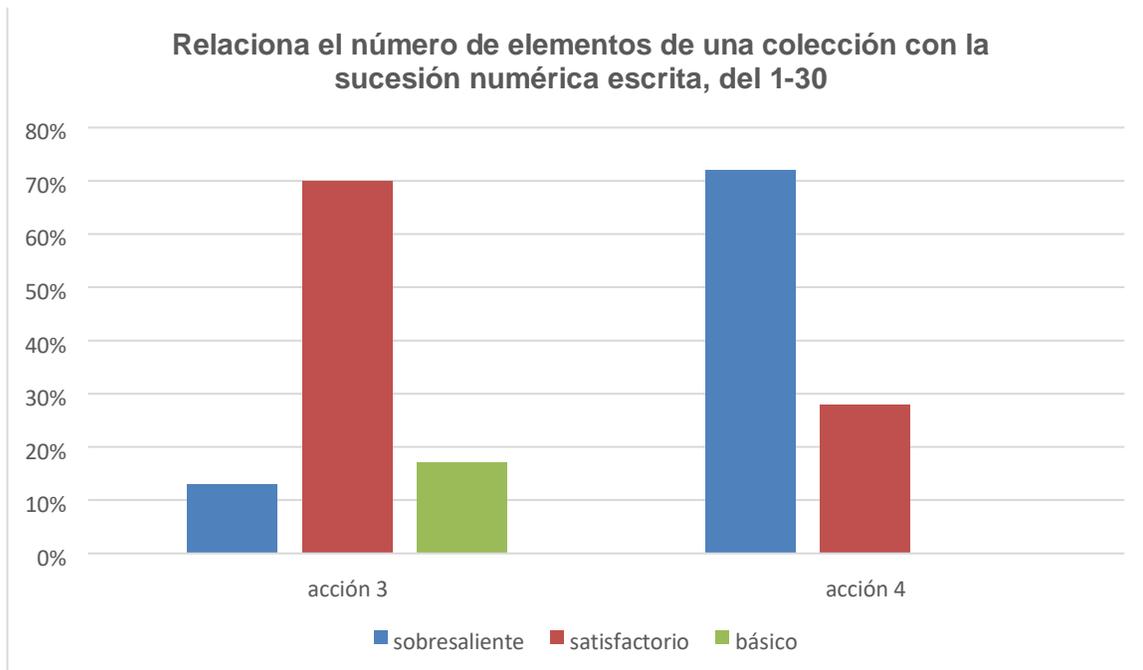


Gráfico 8. Comparación de resultados de la acción 3 - acción 4.

Elaboró: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.

En este aspecto, podemos confrontar los resultados para la actividad tres, con el juego del bingo y la actividad 4 con el número perdido, en donde se da un gran cambio de manera sorprendente, ya que un 17% de los alumnos se encontraba en el aspecto básico del aprendizaje, dando un gran paso hacia la actividad del número perdido, donde vimos la serie numérica del 1-30, logrando con esta, avanzar y obtener un 72% de los alumnos en el nivel sobresaliente.

Finalmente podemos dar cuenta, de los grandes resultados que se consolidaron gracias a la estrategia del juego como medio para favorecer el conteo en los alumnos.

IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una de las cosas que genera gran satisfacción dentro de la docencia, es el poder tener experiencias compartidas con los alumnos, vivenciar los momentos en los que se crean espacios divertidos, de alegría, emoción, el gusto por aprender y entregar todo de sí mismo para verlos crecer.

Trabajar con pensamiento matemático enfocándonos al organizador curricular de número en el nivel preescolar, es un reto muy grande, no es algo que se pueda abordar de una manera fácil, pues a esta edad a los niños les resulta complicado comprender estos aprendizajes y otras veces les cuesta trabajo llevarlos a la práctica.

No es suficiente aplicar unas cuantas actividades para tener niños “expertos” (por decirlo de alguna manera) en el conteo, me basta decir que eh influido en las bases principales para que puedan poner en práctica sus conocimientos y habilidades adquiridas durante este proceso de formación para mí como futura docente.

