



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

TITULO: El juego como estrategia didáctica para favorecer los principios de conteo en alumnos de primer grado de preescolar

AUTOR: Dorissel Ahumada Orta

FECHA: 15/07/2020

PALABRAS CLAVE: Juego, Estrategia, Aprendizaje, Conteo, Enseñanza.

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

2016



2020

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LOS
PRINCIPIOS DE CONTEO EN ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE
PREESCOLAR”**

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

PRESENTA:

DORISSEL AHUMADA ORTA

ASESOR (A):

MAYRA ANAHÍ FONSECA SALAS

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2020



Benemérita y Centenaria
Escuela Normal del Estado
de San Luis Potosí

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

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

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito DORISSEL AHUMADA ORTA
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LOS PRINCIPIOS DE CONTEO
EN ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE PREESCOLAR"**

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

en la generación 2016-2020 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 06 días del mes de JULIO de 2020.

ATENTAMENTE.

DORISSEL AHUMADA ORTA

Nombre y Firma
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



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

BECENE-DSA-DT-PO-07

OFICIO NÚM: REVISIÓN 8
DIRECCIÓN: Administrativa
ASUNTO: Dictamen Aprobatorio

San Luis Potosí, S.L.P., a 06 de julio del 2020.

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

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **DORISSEL AHUMADA ORTA**

De la Generación: 2016-2020

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:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LOS PRINCIPIOS DE CONTEO EN ALUMNOS DE PRIMER GRADO 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 TURRUBIARTE   DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ.

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL


MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ.


MTRA. MAYRA ANAHI FONSECA SALAS

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

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme llegar hasta aquí, por darme la fortaleza y sabiduría para seguir adelante, por guiarme y hacer valorar cada uno de mis obstáculos y dificultades a lo largo de este trayecto, por ser mi fuerza, por haberme puesto en el camino de la educación y por no dejarme nunca de enseñar la importancia de la vida.

Agradezco a mis padres por el apoyo incondicional para que día a día, desde el primer momento en que decidí dedicarme a tan noble profesión, me guiaran y abrazaran con su amor y constante motivación. Por ser mi mayor ejemplo, por sus consejos y palabras de aliento que me han hecho crecer como persona. Gracias a ellos, hoy denoto lo que ellos me enseñaron: el respeto al prójimo y mi responsabilidad al dar día con día todo lo mejor de mí a la enseñanza de los niños.

Asimismo, agradezco el apoyo incondicional de mis hermanos, de sus sabias palabras, de su amor y cariño; su cobijo diario para poder culminar esta etapa de mi vida. Por compartir mis triunfos y derrotas, porque son y serán de las personas más importantes en mi vida.

A mi familia, por confiar en mí, por bríndame de su apoyo moral y sus consejos. Gracias a ellos que, hasta el día de hoy, han estado.

A mis maestros y a quienes estuvieron durante mi trayectoria, a ellos, que sirvieron de inspiración para no rendirme nunca y llegar hasta aquí, por sus grandes enseñanzas y consejos, que hoy dan como resultado una excelente profesión.

A mis compañeras de escuela, pero sobre todo a mis amigas, por compartir conmigo el mismo sueño, por su apoyo absoluto y sus palabras que me motivaban para salir adelante, por brindarme su mano en momentos difíciles y nunca dejarme sola.

A mi asesora la maestra Mayra Fonseca, por ser mi mano derecha, mostrar su total apoyo y guiar mi trabajo, por la paciencia y tolerancia durante este proceso. Total, admiración y respeto.

A todos ellos: gracias.

ÍNDICE

I.- INTRODUCCIÓN	01
II.- PLAN DE ACCIÓN	08
2.1 Descripción y focalización del problema.	15
2.2 Propósitos del plan de acción.	16
2.3 Revisión teórica que argumenta el plan de acción.	17
2.4 Plan de acción.	28
III.- DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	33
3.1 Actividad 1: “Buscando mi pareja”.	33
3.2 Actividad 2: “Juguemos lotería”.	41
3.3 Actividad 3: “Juguemos boliche”.	47
3.4 Actividad 4: “Pelotas al aire”.	52
3.5 Actividad 5: “La pizzería”.	58
IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
V.- REFERENCIAS	69
VI.- ANEXOS	71

INTRODUCCIÓN

En el presente documento el cual es un informe de prácticas, realizo una investigación-acción basada en un análisis y reflexión acerca de “El juego como estrategia didáctica para favorecer los principios de conteo en alumnos de primer grado de preescolar”. Ahora bien, este tipo de investigación analiza las situaciones experimentadas por las docentes sujetas a observación, reflexión y cambio.

Por lo tanto, relato lo sucedido durante el ciclo escolar 2019-2020 en un grupo de primer grado en el cual trabajé arduamente, mostrando así el proceso de enseñanza que llevé a cabo para favorecer el aprendizaje de los principios de conteo al emplear la estrategia del juego, también las reacciones y resultados obtenidos dentro del conjunto estudiantil con el fin de dar solución a la problemática detectada.

Así mismo, con la elaboración de este informe, pretendo dar a conocer mi trayecto a lo largo de mi práctica profesional, detectando fortalezas y habilidades que me permitieron mejorar constantemente en la toma de decisiones durante mi intervención docente desarrollando competencias profesionales y genéricas que emite el perfil de egreso.

El lugar en el que realicé mi práctica profesional docente fue en el Jardín de Niños “Guadalupe Victoria” con clave 24DJN0114S, este se encuentra ubicado en la colonia Progreso, calle La Place #305 en el estado de San Luis Potosí, S.L.P. mismo que se atiende durante el turno matutino.

Los participantes son del primer grado grupo “A” instituido por 22 alumnos, 13 niños y 9 niñas, todos tienen entre la edad de los 2 a 3 años y mantienen tanto estatura como peso acorde a su edad. Es preciso mencionar que son alumnos de nuevo ingreso, 2 de ellos estuvieron previamente en guardería.

De acuerdo con el tema elegido, considero que resulta relevante analizar el aprendizaje de los principios de conteo, debido a que las matemáticas ocupan un lugar importante en nuestra vida cotidiana puesto que forman parte de cualquier

faceta; estas las usamos para conocer la cantidad de elementos, distinguir el lugar que ocupa un objeto, así como para diferenciar uno de otro, medir y operar. Esto quiere decir que estamos en contacto permanente con ellas. Por lo tanto, nos ayudan a desarrollar un razonamiento lógico y un pensamiento crítico en nuestro quehacer de día a día. La principal función de las matemáticas es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El inicio para entrar en el contexto de estas, requiere un proceso de abstracción, es por ello que desde la infancia se trabaja con conceptos matemáticos básicos y desarrollando las primeras nociones lógicas de los niños, para que logren adaptarse al mundo real, planteen y resuelvan problemas cotidianos.

El enfoque con el que se trabaja en el Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático en preescolar es problematizador, lo que implica que los niños participen en actividades que planteen situaciones adversas que tengan que resolver con estrategias diversas poniendo en práctica sus habilidades, conocimientos y actitudes.

Los niños desde temprana edad, usan los números, llegan al Jardín con variados conocimientos numéricos, es función de la escuela organizar, complejizar, sistematizar los saberes que traen los niños a fin de garantizar la construcción de nuevos aprendizajes. Por esta razón es muy importante que en este nivel se establezcan las primeras estructuras conceptuales, como lo es la clasificación y seriación, estos conceptos a la larga se complementan, se forma el concepto de número y se desarrolla el razonamiento.

El tema es de interés personal porque una de las ramas que más se me han complicado durante mi transcurso de estudiante son las matemáticas, sin embargo, en edad preescolar y primaria, tuvieron una gran influencia en cuanto a mi desempeño escolar.

Recuerdo que en el Jardín de Niños mis primeras experiencias con las matemáticas fueron a través de estrategias básicas; la maestra nos proporcionaba material para contar lo que había en el salón, así como el contar con los dedos de

las manos para resolver algún planteamiento que nos hacía acerca de cantidades, o bien nos pedía como tarea contar los vasos o platos que utilizábamos a la hora de la comida en nuestra casa, entre otras. Un aspecto importante a reconocer en esto, es que el juego fue parte fundamental en mi construcción del pensamiento matemático, si bien recuerdo, a través de este logré conocer los principios de conteo comenzando por relacionar cierta cantidad de objetos con su número de una manera dinámica y divertida. Como me pude dar cuenta, para un niño esta estrategia formula motivación e interés, lo cual influye en que se adquieran aprendizajes significativos.

Lo descrito anteriormente, me hizo reflexionar acerca de mi responsabilidad asumida como profesional de la educación, siendo este un aspecto de suma importancia en la formación de los alumnos, puesto que debemos de aceptar el compromiso como formador, tomando en cuenta la vinculación de tres aspectos: estudiantes, profesión y escuela. Considero que el docente tiene la tarea de guiar a los alumnos hacia la construcción de sus conocimientos, ofreciendo estrategias que puedan conducir al logro de los objetivos, así como potenciar experiencias que los vuelvan activos en el proceso de aprendizaje autodirigido.

Es por ello, que la enseñanza de las matemáticas implica una gran responsabilidad, siendo nosotros los portadores para que los alumnos no sólo comprendan la realidad. Está en nosotros poder transmitirles estos conocimientos a través de métodos que resulten favorables para el pensamiento concreto que poseen en estas edades, como lo es la estrategia del juego, la cual considero que generó gran interés y motivación para lograr resultados positivos en el desarrollo de habilidades matemáticas.

El aprendizaje de las matemáticas como ya se mencionó anteriormente implica uno de los pilares primordiales en la educación por lo tanto es fundamental para el desarrollo de la sociedad. En el transcurso del tiempo siguen predominando las barreras tradicionales en las cuales las personas no tienen las mismas actitudes, suponen que lo aprendido no tiene relación con los problemas de la vida diaria, al

momento de llevarlas a la práctica consideran que son difíciles, complicadas y aburridas, por ende, existen dudas al momento de hacer ejercicios, en ocasiones se considera que el maestro no tiene una metodología adecuada para la enseñanza de las matemáticas.