Un aspecto que puedo rescatar y recomendar a las compañeras docentes en formación, es el impacto que se genera con el uso de materiales innovadores y que generen experiencias de aprendizaje en el alumno, pues tuve la fortuna de aprovechar al máximo el material que se implementó durante las acciones, que aunque cabe mencionar que no siempre son funcionales, pues debemos verificar con anticipación aquellos recursos que se van a usar durante la situación didáctica para evitar de alguna manera tiempos muertos, falta de interés de los alumnos y que puedan alejarse del propósito.

Como se ha estado manifestando, el juego es una actividad inherente al niño, es algo que por naturaleza el pequeño va empleando en su vida diaria, de tal manera que le ofrecerá experiencias formadoras y enriquecedoras para su crecimiento. Es por esto que el interés por el juego aplicado al ámbito educativo, fue un gran apoyo

para el logro del aprendizaje del alumno, durante el tiempo de la practica me di cuenta que los alumnos se sentían motivados porque los incitaba a participar con los diferentes materiales que fueron implementados, que cabe mencionar eran nuevos para ellos, era una didáctica diferente a lo que estaban acostumbrados a “experimentar” en sus anteriores aulas.

Para apreciar las competencias desarrolladas a través de este trayecto formativo tan enriquecedor, puedo decir que aplique cada una, de acuerdo a las pautas de intervención, ya que era de gran importancia desarrollar y reforzar cada una de ellas por medio de la reflexión crítica y analítica que se desprende del actuar docente.

El aplicar críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar, para lograr este desarrollo óptimo en términos de calidad educativa, el haber realizado un diagnóstico pertinente y obtener la problemática, fue necesario analizar los aprendizajes de cada área de formación académica para la implementación adecuada de la prueba, para que me pudiera arrojar los datos necesarios, esto reflejado en los aspectos del diagnóstico y la guía de observación que punto por punto me permitió observar las características en cuanto a los conocimientos de los alumnos.

Al momento de trabajar con un nuevo programa de estudios, fue un gran reto y a la vez ayudó mucho en mi trabajo. El reto comenzó por la parte de la planeación, se requerían más elementos a implementar para incluir los nuevos aspectos del libro Aprendizajes Clave, la segunda parte más difícil fue el leer y comprende lo que me pedía y exigía el actual programa para llevar una mejora educativa, pues ahora se necesitaba influir más en la parte socioemocional del niño. Los requerimientos fueron parte clave y sobre todo de gran acompañamiento para implementar el juego. A través del juego pude influenciar la parte de la socialización de los alumnos, del compañerismo, del respeto, el tomar acuerdos para una sana convivencia.

El diseñar planeaciones didácticas, aplicando los conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica, fue un procedimiento esencial para mi día a día en el aula, por medio de la planeación pude diseñar las mejores actividades adecuadas a las necesidades del grupo, durante este proceso me imaginaba el momento en el que estaba realizando la actividad con los alumnos, pretendía adecuar las actividades a sus intereses y habilidades correspondientes a su edad.

A pesar de todo esto, no siempre la planeación se llevó a cabo tal cual, es importante saber y reconocer que hubo una actividad que a pesar que fue previamente planteada no se llevó a cabo como se había estructurado en el plan, es aquí donde cabe el momento de reflexionar y analizar detenidamente lo que pasó, así es como se plasmó en cada actividad, retomé cada dificultad o cada momento para valorar mi trabajo y el de los alumnos.

Es fundamental saber que para poder llevar a cabo la práctica profesional, todo docente tiene que reconocer que para poder efectuar una clase en la cual se genere aprendizaje, debe haber un referente que avale lo que quiere hacer, como lo quiere hacer y para qué. Es aquí donde entra el plan de acción, un elemento de gran peso para dar respuesta a la problemática del grupo, el cual fue perfilado hacia el logro del aprendizaje del número y reforzamiento del conteo en los niños de tercero.

Puedo destacar que durante las actividades se vio reflejado el generar los ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica. Para realizar una vinculación entre los alumnos y el proceso de aprendizaje, fue necesario generar estos ambientes, motivando al alumno a obtener nuevas experiencias y conocimientos, aportando a su desarrollo personal.