Una situación que observé dentro de la institución “Guadalupe Victoria”, específicamente en el grupo de 1° “A”, fue que en ocasiones cuando los niños participaban, se notaban angustiados ante la aplicación de las matemáticas en diversas actividades, debido a que mostraban actitudes de preocupación y les daba miedo al momento de responder ante alguna pregunta en la que implicara el pensamiento matemático. Por lo tanto, decidí investigar ante esta situación, debido a que esta ansiedad forma un círculo vicioso tanto de creencias irracionales como de ansiedad y conductas de protección, como lo afirma el autor Baroody (1997):

La asignación de un problema matemático se convierte en una situación angustiada. El no intentar hacer nada protege hasta el punto que el niño no puede equivocarse. Por otra parte, cuando el niño se da por vencido no realiza el trabajo y acaba recibiendo otra nota insatisfactoria. La estrategia de protección hace que la tarea siguiente provoque aún más ansiedad y aumente la probabilidad de que el niño vuelva a responder de una manera auto protectora. En pocas palabras: a causa de sus creencias irracionales, los niños pueden encerrarse a sí mismos dentro de una trampa auto creada y contraproducente (p.80-81)

Con base en la evaluación diagnóstica aplicada en el grupo de primer grado de acuerdo con el campo de formación académica de pensamiento matemático, observé que la mayoría de los alumnos solo tenían conocimiento de los números 1, 2 y 3, por lo tanto, al momento de pedir que contaran en conjuntos de mayor cantidad, saltaban algunos elementos o mencionaban más de una palabra o número en un mismo elemento, es decir dejaban sin contar algún objeto o, por el contrario, contando otros varias veces.

A partir de ello, detecté la problemática en el grupo, la cual se basó en que los alumnos en su mayoría aun no desarrollaban los principios de conteo, por esta razón, fue primordial fortalecer estas habilidades, en donde mi rol como docente fue plantear situaciones de juego que propiciaran la necesidad de conteo, por lo que se fortalecieron habilidades de este campo de formación. Resultó necesario un trabajo en conjunto entre maestro y estudiantes para que permitieran entender a las matemáticas como un eje central en la vida cotidiana y estudiantil de las personas.

Considerando lo anterior diseñé el objetivo de este informe de práctica consistiendo en:

Objetivo general

- Desarrollar un pensamiento crítico y creativo mediante la reflexión y el análisis de mi intervención docente al aplicar la estrategia del juego para favorecer los principios de conteo en un grupo de primer grado de preescolar.

De acuerdo con ello, planteé los objetivos específicos para fortalecer mi intervención docente, siendo los siguientes:

Objetivos específicos

- Diseñar planeaciones didácticas que den respuesta a las necesidades y características del grupo para favorecer los principios de conteo.
- Realizar adecuaciones curriculares a partir de los resultados que se obtengan durante el proceso de aplicación de la estrategia del juego para propiciar los aprendizajes de los alumnos.
- Emplear los resultados de la evaluación en los procesos de planeación e intervención docente para mejorar los aprendizajes de los alumnos.

Al mismo tiempo, elegí las competencias genéricas y profesionales a desarrollar durante este proceso, que son las siguientes:

Competencia genérica:

- ✓ Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.

Competencia 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.
- ✓ Emplea la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, de carácter cuantitativo y cualitativo, con base en teorías de evaluación para el aprendizaje.

A continuación, hago una breve descripción acerca del contenido que se desglosó en cada uno de los capítulos del presente documento:

En el capítulo I describo el lugar en el que se desarrolló la práctica profesional docente. También describo los participantes involucrados, el interés personal sobre lo mencionado con anterioridad y la manera en que este influye e implica en la formación docente. Además, explico la relevancia que tiene el tema del juego como estrategia didáctica para favorecer los principios de conteo en los alumnos de primer grado de preescolar. Enseguida, detecto la contextualización del problema con base en la observación directa realizada. Preciso los objetivos tanto generales como específicos para establecer los logros a alcanzar relacionados con la propuesta planteada en donde de igual manera, especifico las competencias profesionales y específicas propuestas por el plan y programa de estudios 2012 referentes a la licenciatura de educación preescolar.

Como contenido del capítulo II, abordo el plan de acción, haciendo hincapié al contexto en el que se encuentra el Jardín de Niños, el cual se sustenta por las dimensiones de la práctica docente propuestas por Cecilia Fierro (1999), asimismo hago la descripción y focalización del tema en el que se centra la atención de este

documento, siendo la problemática el desempeño de los niños de primer grado en cuestión de los principios de conteo. También presento los propósitos que tiene la implementación de dicho plan. Posteriormente se encuentra la revisión teórica, en la que expongo los argumentos en los que sustenta el conocimiento teórico, tanto el aspecto matemático y los principios de conteo como la estrategia del juego. Concluyo esta sección con la descripción de las acciones que realicé en cuanto a planeación, implementación y evaluación de las actividades.

En el capítulo III, especifico cada una de las descripciones de las cinco actividades aplicadas en el grupo de primer grado, en las cuales doy a conocer detalladamente el seguimiento de las propuestas durante la intervención docente, así como las acciones de los alumnos, los resultados obtenidos, las fortalezas y debilidades que detecté en mi intervención a través de la evaluación de cada una de ellas teniendo como base el ciclo reflexivo de Smyth.

En el capítulo IV, expongo las conclusiones a las cuales llegué con este análisis relacionado con la estrategia implementada, en el que presento resultados finales, los alcances y limitaciones durante el proceso de la investigación acción, puntualizando cada una de las deficiencias y recomendaciones que surgieron para lograr la mejora de la problemática detectada.

Así mismo hago mención del contenido del capítulo V en el que se encuentra el listado de la bibliografía que me permitió sustentar cada una de las acciones que se intervinieron durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, los cuales me posibilitaron llevar a cabo un análisis y reflexión más profundo sobre lo sucedido en la práctica.

En el último apartado, capítulo VI se encuentran los anexos en los cuales doy cuenta de las características del contexto en donde llevé a cabo la práctica docente, así como cada una las acciones de los participantes, los planes de clase de las propuestas implementadas y los instrumentos empleados durante la aplicación y evaluación de estas mismas.

Capítulo II.

PLAN DE ACCIÓN

Características contextuales

Para llevar a cabo el plan de acción propuesto, consideré de gran relevancia conocer sobre el impacto que tiene el contexto tanto escolar como familiar en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, puesto que es de gran apoyo para comprender los comportamientos del alumno en el ámbito educativo.

En este caso, los datos contextuales en donde estuvo inmersa mi práctica docente, son los siguientes:

El Jardín de Niños en el que llevé a cabo mi intervención se llama “Guadalupe Victoria” se localiza al lado sur de la ciudad, en la calle La Place #305, colonia Progreso, San Luis Potosí, S.L.P. (Anexo 1). Tiene clave de centro de trabajo 24DJN0114S y pertenece a la zona escolar 02, sector 18. Es una institución de organización completa, debido a que cuenta con personal docente para atender los 3 grados escolares. Esta institución atiende a 255 niños inscritos, con horario de 9:00 a 12:00 hrs.

El plantel educativo “Guadalupe Victoria”, se encuentra inmerso en un contexto socioeconómico urbanizado, cuenta con los principales servicios básicos, los cuales son; energía eléctrica, agua potable, gas natural, sistema de telefonía, cable e internet, asimismo, pavimentación de calles, alcantarillado y drenaje, mismos que influyen de manera positiva en el desarrollo y accionar de los estudiantes dentro y fuera de la escuela.

En San Luis Potosí, viven 2, 717,820 habitantes (INEGI, 2015), de los cuales de cada 100 personas de 15 años y más, 6.5 no tienen ningún grado de escolaridad, 56.9 tienen la educación básica terminada, 19.7 finalizaron la educación media superior, 16.7 tienen algún grado aprobado de educación media superior y 0.2 no está especificado.

Para conocer las características del contexto, así como de las familias de los alumnos de primer grado, realicé entrevistas tanto a padres de familia como a las educadoras del Jardín de Niños, así como guías de observación, en las que obtuve la siguiente información:

Dentro de este contexto, se encuentran establecidas instituciones que favorecen diversos aspectos en el desarrollo de los alumnos como son, el Centro de Desarrollo Comunitario en donde se brinda atención recreativa y cultural, pues se fomenta el deporte y actividades recreativas entre las que destacan las manualidades, atención psicológica, escuela para adultos, entre otros. También se otorgan beneficios en una variedad de programas, como alimentos Liconsa, Prospera o Bienestar y el apoyo económico a adultos de 70 y más.

A espaldas del Jardín de Niños se encuentra una escuela primaria y un centro educativo de educación preescolar que trabaja en turno vespertino, a un costado sobre la avenida Salk se ubica el CISAME (Centro de Salud Mental), siendo estas instituciones un apoyo para el desarrollo social y personal de los habitantes de esta colonia. Sin embargo, también está el lado negativo, pues los padres de familia refieren que en la colonia existe el pandillerismo e inseguridad, pues hay asaltos a cualquier hora del día.

Para llegar a este centro educativo hay avenidas principales y alternas tales como Avenida Salk, Curie y Fleming, estas permiten el acceso oportuno de los alumnos a sus actividades escolares, asimismo en la avenida Fleming, se instala el tianguis los días martes el cual es una fuente de trabajo para algunos padres de familia y a su vez un apoyo para las familias de esta colonia para el abastecimiento de alimentos de primera necesidad.

De igual manera dentro de esta colonia se encuentran establecimientos como: tortillerías, tiendas de abarrotes, comida rápida, zapaterías, casas de empeño, consultorios médicos, vendedores ambulantes con venta de jugos, mariscos, tortas, gorditas, tacos etc. y otros servicios como Oxxo y una Caja Popular.

Los tipos de familias que prevalecen en el Jardín de Niños son: nuclear, que es la que conocemos como familia típica, es decir, la familia formada por un padre, una madre y sus hijos, y monoparental consistiendo en que solo uno de los padres se hace cargo de la unidad familiar, y, por tanto, en criar a los hijos. La escolaridad con que cuentan los padres de familia de acuerdo con los resultados de estas entrevistas es desde universitarios algunos con carrera interrumpida, preparatoria, secundaria terminada y primaria.

Cecilia Fierro (1999) nos menciona que para facilitar las relaciones que contiene la práctica docente, ha organizado seis dimensiones, las cuales fueron base para el análisis del contexto en general, organizadas de la siguiente forma:

Dimensión social

En el texto “Transformando la práctica docente”, la autora dice que la dimensión social de la práctica docente “intenta recuperar un conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo” (Fierro, 1999, p.33) lo que se refiere al trabajo del docente en relación con la cultura que envuelve al alumnado.

Con base a las respuestas obtenidas de las entrevistas realizadas a la directora y educadoras respectivamente, referente a la participación de padres de familia en los procesos académicos y actividades escolares, puedo deducir que la mayor parte de estos agentes colabora activamente en las estrategias de aprendizaje que se llevan a cabo dentro y fuera del Jardín de Niños y muestran interés por el bienestar y desarrollo de sus hijos.