Emplear la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa, es un aspecto fundamental como tarea educativa, ya que se hizo de manera ética y profesional, cumpliendo con los 3 momentos de la misma como nos lo enmarca el Nuevo Modelo Educativo, ya que me compete como profesional cumplir con este requisito para poder demostrar de manera pertinente los procesos y avances de los alumnos.

Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones, se presenta como un reto para mi quehacer docente, ya que hubo situaciones que no me permitieron ver más allá para poder analizar lo que tenía que realizar en un momento dado.

Este documento me permitió dar cuenta de un trabajo de análisis, estudio y reflexión de la práctica, dándome la oportunidad de mejorar, retroalimentar mi práctica y realizar cambios para un futuro.

Retomando aspectos dentro del pensamiento matemático en preescolar, este informe se acercó más a la aplicación de acciones que le dieran la oportunidad al alumno para fortalecer el conteo, gracias a los conocimientos previos de los alumnos, es que se pudo desarrollar cada una de las actividades.

V.- REFERENCIAS

- Arancibia, V., Herrera, P. y Strasser, K. (2008). Manual de psicología educacional. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Baroody, A. (1997). El pensamiento matemático en los niños. Un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial. Madrid, España: Teachers College.
- Bodrova, E. y Leong, D. (2004). Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México: Pearson Prentice Hall.
- Brazelton, T. y Greenspan, S. (2005). Las necesidades básicas de la infancia. Lo que cada niño o niña precisa para vivir, crecer y aprender. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Cedillo, T., Isoda, M., Chalini, A., Cruz, V. y Vega, E. (2012). Aritmética: Guía para su aprendizaje y enseñanza. México: SEP.
- Eggen, P. y Kauchak, D. (2009). Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Escudero, J. M. (1997). La formación y el aprendizaje de la profesión mediante la revisión de la práctica. En J. M. Escudero (Coord.), Diseño y desarrollo del currículum en la educación secundaria. Barcelona: ICE/Horsori.
- Fierro, C., Fortoul, B., Rosas, L. (1999). Transformando la práctica docente: una propuesta basada en la investigación-acción. México: Editorial Paidós Mexicana, S. A.
- Fullan, M. y Stiegelbauer, S. (2000). El cambio educativo. México: Editorial Trillas.
- González, A. y Weinstein, E. (2006). La enseñanza de la matemática en el Jardín de Infantes a través de secuencias didácticas. Argentina: Homo Sapiens

- Gutiérrez, M. (1991). La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar. Editorial: Wanceulen
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, L. (1991) Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
- Ifrah, G. (1987). Las Cifras: Historia de una gran invención. Madrid: Alianza Editorial.
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM). (2000) Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño. Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. Recuperado de http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/infdoc/Est_y_tec.PDF
- Marí R., (2006). Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación. En Diagnostico Pedagógico. Un modelo para la intervención pedagógica (611-626). Barcelona: Ariel.
- Martínez-Rojas JG. (2008). Las rúbricas en la evaluación escolar: su construcción y su uso. Avances en Medición; 6:129-138.
- Meece, J. (2000). El desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores. México D.F.: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 6 (19), 289-296. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Papalia, D., Olds, S. y Feldman, R. (2005). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. México, D.F.: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Pérez, G. y Nieto, S. (1998). La investigación-acción en la educación formal y no formal.

Recuperado de
http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20405/investigacion_accion.pdf

- Pérez, M., Pedroza, L. Ruiz, G. y López, A. (2010). La Educación Preescolar en México Condiciones para la enseñanza y el aprendizaje. México, D.F.: INEE
- Sabino, C. (2002). El proceso de Investigación. Caracas: Editorial Panapo Schunk,
- D. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa. México: Pearson.
- Salvador, A. El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas, Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de:
<http://www2.camino.upm.es/Departamentos/matematicas/grupomaic/conferencias/12.Juego.pdf>
- Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa de Educación Preescolar. Guía para la educadora.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2016). EduTrends Gamificación. Monterrey: Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey.
- Secretaría de Educación Pública. (2018). Libro de la educadora. Educación preescolar. Ciudad de México: SEP.
- Villanueva, O. (2010). De estudiantes a profesores, transiciones y dilemas en la incorporación profesional. México: Miguel Ángel Porrúa.