Por otro lado, los casos en donde es menor la interacción de padres de familia con los alumnos, es por motivos laborales, a pesar de ello siempre existe una comunicación constante donde se busca apoyar en medida de lo posible en lo que se les proponga. Esto implica a que los padres de familia lleven a cabo el proceso de acompañamiento con sus hijos lo cual es de gran influencia sobre los resultados académicos que obtengan.

Esta Institución educativa cuenta con una gran demanda de ingreso cada ciclo escolar, debido al servicio que se brinda y el trabajo realizado por personal directivo, docente y de apoyo en las actividades propuestas y la organización de diversas acciones que han propiciado que la confianza de padres de familia se afiance y por tanto los argumentos que se realicen hacia la escuela sean positivos.

Dimensión valoral

La presente dimensión hace mención acerca de la reflexión sobre los valores personales que dan un significado particular a la vida profesional, debido a que es necesario plantearse en qué medida la propia práctica refleja estos valores asumidos, enriqueciéndolos o, por el contrario, relegándolos poco a poco por la inercia del funcionamiento burocrático (Fierro, 1999, p.36).

Con base en las consideraciones anteriores, percibo que dentro del Jardín de Niños el colectivo escolar presenta un ambiente de convivencia sano, tolerante y de respeto entre personal docente, administrativo, alumnos y padres de familia, mismo que se ve reflejado dentro y fuera de las aulas en donde los profesores al interactuar con los estudiantes buscan fomentar los valores propios para una convivencia pacífica y a su vez crear hábitos necesarios que les permitan poner en práctica en su vida diaria al momento de relacionarse con los demás, con ello los niños regulan su comportamiento y se hacen conscientes de normas y formas de conducirse en el grupo social que le rodea.

Dentro de las estrategias establecidas en la ruta de mejora escolar, para fortalecer el aspecto valoral, la institución implementa como actividad semanal, el manejo de un valor, en donde cada educadora encargada de la guardia, busca y da a conocer por medio de carteles con dibujos, una frase relacionada a este valor, mismo que es colocado en cada una de las aulas con la finalidad de que cada maestra lo esté fomentando a sus alumnos y estos lo pongan en práctica con sus compañeros.

De acuerdo con ello, se puede decir que las acciones que se realizan dentro de este plantel, propician el desarrollo de un ambiente de confianza, compañerismo,

amistad, armonía, y de convivencia entre quienes lo conforman; sin embargo, llegan a existir algunas situaciones que pueden causar conflicto, no obstante, la comunicación entre docentes y la intervención oportuna del directivo propician que éstas se solucionen y se establezcan acuerdos.

Por último, la metodología mencionada en los párrafos anteriores acerca de la dimensión valoral, resulta ser muy favorecedora en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que brinda soluciones a problemas, fomenta hábitos con valores, y promueve una mejora en el comportamiento de los alumnos en su vida cotidiana.

Dimensión Institucional

La práctica docente “se desarrolla en el seno de una organización” es por ello, por lo que Fierro (1999) refiere que

La dimensión institucional reconoce, en suma, que las decisiones y las prácticas de cada maestro están tamizadas por esta experiencia de pertenencia institucional y, a su vez, que la escuela ofrece las coordenadas materiales, normativas y profesionales del puesto de trabajo, frente a las cuales cada maestro toma sus propias decisiones como individuo (p.30)

Conforme a ello, la institución en cuanto a la infraestructura y organización cuenta con lo siguiente: tres módulos con 9 aulas didácticas, 8 para atención a alumnos y 1 para uso directivo, un área de cómputo, salón de música, cuatro módulos para sanitarios (niños y niñas) y uno para personal docente y de apoyo, área de recreación, tres módulos de juegos, dos áreas verdes, también se encuentra un patio techado para actos cívicos y culturales en el cual los maestros llevan a cabo sus actividades de carácter cívico, cultural y deportivo (Anexo 2).

El mobiliario escolar existente, mismo que ocupan los alumnos y docentes, está en regulares condiciones físicas tanto en mesas y sillas, este se encuentra en muebles con llave en su respectiva aula, debido a que la institución cuenta con doble turno.

Dimensión interpersonal

La función del maestro como profesional que trabaja en una institución lo cual esta cimentada en las relaciones entre personas que participan en el proceso educativo: alumnos, maestros, directores y padres de familia. Estas relaciones interpersonales que ocurren dentro de la escuela son siempre complejas, pues se construyen sobre la base de las diferencias individuales en un marco institucional (Fierro, 1999, p.31)

En relación a ello, es preciso mencionar que el personal que labora en esta institución está conformado por un directivo, dos apoyos de mantenimiento, 9 docentes, maestro de educación física, maestra de segunda lengua: inglés y maestra de música, todos ellos, en conjunto llevan a cabo las acciones para el adecuado funcionamiento del centro de trabajo.

Las educadoras desarrollan diversas comisiones y responsabilidades, que al realizarlas y en conjunto con una adecuada organización permiten un mejor desarrollo del proceso educativo en los alumnos y una oferta de un mejor servicio escolar; algunas de las actividades son: trabajo docente frente al grupo, recepción de los niños a la hora de entrada, realizar efectivamente las guardias en el área del Jardín asignada con el fin primordial de resguardar la integridad de los niños y atender incidentes presentados de manera oportuna; organizar diversos eventos y festividades escolares.

Dimensión Didáctica

Comenta que la dimensión didáctica hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que ellos, los alumnos, construyan su propio conocimiento. (Fierro, 1999, p. 34)

Por lo tanto, es importante señalar que las educadoras del Jardín de Niños “Guadalupe Victoria”, primeramente, realizan un diagnóstico y un seguimiento

constante de cada alumno que les brinda información que resulta importante para el diseño de estrategias de enseñanza que desarrolla hacia sus alumnos.

En efecto, tienen como consigna principal realizar sus clases con base en un plan de trabajo elaborado por cada una de ellas, creando situaciones de aprendizaje, mismas que varían, pueden ser quincenales o semanales según las necesidades detectadas en los niños, en donde se favorecen los aprendizajes esperados de acuerdo con el plan y programa 2018.

Cabe mencionar que hay actividades en las que se organizan para que todas lleven a cabo una misma temática, realizando adecuaciones que respondan a las necesidades, formas de trabajo, características de los alumnos y ritmos o estilos de aprendizaje, ya sea de organización individual o grupal.

De igual manera, cada una de las estrategias implementadas ya sea en trabajo con textos, juegos, experimentos, resolución de problemas, se hace uso del material didáctico con el que cuenta cada aula siendo lúdicos, gráficos, auditivos, impresos entre otros, siempre y cuando sean motivadores y logren el interés del alumno.

Dimensión Personal

Tomando como referencia a Cecilia Fierro, la dimensión personal invita “al maestro a reconocerse como ser histórico, capaz de analizar su presente y de construir su futuro, a recuperar la forma en que se enlazan su historia personal y su trayectoria profesional, su vida cotidiana y su trabajo en la escuela” (Fierro, 1999, p. 29)

En relación con este último, resulta oportuno mencionar que me considero una persona creativa, responsable, solidaria y empática, me gusta salir de mi zona de confort; crear, diseñar y probar cosas nuevas, disfruto cada momento de mi formación como docente, tanto en las cosas positivas como en las negativas. Uno de los principales retos en mi vida es seguir superándome constantemente para ser cada día una mejor persona.

Mi deseo por estudiar y ser educadora surgió desde edad temprana debido a que en mi familia la profesión que más abunda es la docencia, por lo tanto, crecí en un ambiente en el cual observaba como se ejercía y cuan gratificante era, desde ahí mis padres me han inculcado el amor y respeto por esta carrera, haciéndome verla como una unión de mis gustos y habilidades.

A lo largo de mi formación docente he desarrollado diversas competencias mismas que me han ayudado a crecer tanto personal como profesionalmente, esta profesión me ha brindado las bases necesarias para ser aún más crítica y reflexiva en cuanto a las acciones que realizo día con día con el propósito de buscar siempre una mejora y transmitir conocimientos que logren en los niños aprendizajes significativos.

Considero que el trabajar con niños ha sido un desafío para mí, me ha hecho tener una perspectiva diferente acerca de lo que implica ser educadora, pienso que es una de las actividades más gratificantes que disfruto y me gusta hacer porque no solo ellos aprenden de mí, sino que con cada juego y acción sigo aprendiendo yo.

Me gusta ser una educadora con amor a la vocación, comprometida y dedicada con el trabajo de día a día, ser esa guía que les transmita a los alumnos aprendizajes para la vida, teniendo como prioridad y labor brindarles una educación dentro de los mejores valores y comportamientos que los lleve a ser mejor persona en un futuro.

2.1 Descripción y focalización del problema

Como mencioné anteriormente la problemática que existe en el grupo de primer grado de preescolar se encuentra en el desarrollo de las habilidades matemáticas específicamente en los principios de conteo, esto fue observado y detectado mediante la aplicación de actividades diagnósticas las cuales fueron evaluadas por medio de una rúbrica, con el fin de conocer sus debilidades y fortalezas referentes a este campo de formación académica.

Durante la elaboración de actividades como separar objetos, clasificación y conteo de estos, me percaté de diversas actitudes que tenían los alumnos respecto a los principios de conteo, es decir actuaban sin comprender el proceso, debido a que cuando les proponía contar una cierta cantidad de objetos, el primer elemento era contado dos veces, ponían énfasis especial en el mismo, y esto alteraba la irrelevancia del orden. Hechas las consideraciones anteriores, la mayoría de los niños no recitaban la serie numérica en orden, no podían enumerar un conjunto de 9 elementos, y en ocasiones tampoco de 3, porque todavía no habían desarrollado el conocimiento de que debe aplicarse una sola etiqueta (número) a cada elemento de un conjunto.

A su vez, donde tenían que aplicar los principios de correspondencia uno a uno, así como el de orden estable, identifiqué que solo 3 de los 22 alumnos pudieron realizar las actividades de manera concreta, aunque no en su totalidad y los restantes requerían de apoyo individual para su ejecución.

2.2 Propósitos del plan de acción

Con base en los resultados de la evaluación diagnóstica descrita en el apartado anterior, identifiqué la problemática que se presentó en el grupo de primer grado de preescolar, misma que va ligada al desarrollo de los principios de conteo. Como esta situación representaba el área de oportunidad que pretendía atender, construí el propósito del plan de acción, el cual fue el siguiente:

Propósito:

- Favorecer las habilidades matemáticas específicamente en los principios de conteo a partir de la implementación del juego como estrategia didáctica en un grupo de primer grado de preescolar.