VI.- ANEXOS

Anexo A

Prueba Diagnóstica



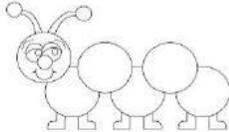
Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado.
 Licenciatura en Educación Preescolar
 Jardín de niños "María Montessori".
 Docente en formación: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado.
 Licenciatura en Educación Preescolar
 Jardín de niños "María Montessori".
 Docente en formación: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.



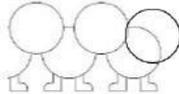
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA TERCER AÑO GRUPO "A"



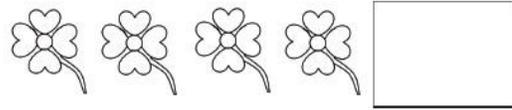
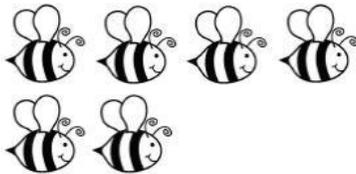
Nombre _____

1- Escribe la secuencia de números. (conteo oral)

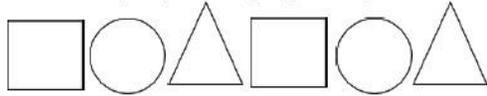
1



2- Escribe el número de objetos que hay en cada conjunto. (Concepto de número: utilización)



3- Pinta de azul los círculos, de rojo los triángulos y de amarillo los cuadrados. (Percepción de las figuras geométricas)



4- Marca con una X donde hay muchos objetos y encierra donde hay pocos.



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado.
 Licenciatura en Educación Preescolar
 Jardín de niños "María Montessori".
 Docente en formación: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza.



5- Tacha lo que está arriba del árbol y encierra lo que está debajo. (Ubicación espacial: arriba-abajo)



6- Tacha la figura que está a la derecha de la niña y encierra lo que está a su izquierda. (Lateralidad: derecha-izquierda)



Anexo B

Guía de Observación



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado.
Licenciatura en Educación Preescolar



Guía de observación

Lenguaje y comunicación			
	si	no	Observaciones
Solicita la palabra para participar			
Tiene coherencia al hablar			
expresa con eficacia sus ideas			
Menciona características de objetos y personas			
Acata indicaciones			
Escribe su nombre			
Pensamiento matemático			
Resuelve problemas a través del conteo			
Comunica de manera oral y escrita los números del 1-10			
Compara e iguala colecciones			
Ubica objetos y lugares en relación a la ubicación espacial			
Identifica las figuras geométricas			
Exploración y comprensión del mundo natural y social			
Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa			
Identifica hábitos para el cuidado de su salud			
Identifica acciones que favorecen al cuidado del medio ambiente			
Educación socioemocional			
Reconoce y expresa sus características personales			
Dialoga para solucionar problemas			
Toma decisiones para realizar actividades desafiantes			
Se expresa con seguridad			
Convive, juega y trabaja con distintos compañeros			

Anexo C

Rubrica de evaluación de desempeño de los alumnos

RÚBRICA DE EVALUACIÒN				
Campo de Formación: Pensamiento Matemático				
INDICADORES	SOBRESALIENTE 4	SATISFACTORIO 3	BÀSICO 2	INSUFICIENTE 1
Reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Logra reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Algunas veces reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	En ocasiones reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Se le dificulta reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.
Reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.	Logra reconocer el "mayor" o "menor" entre dos números.	Algunas veces reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.	En ocasiones reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.	Se le dificulta reconocer el "mayor" o "menor" entre dos números.
Comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Logra comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Algunas veces comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	En ocasiones comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Se le dificulta comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.
Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Logra relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Algunas veces relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	En ocasiones relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Se le dificulta relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30
Representa cantidades de manera escrita	Logra representar cantidades de manera escrita	Algunas veces representa cantidades de manera escrita	En ocasiones representa cantidades de manera escrita	Se le dificulta representar cantidades de manera escrita