2.3 Revisión teórica

Para una mayor comprensión fue necesario hacer una investigación con fundamentos teóricos que me permitieran analizar cada uno de los aspectos que influyen en la problemática detectada en el grupo de primer grado. Para lograr la comprensión y hacer la propuesta resultó necesario investigar no solo sobre los aspectos de principios de conteo y el juego, sino que fue fundamental indagar sobre el niño para conocer su proceso de desarrollo y aprendizaje. Precisando a ello, Meece (2000), designa:

Al desarrollo como los cambios del niño que transcurren con el tiempo, es por eso, por lo que diversos teóricos coinciden en que el desarrollo simplemente representa los cambios sistemáticos y sucesivos que mejoran la adaptación global del niño al ambiente, es decir, el desarrollo no es cualquier cambio que se establezca conforme a su madurez, sino que debe seguir un patrón lógico u ordenado que alcance la complejidad y de esta manera favorezca la supervivencia” (p.16).

Con base en lo anterior, puedo decir que los cambios en el niño no se deben en cuanto al grado de madurez que logren alcanzar, sino que estos deben ser sucesivos siguiendo como bien lo menciona la autora, un patrón para que cumplan con una función adaptativa a su medio.

Jean Piaget (1896-1980, citado en Meece, 2000) propuso que “los niños pasan por una secuencia invariable de etapas, cada una caracterizada por distintas formas de organizar la información y de interpretar el mundo” (p. 22). Esto quiere decir que, en cada una de estas etapas, supone que el pensamiento del niño es diferente al de los demás, por lo tanto, la forma de comprender y aprender varia.

De acuerdo con los razonamientos anteriores, los niños en edad preescolar se encuentran en la etapa preoperacional (de 2 a 7 años), a lo que Piaget considera que “la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes, marca el comienzo de la etapa preoperacional”. Es decir, como en cada etapa el niño comienza a realizar conceptualizaciones de diferente manera, pues en esta, se dice

que comienza a partir de que el niño empieza a hacer uso del pensamiento en diversas cuestiones que lo rodean.

Según Piaget (citado en Meece, 2000) plantea que:

Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos (gestos, palabras, números e imágenes) con los cuales representan las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos. El pensamiento preoperacional tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos, las cosas y los acontecimientos (p. 106).

De acuerdo con lo anterior, hace constatar que los niños en esta etapa, desarrollan habilidades que les permiten comprender con mayor facilidad el mundo que los rodea, sin embargo, en esta edad los niños pueden presentar condicionamientos con respecto a este pensamiento.

En ese mismo sentido, el desarrollo del pensamiento matemático, de la mano con la habilidad de usar como símbolos las palabras e imágenes, los niños comienzan a hacer uso de los números como herramienta del pensamiento durante la etapa preescolar. Piaget (citado en Meece, 2000) sostuvo que:

Los niños no adquieren un concepto verdadero del número antes de la etapa de las operaciones concretas cuando comienzan a entender las relaciones seriales y jerárquicas, sin embargo, la investigación reciente ha demostrado que algunos de los principios numéricos básicos aparecen durante esta etapa (p. 108).

Ante eso, es importante señalar que, aunque los niños no tengan una noción de lo que implica el número en su vida cotidiana, realizan de manera inconsciente acciones que los llevan a propiciar dichos principios matemáticos.

Con base en lo anterior, me percaté acerca de los indicadores del desarrollo del niño, estos como su nombre lo dice, indican los comportamientos que los niños en su mayoría hacen en una cierta edad, algunos son la creación de su personalidad, así como la conducta que tienen con la sociedad en general, mismos que fueron de gran ayuda para poder interpretar los resultados obtenidos en cada una de las actividades que llevé a cabo en relación con el pensamiento matemático.

En el contexto escolar, el campo formativo de Pensamiento Matemático se pretende que los alumnos logren una “forma de razonar tanto lógica como no convencional y que al hacerlo aprecien el valor de ese pensamiento, lo que ha de traducirse en actitudes y valores favorables hacia las matemáticas, su utilidad y su valor científico y cultural” (SEP, 2017, p. 214)

Los contenidos, se presentan en tres organizadores curriculares: el primero es número, algebra y variación, el segundo es forma espacio y medida, el tercero análisis de datos. Por el contenido que abordé con el grupo de primer grado, para fortalecer aspectos de principios de conteo, seleccioné el de número, algebra y variación, mismo que menciona:

Con base en las posibilidades cognitivas de los niños de preescolar, los Aprendizajes esperados se circunscriben a experiencias sobre conteo de colecciones de hasta 20 elementos y a la representación simbólica convencional de los números del 1 al 10, por medio de diversas situaciones de comunicación que diferencian sus usos (cardinal, ordinal y nominativo) (SEP, 2017, p. 222)

De acuerdo con los razonamientos anteriores, considero al conteo como base fundamental en el desarrollo de competencias del niño en grado preescolar, sin embargo, en muchas ocasiones este proceso para ellos sólo es un juego que muestra poca consideración en cuanto a concepciones numéricas como tal, por lo tanto, nosotros como docentes debemos de propiciar la enseñanza de este campo de formación propiciando experiencias de carácter práctico que le den sentido a las ideas a partir de la experiencia de la vida cotidiana de los alumnos.

Ante eso, es importante considerar que el contexto sociocultural le ofrece al niño una diversidad de instrumentos debido a que el primer uso que los niños acostumbran a realizar de acuerdo con los números, no precisamente se basa en contar, sino a señalar el cardinal de una serie de agrupaciones o conjuntos de cantidades menores, ya que el niño suele indicar con sus dedos o mediante señales los años que tiene, o apunta los objetos que observa a su alrededor a través de un número. En este momento, se cree que todavía el niño no sabe, pero después aparecerá cualquier número en alguna lista numérica y así comenzará a contar de manera espontánea (Ortiz, 2009).

En relación a ello, durante esta etapa, el niño comienza a poner en práctica de manera inicial los principios del conteo, como lo es en la separación o clasificación de objetos por su color o tamaño. Por eso, es importante saber y conocer en qué consisten cada uno de los principios para así poder diferenciarlos y de esta manera tener una perspectiva de lo que esto implican en el desarrollo de habilidades matemáticas.

La habilidad de contar implica que el niño logre un análisis que muestre la coordinación que pueda aplicar en el conteo de diferentes colecciones de manera que mejora con la práctica. Para llevar a cabo el análisis de los principios de conteo, Gelman y Gallistel (1978, citado en Chacón 2008) describen los principios de conteo de la siguiente manera:

1) *Correspondencia uno a uno.* Corresponde al conocimiento de que a cada uno de los elementos de un conjunto debe asignarle una y solo una palabra-número o etiqueta. El uno de ese principio lleva consigo la coordinación de dos componentes: participación y etiquetado, que han de producirse sincrónicamente.

2) *Orden estable.* Exige que las etiquetas, adjudicadas una a una, a cada un elemento del conjunto, se produzcan en un orden estable, repetible. La eficacia en la utilización de este principio dependerá del tamaño de los conjuntos, ya que los preescolares tienen dificultades para recuperar de la memoria listas arbitrarias no

generadas todavía mediante reglas y no disponen de listas suficientemente grandes.

3) *Cardinalidad*. Se refiere a que la última etiqueta utilizada al contar tiene un significado en particular que la hace diferente de las demás, pues representa una propiedad del conjunto: su número cardinal. La aplicación de este principio presupone la de los dos principios anteriores, y, por tanto, se supone aparecerá después de ellos en el desarrollo.

4) *Abstracción*: Define que objetos se pueden contar. Establece que los tres principios anteriores se puedan aplicar a cualquier conjunto de objetos. Mientras, que en el adulto la definición de contable se extiende a los elementos imaginados, en los niños, pequeños está ligada a contextos concretos.

5) *Irrelevancia del orden*: Establece que el emparejamiento de un ítem particular con una etiqueta es arbitrario. El conocer este principio supone: a) que el ítem contado es una cosa y no un número, b) que la etiqueta verbal se asigna temporal y arbitrariamente a los elementos y c) que cualquiera que sea el orden de enumeración se obtiene el mismo número cardinal. Este principio lleva consigo la integración conjunta de los tres primeros. Se refiere no solo a la aptitud para contar, sino también a la comprensión de las propiedades de los números, al igual que los principios de razonamiento.

Gelman y Gallistel (1978, citado en Chacón 2008) comentan que, en los primeros años de la infancia, “los principios sólo se aplican de modo parcial afirmando que los niños, en su ejecución, pueden manifestar ciertos principios y no manifestar otros, así como pueden poseer componentes que integran un principio, pero no son capaces de coordinarlos adecuadamente y, en consecuencia, no exhibir dicho principio, entre otros aspectos”.

A partir de esta idea, considero que los niños como bien he comentado anteriormente, comienzan a poner los principios de conteo en práctica de manera implícita desde antes de entrar al preescolar realizando acciones como la clasificación y colección, sin embargo, es importante tener conocimiento de lo que

implica cada uno de estos principios tal y como lo plantean los autores, ya que esto permite identificar las características de cada fase para propiciar el aprendizaje sustentando las acciones en este conocimiento propiciando que el niño vaya descubriendo y asimilando el proceso hasta que aprende a contar aplicando los conocimientos de dichos principios.

El periodo en el que se encuentran los alumnos de preescolar, resulta tener diversos aspectos importantes que repercuten en el desarrollo de los niños a esta edad, pues bien, la UNICEF (2018) considera:

La edad de los 3 a los 5 años, es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad (p. 6).

En este texto se puede descubrir que se da importancia al juego en la vida del niño, lo que me llevó a reflexionar acerca del uso de estrategias en el aula para facilitar el aprendizaje, ya que consideré pertinente diseñar y aplicar actividades conforme a la edad de los alumnos, tomando en cuenta las características que en ella se emiten, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio, por lo que la estrategia seleccionada fue el juego.

Es de gran relevancia mencionar, la conceptualización de estrategia didáctica, en el cual Hernández et. al. (2015) define que es una “guía de acción que orienta en la obtención de los resultados que se pretenden con el proceso de aprendizaje, y da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes” (p.80). Por lo tanto, para que estos métodos puedan ser aplicados en el día a día dentro del ámbito escolar, es de suma

importancia que el docente planee y programe esta técnica, ya que debe de escoger y perfeccionar los aspectos que cree y considere más convenientes y competentes a la hora de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

De manera semejante, Díaz (1998, citado en Flores et al., 2017) define como estrategia didáctica a “los procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 13). Esto quiere decir que la estrategia didáctica funge un lugar de gran importancia en el proceso de aprendizaje, puesto que es la clave para la emisión de conocimientos en los alumnos.

Como bien se piensa que las estrategias deben permitir el disfrute de cada momento que el alumno pasa en el aula, es por eso que con el juego fue necesario basarme en el estilo de aprendizaje, intereses y claramente la edad, para hacer una propuesta. No solo se cumplirán las expectativas que el alumno tiene, sino que también el docente se enriquecerá con los resultados que se arrojen (Minerva, 2002).