Anexo C1

Lista de rúbrica de evaluación

Pensamiento Matemático													
Indicadores:		indicadores				indicadores				indicadores			
Nivel de Logro: Alumnos:		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	Alumno 1												
2	Alumno 2												
3	Alumno 3												
4	Alumno 4												
5	Alumno 5												
6	Alumno 6												
7	Alumno 7												
8	Alumno 8												
9	Alumno 9												
10	Alumno 10												
11	Alumno 11												
12	Alumno 12												
13	Alumno 13												
14	Alumno 14												
15	Alumno 15												
16	Alumno 16												
17	Alumno 17												
18	Alumno 18												
19	Alumno 19												
20	Alumno 20												
21	Alumno 21												
22	Alumno 22												
23	Alumno 23												
24	Alumno 24												
25	Alumno 25												

Anexo D

Rúbrica de auto-evaluación de competencias docentes

RÚBRICA PARA LA VALORACIÓN DE MIS COMPETENCIAS PROFESIONALES Y GENÉRICAS			
Docente en formación: Julia Guadalupe Ontiveros Almanza			
Rubros a evaluar	Indicadores de Logro		
	Excelente / 3	En proceso / 2	Necesita mejorar / 1
Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.	Aplicó críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.	Algunas veces aplicó críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.	No aplicó críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.
Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.	Diseñó planeaciones didácticas, aplicando mis conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.	Algunas veces diseñé planeaciones didácticas, aplicando mis conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.	No diseñé planeaciones didácticas, aplicando mis conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.
Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.	Generé ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.	Algunas veces generé ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.	No generé ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.
Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.	Empleé la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.	Algunas veces empleé la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.	No empleé la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.
Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.	Usé mi pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.	Algunas veces usé mi pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.	No usé mi pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.

Anexo E (planeación)

PRIMERA ACCIÓN		
Campo de Formación Académica:	Organizador curricular 1:	Organizador curricular 2:
Pensamiento matemático	Número, algebra y valoración.	Número
Aprendizaje esperado	Tipo de experiencia:	Propósito:
⇒ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.	Reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
<p>Sesión 1 Juego de persecución:</p> <p>-Para iniciar: Preguntar a los alumnos sobre cómo se juega con estos tableros (se les muestra a los alumnos), ¿Quién es el que gana en el juego? ¿Alguno ha ganado jugando? ¿Qué usamos para jugar con el tablero? ¿Cuántos jugadores se necesitan?</p> <p>-Este juego se llama “Juego de persecución, ¿alguno se imagina porque?, vamos a usar fichas y tarjetas de números, la ficha que ustedes elijan va a perseguir a la de su compañero y vamos a ver quién es el ganador, sacaremos una tarjeta del pozo, ustedes elegirán la tarjeta que tenga el número mayor y serán las casillas que avanzará su ficha. Para monitorear la actividad pasaré a los lugares y preguntaré ¿Quién va avanzado? ¿Quién esta atrás de esta ficha? ¿En qué número de casilla estas?</p> <p>-Para cerrar comentaremos quien fue el ganador, quien se quedó atrás, cuantos llegaron a la meta, ¿Les pareció difícil la actividad? ¿Qué les gusto o disgustó? ¿Por qué? ¿Les gustó el juego? ¿Quién no acató la indicación? ¿Hasta qué número llegaron?</p>		<p>Espacio: Aula Organización: equipos Tiempo: 30 min.</p> <p>Recursos: Tablero con casillas del 1al 30 Fichas Tarjetas de números del 1-15</p>

Anexo E1

Rúbrica de evaluación de la primera acción

RÚBRICA DE EVALUACIÒN				
Campo de Formación: Pensamiento Matemático				
INDICADORES	SOBRESALIENTE 4	SATISFACTORIO 3	BÀSICO 2	INSUFICIENTE 1
Reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Logra reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Algunas veces reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	En ocasiones reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Se le dificulta reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.
Reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.	Logra reconocer el "mayor" o "menor" entre dos números.	Algunas veces reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.	En ocasiones reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.	Se le dificulta reconocer el "mayor" o "menor" entre dos números.
Comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Logra comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Algunas veces comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	En ocasiones comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Se le dificulta comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.

Anexo E2

Resultados evaluación primera acción

Pensamiento Matemático													
Indicadores:		Reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.				Reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.				Comunica de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.			
Nivel de Logro: Alumnos:		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	Alumno 1	x				x				x			
2	Alumno 2	x				x				x			
3	Alumno 3	x				x				x			
4	Alumno 4	x				x				x			
5	Alumno 5	x				x				x			
6	Alumno 6	x				x				x			
7	Alumno 7	x				x				x			
8	Alumno 8	x				x				x			
9	Alumno 9		x				x			x			
10	Alumno 10		x				x			x			
11	Alumno 11		x				x			x			
12	Alumno 12		x				x			x			
13	Alumno 13	x				x				x			
14	Alumno 14		x				x			x			
15	Alumno 15		x				x			x			
16	Alumno 16	x				x				x			
17	Alumno 17		x				x			x			

18	Alumno 18	i	n	a	s	i	S	t	e	N	c	i	a
19	Alumno 19	i	n	a	s	i	S	t	e	N	c	i	a
20	Alumno 20	i	n	a	s	i	S	t	e	N	c	i	a
21	Alumno 21	x				X				X			
	Alumno 22												
22	Alumno 23	x				X				X			
23	Alumno 24	x				X				X			
24	Alumno 25	x				X				X			
25	Alumno 1	x				x				X			



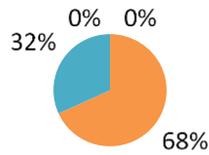
Alumnos jugando la actividad “Juego de persecución”

Anexo E3

Resultados evaluación primera acción

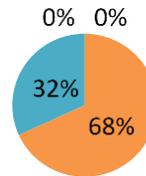
Reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número

■ SOBRESALIENTE ■ SATISFACTORIO
■ BÁSICO ■ INSUFICIENTE



Reconoce el "mayor" o "menor" entre dos números.

■ SOBRESALIENTE ■ SATISFACTORIO
■ BÁSICO ■ INSUFICIENTE



Comunica de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.

■ SOBRESALIENTE ■ SATISFACTORIO
■ BÁSICO ■ INSUFICIENTE



Anexo F (planeación)

SEGUNDA ACCIÓN		
Campo de Formación Académica:	Organizador curricular 1:	Organizador curricular 2:
Pensamiento matemático	Número, algebra y valoración.	Número
Aprendizaje esperado	Tipo de experiencia:	Propósito:
⇒ Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.	Reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
<p>Sesión 2 Tira y gana</p> <p>-Para iniciar en este juego vamos a preguntar sobre que se puede hacer si en esta actividad solo vamos a necesitar un aro con cinta adhesiva y pelotas chicas, (se les muestra el material) ¿Qué creen que podamos hacer con este material? Después de la lluvia de ideas vamos a realizar equipos de 5 integrantes, cantaremos: a pares y nones vamos a jugar el que quede solo ese perderá....</p> <p>-Después de realizar los equipos, buscaran un nombre para el equipo, se colocarán detrás de los aros y tendrán que tirar para lograr pegar la pelota en el aro, el equipo que logre colocar más pelotas gana.</p> <p>-Para finalizar la actividad les pediré a los alumnos que hagan un estimado de las pelotas que tiene su aro para después verificar si ese estimado fue el correcto, contaremos cuantas faltaron o cuantas sobraron para alcanzar el número estimado antes. ¿Cuántas pelotas lograron pegar? ¿Quién fue el equipo ganador? ¿Qué equipo obtuvo más pelotas? ¿Quién pegó menos pelotas? ¿Qué equipos obtuvieron la misma cantidad de pelotas?</p>		<p>Espacio: Aula Organización: equipos Tiempo: 30 min.</p> <p style="text-align: center;">Recursos:</p> <p>Aros pegables Pelotas de colores Botes para colocar las pelotas</p>

Anexo F1

“Actividad: tira y gana”

Alumnos lanzando pelotas



Cambio de material (fichas por pelotas)



Anexo G (planeación)