Con base en lo descrito por los autores, puedo concluir que una estrategia es una técnica o método que tiene como finalidad transmitir y lograr aprendizajes significativos en los alumnos de manera estructurada y concreta, misma que debe ser planificada y adaptada a las necesidades que se presenten.

Por otra parte, considerando las características de una estrategia didáctica, es importante reflexionar acerca de una de ellas, la cual es el juego, como bien he mencionado es la estrategia seleccionada para dar solución a la problemática detectada. La UNICEF (2018), afirma que:

El juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus

propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico (p. 7).

Por lo tanto, el argumento anterior me hace reflexionar que el juego, por sus características logra favorecer el aprendizaje, fortaleciendo diversas habilidades para desarrollar competencias como las que implica la motricidad. Mismo que a su vez, incita a la reflexión, curiosidad, y búsqueda de alternativas para la resolución de problemas.

El autor Meneses y Monge (2001), considera que:

La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante (p.113).

Esto me hace considerar que las características con las que cuenta la estrategia del juego, satisfacen a que los niños puedan medir sus propias posibilidades en las diferentes situaciones de su vida.

Ante lo mencionado, me parece relevante reconocer la importancia del docente en la aplicación del juego, puesto que somos los encargados de transmitir dichos conocimientos, orientando y motivando durante el proceso de este para que se logren aprendizajes significativos, como lo menciona la UNICEF (2018):

El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar

a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje (p.10).

Esto quiere decir que, para poder llevar a cabo este rol de manera óptima, debemos tomar en cuenta una planeación didáctica, de manera que a través del juego se atiendan las necesidades de los niños considerando los recursos, tiempo y organización que permitan que el juego se convierta en una estrategia de aprendizaje.

De acuerdo con lo expresado anteriormente por los autores propuestos respecto al juego, me lleva a definirlo como una actividad lúdica que se usa como estrategia para que los niños aprendan mediante la interacción de una manera divertida y motivadora, y así se alcance un aprendizaje significado.

Es por eso que el juego puede considerarse como un aspecto de gran relevancia en el proceso educativo en los niños, y más aún en la educación preescolar, ya que sus características cumplen con el propósito de lo que implica una estrategia:

- Orienta la intención de los resultados
- Da sentido a lo que se hace
- Define los recursos y propicia un aprendizaje significativo
- Permite el disfrute del momento

Ahora bien, centralizando el juego en relación con las matemáticas, Aristizábal et al. (2016) mencionan que:

El juego matemático en su dinámica pone en acción la capacidad para razonar, proponer, comunicarse de forma matemática desde la oralidad y la escritura; que a la vez se desarrollan en bucles generando cada vez un conocimiento con mayor solidez. Este proceso convierte al estudiante en el principal protagonista de su aprendizaje (p. 118-119).

De acuerdo con lo descrito anteriormente, consideré el uso del juego en el desarrollo de los principios de conteo, ya que fomenta el interés por aprender, posibilitando tanto el trabajo autónomo como el colaborativo, permitiendo al niño

reflexionar sobre su propio proceso de pensamiento de una manera divertida y estimulante.

El juego cumple con una variedad de clasificaciones que comparten ciertas características, según lo que menciona Campo (2000):

Al igual que las teorías que surgen acerca del concepto del juego, sus clasificaciones también han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas. Actualmente ya no se trata de hacer una clasificación en la que estén presentes todos los tipos de juego posibles, sino más bien de atender a que cualquier clasificación pueda ofrecer el mayor número de posibilidades (p.32).

Si bien es cierto, existen varios tipos de juego, y cada uno tiene características que los hacen diferentes del resto, estos tipos de juego los consideraré para realizar la propuesta de actividades que aplicaría con el grupo de primero, los cuales describo a continuación con base en lo que dicen los teóricos al respecto de ellos, Campo (2000):

- a) *Juego dirigido*: También llamado juego organizado, juego educativo, juego pedagógico, juego intencionado, juego didáctico, etc. a lo que la autora clasifica como una categoría del juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación etc. Se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que, al conjuntarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos (p. 56).
- b) *Juego de agon (competición)*: forma más pura de mérito personal cuyo componente esencial es la lucha, se apoya en la destreza de los participantes; incluye en ellos aquellos juegos que incitan al deseo de vencer y la necesidad de obtener reconocimiento por la victoria en el que se establece la igualdad de oportunidad (p. 32).

- c) *Juego reglamentado*: Chateau (citado en Campo, 2000) En los que se agrupan: los juegos de imitación; juegos de construcción de una amplia tendencia al orden que se plasma en la colocación sistemática de objetos y cosas; juegos de reglas arbitrarias, en los que el niño crea nuevas reglas, nacida de la propia naturaleza o características del medio tanto social como ambiental en el que se desarrolla el juego; juegos sociales, de carácter figurativo; juegos tradicionales, juegos reglados con un alto contenido organizativo (p. 35).
- d) *Juego motor*: Son los juegos en lo que su principal componente es el movimiento bien sea de todo el cuerpo o de una parte del mismo, que buscan el desarrollo de habilidades y destrezas mediante el desarrollo y mejora de las capacidades físicas coordinativas y que se desarrollan durante la parte principal o central de una sesión de educación física. Entre ellos podemos distinguir juegos locomotores de equilibrio, de manipulación, de velocidad, de ritmo etc. (p. 51)
- e) *Juego simbólico*: Poseen al igual que los juegos de mimicry de Caillois un único componente de imitación que se mueve dentro del mundo de lo simbólico; surgen como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación (p. 33).

El conocer las diversas clasificaciones de los juegos, me permitió reconocer cada una de las características que los diferencia, ya que estos tienen diferentes maneras de desarrollar facultades tanto cognitivas como motoras, mismas que influyen en los resultados y en la forma de aplicación, si bien sabemos, no todos los alumnos tienen los mismos gustos, intereses y capacidades. Por lo tanto, el considerar y aplicar una variedad de juegos, me ayudó a comprender de qué manera favorecen el desarrollo de las habilidades matemáticas entre los niños de primero de preescolar.

2.4 Plan de acción (acciones y estrategias como alternativas para la solución del problema planteado)

Ante la situación que se presentó en el grupo de primer grado de preescolar detectada donde los alumnos en su mayoría aun no desarrollaban los principios de conteo, decidí, primeramente, diseñar cada una de las actividades con base en una planeación didáctica sustentada en las necesidades de los alumnos, pues bien, el plan y programa menciona que la planeación didáctica demanda una mejora de los recursos y de esta manera efectúa una variedad de estrategias con el objetivo de suponer factores como lo son el espacio, tiempo, las características, los recursos de apoyo así como las necesidades de cada uno de los grupos en particular y la experiencia profesional del docente, en este caso su intervención para avalar los logros en los aprendizajes de los alumnos (SEP, 2017).

De acuerdo a ello, diseñé cinco propuestas con base en la estrategia que se eligió, con la ejecución de diversos juegos para favorecer los principios de conteo, para elegir los juegos, consideré cuáles tenían mayor posibilidad de que les generaran mayor motivación al mismo tiempo que aprendían:

Tipo de juego	Actividad / juego	Características
Juego dirigido	“Buscando mi pareja”	Presenta como producto diferentes manifestaciones ideológicas, motoras y sociales.
Juego de agon	“Juguemos lotería”	Se apoya entre la destreza de los participantes, incitan al deseo de vencer.
Juego reglamentado	“Juguemos boliche”	Amplia tendencia al orden de objetos y cosas.
Juego motor	“Pelotas al aire”	Su componente es el movimiento que busca desarrollar habilidades y destrezas.
Juego simbólico	“La pizzería”	Se debe a la imitación del mundo circundante, mediante se apropia de una imagen que representa las formas de relación.

Cada una de estas propuestas las llevé a cabo con diferentes, consignas, materiales y organización, de acuerdo con las características del juego, pero a su vez con un mismo fin: lograr un aprendizaje significativo que diera avance o mejora al problema detectado.

Baroody y Ginsburg, (1986 citado en Escudero, Dopico, Enesco, Lago y Rodriguez, 2009) “consideran que la adquisición del conteo es el resultado de un proceso mecánico o memorístico, basado en la creación de una serie de hábitos a partir de los cuales los niños inducen los principios subyacentes al conteo” (p. 78).

Para darle un realce al propósito, pretendí llevar a cabo un trabajo final en el que se emplearan actividades retadoras que les propiciaran fortalecer los aprendizajes que se obtuvieran en las propuestas de actividades, titulado “Feria de las matemáticas”. Consideré que esto les permitiría retroalimentar la temática, así como reforzar diversas habilidades. Sin embargo, esta situación no fue posible debido a que surgió un acontecimiento inesperado que provocó la contingencia actual que estamos viviendo, influyendo que se modificara el calendario escolar comprendido entre el periodo 2019-2020.

Un aspecto relevante a mencionar en el trabajo escolar, es la evaluación, como lo concreta el plan y programa (SEP, 2017), esta tiene como objetivo mejorar el desempeño de los estudiantes e identificar sus áreas de oportunidad a la vez que es un factor que impulsa la transformación pedagógica, la metacognición y el seguimiento de los aprendizajes.

Las actividades fueron evaluadas a través de una rúbrica, misma que contenía indicadores de logro basados en niveles, en el nivel 1 se señala como insuficiente, en el nivel 2 como básico, en el nivel 3 reflejaba satisfactorio y por último el nivel 4 resultaba sobresaliente. Estos indicadores son parte de un mismo proceso, debido a que, al planear una actividad o una situación didáctica, se considera lo que el niño va aprender. Respecto a esto debo decir que la rúbrica se elaboró con base en los indicadores de cada actividad, específicamente considerando el aprendizaje esperado seleccionado para favorecer.

Este instrumento y sus resultados fueron de ayuda para el proceso de reflexión, al ver los resultados, me cuestioné sobre las fortalezas y debilidades de los alumnos lo que terminó en la decisión de hacer los cambios que atendieran las barreras en el desarrollo de los principios de conteo de los alumnos.

Haciendo una síntesis de lo que se mencionó anteriormente, presento el siguiente cuadro con la información específica y de manera sistemática en donde desgloso cada uno de los aspectos que retomé en el diseño y aplicación de las actividades para darle solución al problema, siendo los siguientes:

Tabla 1. Aspectos del diseño de actividades

Problemática	Una situación que observé en el contexto escolar específicamente en el grupo de primer grado, es que los alumnos en su mayoría no cuentan con un desarrollo de los principios de conteo.
Propósito específico	Favorecer las habilidades matemáticas específicamente en los principios a partir de la implementación del juego como estrategia didáctica en un grupo de tercer grado de preescolar.
Campo de formación académica	Pensamiento matemático
Organizador curricular 1	Número, algebra y variación
Organizador curricular 2	Número
Aprendizaje esperado	Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
Estrategia de aprendizaje	El juego
Instrumento de evaluación	Rúbrica

Las actividades que implementé fueron analizadas y reflexionadas a través del ciclo reflexivo de Smyth (1991 citado por Ñancupil, Fernando y Flores, 2013) el cual

argumenta que esta estrategia “tiene como objetivo la reflexión sobre una situación de conflicto de la práctica del profesor” (p. 41) este, se conforma por cuatro etapas:

El primer momento se refiere a definición de la situación que se va a analizar y, para ello, hace falta la descripción clara del contexto, del sujeto a que afecta y de la acción, es decir, quién, qué y cuándo (p.41).

El momento siguiente se refiere a información, es decir, ¿Cuál es el sentido de mi enseñanza? Para Smyth (1991 citado por Ñancupil, Fernando y Flores, 2013), se refiere a "teorizar sobre nuestra enseñanza en el sentido de desgranar los procesos pedagógicos más amplios que se escondían tras determinadas acciones" (p. 42)

El próximo momento se refiere a confrontación en la que intentamos responder a la siguiente cuestión: ¿Cómo llegué a ser de este modo? Buscamos relacionar las teorías con la práctica en el aula. Según el autor, la confrontación nos permite percibir la enseñanza como aspectos que se van construyendo sustentado en nuestros propios valores y actitudes (Smyth 1991 citado por Ñancupil, Fernando y Flores, 2013, p. 43).

Finalmente, llegamos a la etapa de reconstrucción en la que se plantea la cuestión: ¿Cómo podría hacer las cosas de otro modo? De acuerdo con (Smyth 1991 citado por Ñancupil, Fernando y Flores, 2013), de modo general, en esta fase de planificación de las mejoras posibles, es una consecuencia de la reflexión realizada de las fases anteriores y que propicia cambios importantes.

Puedo decir que no fue un proceso fácil haber realizado esta actividad de reflexión y análisis, especialmente al hacerlo de manera escrita. Aunque percibí algunas fases en la reflexión de las actividades, se me dificultaba hacerlo de esta manera.

Resulta relevante mencionar que en este estudio llevé a cabo una investigación acción, la cual según el autor J. Elliot (2005) menciona que la investigación-acción:

Se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los profesores. Puede ser desarrollada por los mismos profesores o por alguien a quien ellos se lo encarguen. El propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener (p. 24).

Lo anterior me ayudó a comprender que yo al ser la docente que identificó el problema, me tocó explorar las áreas de oportunidad ante las necesidades detectadas, desarrollé las actividades, y mediante estas logré un avance en los alumnos de primer grado, con respecto a la problemática encontrada, pero sobre todo aprendí a trabajar con la estrategia del juego haciendo modificaciones en mi intervención con cada aprendizaje que obtuve al recurrir a la teoría, así como al analizar mi práctica en cada actividad.

Asimismo, el análisis realizado me permitió abonar al desarrollo de competencias profesionales y al perfil de egreso, debido a que la reflexión no solo me permitió tomar conciencia sobre mi rol como docente, sino que me ayudó para reestablecerme como profesional de la educación teniendo mejoría en mi práctica docente.

Capítulo III.

DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.

La ejecución del plan de acción la llevé a cabo mediante 5 actividades que plantean una propuesta de juego para favorecer los principios de conteo en los niños de primer grado del Jardín de Niños “Guadalupe Victoria” durante el ciclo escolar 2019-2020. Estas actividades las apliqué de manera diferente según las características del juego planteado, pero todas teniendo un objetivo en común que buscaba dar solución a la problemática detectada.

Cabe mencionar que estas actividades se basan en el enfoque problematizador referente a este campo de formación implicando que los niños participen en actividades que planteen situaciones adversas que tengan que resolver a través de estrategias diversas.

Estas mismas las analicé de manera coherente siguiendo un proceso de reflexión basado en el ciclo reflexivo de Smyth; a través de él se permite detectar y clarificar los aspectos cotidianos de la acción docente por medio de 4 etapas tituladas: descripción, explicación, confrontación y reconstrucción, mismas que se ven reflejadas de manera transversal en cada uno de los siguientes análisis.

3.1 Actividad 1: “Buscando mi pareja”

La presente actividad, tuvo como fecha de aplicación el 17 de febrero del 2020, la cual fue una propuesta para favorecer el aprendizaje esperado: “Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la no convencional”, perteneciente al organizador curricular de número, algebra y variación del campo de formación académica de pensamiento matemático (Anexo 3).

La intención de esta propuesta fue que, con base en unas tarjetas, los niños buscaran a su pareja, es decir, tenían que observar e identificar un número igual al que estaba en la tarjeta que ellos tenían, para que lograran identificar los números de la serie numérica del 1 al 10. Esta actividad, la clasifiqué como un juego dirigido, ya que como menciona Campo (2000), este juego exigía diferentes manifestaciones motoras y sociales, por lo tanto, según las características que demanda este tipo de juego, me permitió observar que efectivamente se llevó a cabo una previa organización, y que por su parte se presentaron diversas manifestaciones tanto sociales como motoras al momento del desarrollo.

Debido a que el rol de los alumnos en este juego, demandaba la interacción y de cierta manera competir por llevar a cabo un mismo objetivo que fue el encontrar a su pareja de una manera dinámica y reglamentada constituyendo la finalidad de este como un proceso de descubrimiento, comparación y experimento

Esta propuesta la diseñé de esta manera debido a que buscaba que los alumnos lograran identificar la grafía del número y así partieran hacia la conceptualización del mismo, pues bien, el plan y programa (SEP, 2017), señala que “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” (p. 234).

Por lo tanto, la actividad la inicié cuestionando a los alumnos: ¿Conocen los números?, ¿En dónde los hemos visto?, ¿Cuáles son los números? A lo que la mayoría de ellos respondían: “Si maestra, son el 1, 2, 3”, “Son los que están ahí en el pizarrón”. Aunque me dijeron los números, pensé que era necesario reforzar ese conocimiento, pues había niños que aún no decían la serie numérica en orden, por lo que mostré la serie numérica del 1 al 10 y les dije que los repasáramos de forma grupal.

Consideré importante que los niños repasaran los números para que tuvieran una introducción al reconocimiento de estos, debido a que, con ello, se favorece un

aspecto de los principios de conteo como lo es el de recitar la serie numérica, ya que este practicarían la secuencia números, de acuerdo con lo menciona Ginsburg y Baroody (2007 citado en Ortiz, 2009), en la escuela se les debe enseñar una variedad de habilidades matemáticas que introduzca a los niños a la enseñanza de habilidades numéricas incluyendo los símbolos escritos, esto genera un conocimiento explícito referido a que los alumnos deben ser competentes para explicar la justificación del razonamiento de un método y técnica.

Me di cuenta de que no todos los alumnos presentan dominio de este aspecto, siendo que sólo dos de ellos, cuentan de manera convencional hasta el número 8, mientras que los demás al cuestionar solo mencionan el “1, 2, 3, 4 y en ocasiones el 5”. Sin embargo, decidí continuar con la numeración hasta el 10 porque había alumnos que ya tenían manejo de la serie, en cierto modo, para los demás resultó un desafío, pero obtuvieron una noción más amplia de lo que implica esta serie. Con respecto a ello el plan y programa (SEP, 2017) recalca que “los niños necesitan conocer la serie oral de los primeros números para estar en la posibilidad de aprender a contar” (p. 236).

Es por eso, que, en seguida, les mostré una serie de tarjetas, en cada una estaba escrito un número del 1 al 10. Mencioné que los números se encontraban repetidos y expliqué que con estos realizaríamos un juego, en el que debían iniciar una búsqueda, propiciándoles de cierta manera interés y motivación puesto que en sus gestos se notaba la cara de sorprendidos al mencionarles que sería esta estrategia.

Por lo tanto, en la consigna pedí a los alumnos que formaran un círculo de pie sin agarrarse de las manos, indicándoles que a cada uno les tocaría una tarjeta con un número el cual no debían mostrar a sus compañeros hasta que comenzara el juego puesto que a la señal que les daría tendrían que buscar al compañero que tuviera el mismo número que ellos y al encontrar a su pareja debían comunicar de manera oral el número perteneciente y al realizarlo, verificar que fuera el mismo, para después sentarse en el piso.

Logré observar que, en esta situación, al solicitar que comunicaran de manera oral, los alumnos en su mayoría solo decían “lo encontré”, “son iguales”, “son del mismo color”, pero no mencionaban el número en particular, ya que deduje que como el diseño de las tarjetas iban referidas a que cada par tenían el mismo color, por ende, estimaban que su pareja era la que tuviera la tarjeta de igual color sin contemplar la grafía del número.

En esta ronda la primera pareja que logró encontrarse lo hizo de igual forma, basándose en el diseño de la tarjeta, pero al cuestionarles sobre el número respondieron de manera correcta, ya que era el número 4, siendo este uno de mayor dominio en ellos.

De acuerdo con lo observado en las dificultades de los niños, me hizo considerar que el niño se basa en el aspecto perceptual y no conceptual, si bien, Mecee (2000) considera que “una limitación del pensamiento preoperacional es la centralización. La centralización significa que los niños pequeños tienden a fijar la atención en un solo aspecto del estímulo, ignorando el resto de las características” (p. 110). Siendo este uno de los principales factores para que no se efectuara como tal el propósito de dicha propuesta.

Conforme a los resultados de esta primera ronda, me percaté que como habían asistido 18 alumnos, se formarían nueve parejas, sin embargo, sólo lograron reunirse 7, las 2 faltantes presentaron dificultades al momento de la búsqueda. (Anexo 4).

Estas complicaciones se dieron con respecto a la comprensión de la consigna, algunos realizaban preguntas constantes como las siguientes: ¿Cómo jugaremos maestra? o ¿Qué número es este?, en este momento, consideré pertinente darles la respuesta diciendo el número para una mayor facilidad, sin embargo, las atendí explicándoles detalladamente las instrucciones, así como mostrándoles la recta numérica en donde enseñaba cada una de las grafías y su concepto, con el fin de lograr en ellos una reflexión que les permitiera comprender la representación del

número. Al respecto, el plan y programa (SEP, 2017) dice que el papel del docente es:

Anticipar las posibles maneras de proceder de los niños frente a la situación que quiere plantearles, así podrá interpretar mejor lo que hacen para resolver la situación y podrá intervenir con mayor certeza” (p. 221).