TERCERA ACCIÓN		
Campo de Formación Académica:	Organizador curricular 1:	Organizador curricular 2:
Pensamiento matemático	Número, algebra y valoración.	Número
Aprendizaje esperado	Tipo de experiencia:	Propósito:
⇒ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.	Reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
<p>Sesión 3 Bingo</p> <p>-Para iniciar con la actividad hablaremos sobre los números, hasta que numero ya nos hemos aprendido, si alguien me podría contar hasta el 20, si podría escribirlos en el pizarrón, les mostraré la máquina y preguntaré para que nos podría servir, de que nos sirve contar.</p> <p>-Pasaremos con la máquina de sumas, la cual usaremos para contar fichas, yo sacaré tarjetas con números del 1-15, serán 2 tarjetas que colocarán encima de los 2 tubos de la maquina e insertaran las fichas que les indica la tarjeta de acuerdo al número, posteriormente al caer las fichas, contarán el total de fichas obtenidas al colocar la cantidad de fichas indicadas en las tarjetas, al terminar de contar el total, levantarán una tarjeta (número) que dice el total y gritará ¡bingo!</p> <p>-Para cerrar, comentaremos sobre la actividad, quien logró contar correctamente, ¿Cómo hicieron para contar? ¿Qué números colocaron para obtener el resultado 20? ¿Hasta qué número llegaron en los resultados? que les pareció, como se sintieron, ¿que se les hizo difícil?</p>		<p>Espacio: Aula Organización: individual Tiempo: 3 horas a la semana</p> <p>Recursos: -tarjetas de números (1-15) -tarjetas de números del 1-29 para cada alumno -máquina de sumas -fichas</p>

Anexo G1

Rubrica de evaluación tercera acción

RÚBRICA DE EVALUACIÒN				
Campo de Formación: Pensamiento Matemático				
INDICADORES	SOBRESALIENTE 4	SATISFACTORIO 3	BÀSICO 2	INSUFICIENTE 1
Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Logra relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Algunas veces relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	En ocasiones relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Se le dificulta relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30
Representa cantidades de manera escrita	Logra representar cantidades de manera escrita	Algunas veces representa cantidades de manera escrita	En ocasiones representa cantidades de manera escrita	Se le dificulta representar cantidades de manera escrita
Comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Logra comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Algunas veces comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	En ocasiones comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Se le dificulta comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.

Anexo G2

Resultados evaluación tercera acción

Pensamiento Matemático													
Indicadores:		Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30				Representa cantidades de manera escrita				Comunica de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.			
Nivel de Logro: Alumnos:		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	Alumno 1		X			x				x			
2	Alumno 2		x			X				X			
3	Alumno 3		X			X				x			
4	Alumno 4		X			X				x			
5	Alumno 5		X			X				x			
6	Alumno 6	x				X				X			
7	Alumno 7		X			X				X			
8	Alumno 8	i	n	a	s	l	s	t	e	n	c	i	a
9	Alumno 9		X			X				X			
10	Alumno 10		x			X				X			
11	Alumno 11			X			X			x			
12	Alumno 12			X			X			X			
13	Alumno 13	x				x				X			
14	Alumno 14		X			X				X			
15	Alumno 15		X			X				X			
16	Alumno 16		X			X				X			
17	Alumno 17		X			X				X			
18	Alumno 18			X			X			X			
19	Alumno 19	i	n	a	s	i	S	t	e	N	c	i	a
20	Alumno 20			X			X			X			
21	Alumno 21		X			X				X			
22	Alumno 22	x				x				X			
23	Alumno 23		X			X				X			
24	Alumno 24		X			X				X			
25	Alumno 25		X			X				X			

Anexo G2.1

Evidencias de la tercera acción

Máquina de sumas



Alumno contando

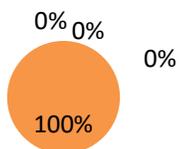
Anexo G3

Resultados tercera acción

Comunica de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.