Esto quiere decir que nosotros como portadores, debemos generar a los alumnos posibilidades de resolución a través de la metacognición.

Por consiguiente, realicé una segunda ronda, en esta los niños mostraron un poco más de concentración al momento de ejecutar el juego, tenían mayor movilidad en la búsqueda de los números, y lograban visualizar el contenido de cada tarjeta. En este lapso al entregarles la tarjeta, algunos de los niños se anticipaban cuestionándose entre ellos sobre qué número tenían, ya que cuando indiqué la segunda ronda, intervine comentándoles que debían observar detalladamente los números. En este turno se conformaron 8 parejas, mismas que identificaron los números correctos, pero seguían presentando dificultades las parejas que tenían la numeración de 7, 8 y 9 al momento de comunicarlos de manera oral. De igual, explicaba nuevamente la recta numérica para que compararan los números y su simbología.

La experiencia anterior influyó para que en la tercera y última ronda atendieran de manera autónoma las indicaciones de la actividad. Por lo tanto, en los resultados de igual manera se conformaron 8 parejas, mismas que no presentaron dificultades al momento de la búsqueda, sin embargo, dos de ellas tuvieron confusión con referencia a comunicar los números, 7 y 9, ya que lo hicieron incorrectamente mencionando otros números de mayor dominio que son el 1, 2, 3 y 4.

Lo anterior, me llevó a constatar que el error es una fuente de aprendizaje, por lo tanto, debo generar la reflexión que lo lleve a encontrar la respuesta a este, como lo afirma el plan y programa (SEP, 2017), “resolver el reto implicado en una situación

problemática hace necesario que el alumno acepte y se interese personalmente por su resolución, es decir, sentirse responsable de buscar el resultado” (p. 221).

Cabe resaltar, como bien he mencionado con anterioridad, en cada una de las rondas cuestioné acerca del número encontrado, observando resultados similares puesto que sólo comentaban los números 1, 2,3, 4 y 5; ante los números faltantes en este caso el 6, 7, 8, 9 y 10 presentaban confusión, solo mencionaban los primeros de la serie numérica debido a que no había relación entre el número que decían con la grafía numérica a la que se estaban refiriendo.

Al finalizar la actividad se llevó a cabo una serie de preguntas tales como: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Se les hizo fácil o difícil?, ¿Qué números encontraron? A lo que en su mayoría respondían que se les había hecho fácil y divertido, mientras que en los números de igual manera respondían del 1 al 5.

De acuerdo con la retroalimentación que llevé a cabo al terminar la actividad, ante las respuestas que los alumnos propiciaron sobre los números que habían encontrado, considero que efectivamente se obtuvo el aprendizaje esperado en la mayoría de ellos, el cual era que comunicaran de manera oral los números, pese a las dificultades que habían presentado, ya que en la primera y segunda ronda, observé que los niños tenían un espacio limitado para desplazarse y que pudieran intercambiar diálogo sobre el número que cada niño tenía.

Ahora bien, la evaluación se llevó a cabo mediante una rúbrica (Anexo 5), en la cual los resultados arrojados no fueron similares, ya que, con la participación de 18 alumnos, de acuerdo con los indicadores de logro, 15 de ellos lograron comunicar menos de 10 elementos, y 3 de ellos no comunicaban de ninguna manera los números que encontraban. En cuanto a la relación del número del 1 al 5 en orden, 10 niños lo hicieron efectivamente, uno lo hizo hasta el número 10 y 7 de ellos, no lograron el aprendizaje propuesto. Esto me hace reflexionar que tanto para los alumnos como para mí nos implicó un gran reto, observé que para cada uno de ellos

la complejidad de dicho proceso fue diferente pero aun así se lograron aprendizajes significativos que favorecieron mi proceso de enseñanza.

Ante los alumnos que lograron el aprendizaje esperado, considero que la principal atribución de que lo hayan hecho, fue que llevaron a cabo un proceso de comprensión a través del juego, pues bien, se ha mencionado jugar les resulta una motivación al momento de vincular los intereses con capacidades. Así como el retomar la consigna de una ronda a otra.

Las dificultades que se presentaron durante la estrategia implementada lo atribuía a la edad, puesto que existe una variación entre ellas, la mayoría de los alumnos tienen cumplidos entre 3 años 4 meses, sin embargo, hay niños que se mantienen entre los 2 años, 8 meses de edad, esto influye a que no todos adquieran o desarrollen las mismas habilidades debido a su nivel de madurez, tal y como lo menciona Meece (2000):

Se designa el desarrollo como los cambios del niño que transcurren con el tiempo, es por eso, por lo que diversos teóricos coinciden en que el desarrollo simplemente representa los cambios sistemáticos y sucesivos que mejoran la adaptación global del niño al ambiente, es decir, el desarrollo no es cualquier cambio que se establezca conforme a su madurez, sino que debe seguir un patrón lógico u ordenado que alcance la complejidad y de esta manera favorezca la supervivencia (p.16)

Esta teoría me ayudó a comprender que el proceso de maduración de cada alumno no es el mismo, sin embargo, después de ver los resultados de la evaluación puedo deducir que los niños pueden aprender independientemente de la edad.

Considero que mi intervención no fue del todo efectiva al proporcionar apoyo en dos ocasiones a 2 de los alumnos que no lograban el objetivo, ya que al pretender que la actividad funcionara, les decía la respuesta o comentarios como “ese número se parece a este” mostrándoles los ejemplos, por ende, no dejaba que ellos

participaran en la actividad como lo había planeado. Pues bien, el rol del docente, es un factor de suma importancia para que se propicien los aprendizajes esperados, como menciona Meneces (2001) “el educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan” (p.115).

De acuerdo con lo anterior, creo que uno de los factores a mejorar en el proceso de la actividad para que se obtuviera un mejor resultado es el espacio, puesto que se llevó a cabo en el salón de clase mismo que es muy reducido y al momento de aplicar el juego los alumnos no tenían un área en la cual lograran caminar libremente ya que ésta aula se comparte con un grupo del turno vespertino por lo tanto posee exceso de mobiliario debido a la cantidad de material que se tiene y por ende el ambiente que se propicia no resulta muy favorable, debido al poco espacio para desplazarse.

Por lo tanto, considero que una variante para implementar la actividad sería aplicarla en la cancha techada de la institución para que los alumnos tengan un área más amplia y al momento de la búsqueda de su pareja les resultara un reto de mayor dificultad debido al esparcimiento que cada uno tendría. Así mismo, el material utilizado opino que podría ser de un tamaño que les sea fácil de manipular ya que las tarjetas estaban muy grandes lo cual les resultaba incomodo al momento de caminar con ellas, así como su diseño en donde no incluyan colores en particular para que los niños no se dejen llevar por el aspecto, sino por el contenido.

Otro cambio que realizaría en mi intervención sería sobre la manera de apoyar a los niños, porque al decirles los números estaba limitando que ellos resolvieran la situación, no estaba cumpliendo de manera efectiva el papel del docente, siendo que el plan y programa (SEP, 2017) hace referencia a que debemos acceder que los alumnos empleen sus conocimientos para la resolución de problemáticas efectuando las acciones que crean convenientes.

3.2 Actividad 2: “Juguemos lotería”

El lunes 02 de marzo del presente año llevé a cabo la aplicación de la segunda actividad de análisis titulada “Juguemos lotería” en la cual pretendí que los alumnos a través del juego identificaran y comunicaran de manera oral los números de la serie numérica del 1 al 10 según su selección al azar (Anexo 6). Cabe señalar que en este día se registró la asistencia de 14 alumnos de un total de 21.

Ante esto, consideré que este juego siendo un juego de agón, cumpliría con las expectativas para propiciar el aprendizaje esperado “Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la no convencional”, debido a sus características como Campo (2000) menciona “se apoya en la destreza de los participantes, incluye en ellos aquellos juegos que incitan al deseo de vencer y la necesidad de obtener reconocimiento por la victoria en el que se establece la igualdad de oportunidad” (p. 32). Por lo tanto, creí posible que, a través de este, los alumnos pondrían en práctica los principios de conteo.

La actividad consistió en que los alumnos identificaran y comunicaran de manera oral los números del 1 al 10 representados en una tabla de lotería por medio de fichas, pues bien sabemos este juego es muy común en la actualidad, ya que lo juegan tanto niños como adultos.

Inicié la actividad organizando el mobiliario de manera que las mesas estuvieran en una línea para que los alumnos se sentaran frente a frente, pensaba que así los alumnos observarían las acciones de sus compañeros y de esta manera podrían apoyarse y crear un ambiente de aprendizaje favorable para ellos (Anexo 7). Pues bien, el plan y programa (SEP, 2017), propone que al trabajar en equipos “los alumnos la posibilidad de socializar sus conocimientos con sus pares... son oportunidades para desarrollar habilidades sociales que favorecen el trabajo colaborativo, como intervenir por turnos y escuchar cuando otros hablan, compartir material, entre otras cosas” (p. 162). Es por eso, que dichas contribuciones me

permitieron establecer la organización para lograr aprendizajes en conjunto, y ver de qué manera resultaba dicha propuesta.

En seguida, les planteé la idea de jugar a una lotería, primero les cuestioné: ¿saben qué es una lotería? ¿han jugado con una? ¿qué reglas tiene?, a lo que los niños contestaban que no tenían conocimiento de esto, por lo tanto, les di una breve explicación comentándoles que era un juego, en el cual cada quién tendría un tablero; en este caso su contenido eran los números del 1 al 10, mostré también las tarjetas con las que se elegiría el número al azar, estas eran del mismo color que las que estaban en las tablas.

En este lapso, al preguntarles qué números observaban, detecté que la mayoría de los alumnos solo identificaba los números del 1 al 5 y en el caso de dos niños ya reconocían el 6, 7 y 8. Esto, me hizo considerar que indicaba nuevamente un reto como en la actividad anterior, debido a la poca comprensión que la mayoría de los alumnos tenían acerca de la recta numérica del 1 al 10. Pues bien, como dice Piaget (citado en Mecee, 2000) “los preescolar carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que se observan en niños de mayor edad” (p. 106).

Posteriormente les indiqué que al momento de elegir una tarjeta al azar yo diría el número que ahí observara, y si en su tablero se encontraba dicho número ellos debían de poner una ficha al correspondiente, así mismo les comenté que la forma de ganar en dicho juego sería formar líneas de manera vertical y horizontal y decir en voz alta los números que contiene su tabla, ya que el aprendizaje que se esperaba era con el fin de que comunicaran de manera oral los números, pretendía primeramente que logaran identificar la representación del número en la tabla para posterior comunicarlo oralmente.