OBRESALIENTE SFACTORIO

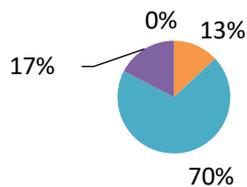
BÁSICO INSUFICIENTE



Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30

OBRESALIENTE SFACTORIO

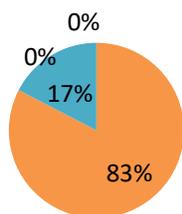
BÁSICO INSUFICIENTE



Representa cantidades de manera escrita

OBRESALIENTE SFACTORIO

BÁSICO INSUFICIENTE



Anexo H (planeación)

CUARTA ACCIÓN		
Campo de Formación Académica:	Organizador curricular 1:	Organizador curricular 2:
Pensamiento matemático	Número, algebra y valoración.	Número
Aprendizaje esperado	Tipo de experiencia:	Propósito:
⇒ Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.	Reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que le demanden utilizar el conteo y los primeros números.
<p>Sesión 4 El número perdido</p> <p>-Para iniciar preguntaré a los alumnos sobre los números que ya conocen, pasaré a algunos niños (invitando a los menos participativos) al pizarrón, les mostraré tarjetas (números del 1-30) tomaré una tarjeta cualquiera y preguntaré ¿qué número es?,</p> <p>-Para continuar con la actividad se organizaran en parejas (ellos elegirán con quien trabajar) les entregaré casilleros de huevo (base cartón) en el cual van a embonar en el casillero las patitas del cartón (estos estarán enumerados) primero se les entregan cierta cantidad de patitas para que las coloquen en orden ascendente y faltarán números que estarán en un bote, los cuales tendrán que colocar en su lugar.</p> <p>-Para finalizar cerraremos con preguntas: ¿Les gustó la actividad? ¿Les pareció difícil? ¿Pudieron encontrar el número faltante? ¿Cómo lograron acomodar los números? ¿Qué número va antes de (se menciona cualquier número)? ¿Qué número va después?</p>		<p>Espacio: Aula</p> <p>Organización: individual</p> <p>Tiempo: 25 min.</p> <p>Recursos:</p> <p>-casilleros de huevo</p> <p>-Esquinas de casilleros de huevo enumerados del 1-30</p>

Anexo H1

Rubrica de evaluación cuarta acción

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
Campo de Formación: Pensamiento Matemático				
INDICADORES	SOBRESALIENTE 4	SATISFACTORIO 3	BÁSICO 2	INSUFICIENTE 1
Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Logra relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Algunas veces relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	En ocasiones relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30	Se le dificulta relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30
Reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Logra reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Algunas veces reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	En ocasiones reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.	Se le dificulta reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.
Comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Logra comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Algunas veces comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	En ocasiones comunica de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.	Se le dificulta comunicar de manera escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.

Anexo H2

Resultados evaluación cuarta acción

Pensamiento Matemático													
Indicadores:		Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30				Reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.				Comunica de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.			
Nivel de Logro: Alumnos:		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	Alumno 1	X				X				X			
2	Alumno 2	X				X				X			
3	Alumno 3		X				X			X			
4	Alumno 4	X				X				X			
5	Alumno 5	X				X				X			
6	Alumno 6	X				X				X			
7	Alumno 7		X				X			X			
8	Alumno 8		X				X			X			
9	Alumno 9		X				X			X			
10	Alumno 10	X				X				X			
11	Alumno 11	X				X				X			
12	Alumno 12	X				X				X			
13	Alumno 13	X				X				X			
14	Alumno 14		X				X			X			
15	Alumno 15		X				X			X			
16	Alumno 16	X				X				X			

17	Alumno 17	X				X				X			
18	Alumno 18	X				X				X			
19	Alumno 19		X				X			X			
20	Alumno 20	X				X				X			
21	Alumno 21	X				X				X			
22	Alumno 22	X				X				X			
23	Alumno 23	X				X				X			
24	Alumno 24	X				X				X			
25	Alumno 25	X				X				X			



Calendario en el que se apoyaban los niños para contar

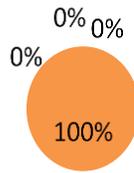
Niños contando

Anexo H3

Resultados evaluación cuarta acción

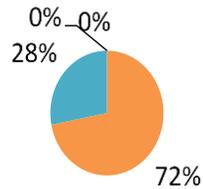
Comunica de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.

■ SOBRESALIENTE ■ SATISFACTORIO
■ BÁSICO ■ INSUFICIENTE



Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1-30

■ SOBRESALIENTE ■ SATISFACTORIO
■ BÁSICO ■ INSUFICIENTE



Reconoce los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número.

■ SOBRESALIENTE ■ SATISFACTORIO
■ BÁSICO ■ INSUFICIENTE