En seguida, les señalé la dinámica del juego a través de un ejemplo para una mayor comprensión. Les entregué las fichas a cada alumno e inició el juego, observé que la mayoría de los alumnos presentaban interés por el juego, ya que al

momento de mencionarles el número buscaban con emoción debido a que les motivaba ganar dicha partida. De acuerdo con lo anterior, considero que la motivación influye de gran manera en el aprendizaje del alumno, como ya he mencionado el juego resulta ser una estrategia que cumple con características del interés del NIÑO, como lo menciona UNICEF (2018): “El juego es divertido la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer. El juego invita a la participación activa, los niños se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal” (p. 7).

Cabe destacar que, en la primera ronda, fue necesario brindarles apoyo de manera individual ya que 4 de los 14 alumnos presentes no comprendían la consigna. Así que, al momento de dar a conocer la ficha del número, les mostraba directamente la tarjeta. Hice esto porque recordaba que en la actividad anterior le di la respuesta a los niños y no fue asertiva esa estrategia, por lo que al mostrar la tarjeta esperaba que los niños identificaran los números. También procuré preguntar qué número se parecía o en donde se encontraba, propiciando que ellos mismos observaran y compararan, facilitando así el proceso de localización de los números.

Para lograr el objetivo les decía “Mira, este número es el 7, en tu tabla también se encuentra este número, obsérvalo muy bien y dime ¿en dónde está el 7? O bien, de los números que tienes en la tabla, ¿a cuál se parece este?” (Mostrándoles una vez más la tarjeta, una vez que lo identificaban continuaba...) “Ahora vamos a tomar una fichita y ponla en el número que me dijiste”. Así sucesivamente trataba de que compararan y por ende empezaran a reconocer el valor de la grafía numérica para poder participar en el juego de manera eficiente. (Anexo 7).

Estas acciones me hicieron contemplar que el rol del docente en el campo de formación académica de pensamiento matemático cumple con un papel importante para propiciar el aprendizaje en los alumnos, como lo interpreta el plan y programa (SEP, 2017) el papel del docente es: “Posibilitar que los alumnos vean a la matemática como un instrumento útil y funcional, como un área de conocimiento objeto de análisis y cuestionamiento, en la que son sujetos activos capaces de

encontrar soluciones y explicaciones” (p. 221). Por lo tanto, al analizar mi intervención, logré percatarme que efectivamente establecí un ambiente favorable para que los alumnos se involucraran de manera activa y motivadora.

El juego se planteó en 8 rondas, donde llevé a cabo la observación respecto al avance de cada uno de los alumnos, detecté que 11 de los 14 niños si reconocían e identificaban los números del 1 al 10 con apoyo de las tarjetas. Tres de ellos requirieron de ayuda en el desarrollo de la actividad. Al terminar la actividad, realicé una retroalimentación cuestionando sobre qué números identificaron en la tabla a lo que su participación ante esto fue de manera efectiva, comentaban del 1 al 8 sin problema alguno, otros sólo de 1 al 3.

Es importante mencionar que me di cuenta de ello porque durante esta actividad, la principal herramienta de evaluación fue la observación, la cual es un elemento fundamental que permite identificar cada uno de los aspectos que se están llevando a cabo, como lo mencionan Adriana González y Edith Weinstein (2006):

Al observar, el docente debe centrar su mirada en lo que el niño puede y logra más que en lo que le falta o debería realizar. Esto es así dado que, comprendiendo el estado actual de sus conocimientos, puede intervenir para acompañarlo en sus avances posteriores. La observación que el docente realiza debería estar acompañada de un registro que muestre los logros obtenidos y permita volver reflexivamente sobre él. También es útil observar las producciones notacionales de los alumnos, que dan pautas de la evolución o no de los aprendizajes (p.242).

Por lo tanto, la observación me permitió llevar a cabo la evaluación tomando como instrumento la rúbrica, la cual arrojó datos que me permitieron valorar el avance de los alumnos, encontrando que 10 de los 14 alumnos presentes lograron relacionar el número con la sucesión numérica escrita del 1 al 5, mientras que 4 de ellos no alcanzaron a identificar dicha numeración con las representaciones de la tabla (Anexo 8). Esto lo atribuyo a que la actividad de la lotería fue de gran interés

y favoreció de manera significativa en ellos, permitiéndoles que identificaran y comunicaran de manera no convencional la composición de dichos números. Por lo contrario, la edad temprana y el desinterés en el restante del grupo fueron factores para que no se adquiriera el aprendizaje esperado.

Además, detecté que, a diferencia de la actividad 1 llamada “Buscando mi pareja”, en este juego de lotería la mayoría de los alumnos ya saben identificar los números del 1 al 6, sin embargo, como mencioné anteriormente también observé que en el caso de los alumnos que tuvieron complicaciones en el desarrollo de la anterior siguen teniendo problemas en su proceso de reconocer los números del 1 al 10.

Durante este proceso se presentaron diversas dificultades, una de ellas fue que los alumnos presentaban complicaciones en cuanto al acomodo de las fichas en los números, ya que cada recuadro con su número tenía un color diferente por lo tanto algunos alumnos relacionaban los colores de las fichas con el recuadro de este mismo, es decir ponían una ficha amarilla en el cuadro amarillo, por lo que en un momento algunos alumnos relacionaban el color y no el número, que era el objetivo principal.

Sin embargo, les volvía a ejemplificar la actividad para propiciar su comprensión y de cierta forma hacían caso al número y no se quedaban solo con los colores. A partir de esta situación puedo reflexionar que el material de acuerdo al diseño de las cartas, la proporción de los colores tanto de fichas y tarjetas influyeron para que los alumnos presentaran confusiones al momento de llevar a cabo la consigna. Si tuviera que aplicar de nuevo esta actividad, cambiaría este aspecto del material por las complicaciones que se pueden llegar a tener al momento de relacionar el número con la representación simbólica del diseño.

En la última ronda, los alumnos que si tenían el propósito establecido de dicha actividad estuvieron inquietos al terminar de hacer lo que se les pedía, se distraían y empezaban a jugar con el material de fichas y tablas, considero que se les

facilitaba la realización de lo que les ponía y esto hacía que terminaran rápido, agregándole que mi atención estaba más enfocada en los alumnos que aún no lograban identificar los números del 1 al 10, puesto que mi intención era que todo el grupo se nivelara en el aprendizaje significativo.

Ante esto hago referencia a lo que nos menciona el programa 2018 (SEP, 2017):

Las acciones didácticas no se deben centrar en actividades las que la repetición y la mecanización del conocimiento formal sean predominantes. El centro de la actividad y el contexto del aprendizaje son la construcción y reconstrucción de conocimientos que se da a partir de actividades (individuales, en parejas, en pequeños equipos y con todo el grupo). Es importante que, en ocasiones, los alumnos resuelvan solos, pero también lo es que compartan y discutan sus ideas para resolver con otros compañeros (p. 221).

De acuerdo con el análisis anterior, reflexioné acerca de la toma de decisiones que debo tener al momento de observar que no se está cumpliendo el propósito como se esperaba, efectivamente debí aplicar diversas consignas en las que los alumnos que si identifican la grafía numérica ocuparan el rol de monitor con los que aún no lo hacen, esto para que los apoyaran y explicaran dicho juego.

Considero que la actividad que describí con anterioridad ayudó de manera favorable en el logro del aprendizaje esperado porque la mayoría de los alumnos identificó y mencionó de manera oral la relación imagen-número en el material utilizado.

Finalmente, una modificación que haría para obtener mejores resultados, sería que la consigna tuviera variantes, por ejemplo, invitar de manera individual a cada niño para que haga mención de las fichas a seleccionar por los demás, estos a su vez logren mostrar un interés por el número rescatado, de tal manera que quieran

participar o hacer lo mismo que su compañero o compañera y así poder notar los cambios a obtener en la toma de decisiones de los alumnos.

3.3 Actividad 3: “Juguemos boliche”

En la actividad anterior percibí que no se favorecía el desarrollo de principios de conteo, y caí en cuenta de que el aprendizaje esperado lo propiciaba solo de forma implícita, pues pensaba que al tener que decir un número, los niños estarían en la necesidad de contar elementos, aunque si fue así en la primera actividad, pero al revisar la evaluación de la segunda percibí que no lo estaba haciendo de esa manera.

Para atender la necesidad de aprendizaje de los niños, específicamente sobre los principios de conteo, seleccioné el aprendizaje esperado de “Cuenta colecciones no mayores a 20”, además de “Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la no convencional”.

Transcurrida mi práctica docente el día jueves 12 de marzo llevé a cabo la tercera aplicación de acuerdo con las actividades propuestas para el análisis de la investigación, la cual se tituló “Juguemos boliche” esta tuvo como finalidad que los alumnos contaran colecciones y según la cantidad debían relacionarla con el número correspondiente (Anexo 9).

Esta actividad propone un juego de tipo reglamentado ya que cumple con las características que lo define, como bien Chateu (citado en Campo 2000) menciona: “son juegos de construcción de una amplia tendencia al orden que se plasma en la colocación sistemática de objetos y cosas; juegos sociales, de carácter figurativo; juegos tradicionales, juegos reglados con un alto contenido organizativo” (p. 35).

Por lo tanto, diseñé esta propuesta para que el alumno siguiera una serie de reglas, que cumplieran con el propósito del juego y de esta manera propiciaran los aprendizajes esperados señalados anteriormente.

La actividad se llevó a cabo dentro del salón de clases, con la asistencia de 18 alumnos, decidí organizarlos en forma de semicírculo dejando libre el espacio de en medio del aula porque ahí se llevaría a cabo el juego. Los niños pasarían de manera individual a lanzar una pelota y tratar de derribar los bolos que se encontrarían enfrente de ellos. Después de derribar, tendrían que contar cuantos bolos se habían caído, posteriormente, tenían que desplazarse a un lado donde se encontraba una mesa con tarjetas de un tamaño visible para todos, cada una de ellas contenía un número del 1-6 y al terminar el conteo de bolos, tendrían que dar a conocer el número según la cantidad de bolos derribados y volverlos a organizar en el lugar donde se situó en un inicio.

Decidí que los alumnos realizaran el conteo respectivo de los bolos como primer paso, porque hace referencia al principio de correspondencia uno a uno, ya que tenía que asignarle un número a cada elemento del conjunto obtenido. Esto tiene relación a lo que nos dice la opinión de Baroody y Ginsburg (1986 citado en Escudero et al., 2009) “la adquisición del conteo es el resultado de un proceso mecánico o memorístico, basado en la creación de una serie de hábitos a partir de los cuales los niños inducen los principios subyacentes al conteo” (p. 78).

Posteriormente, se debía partir al segundo paso referente al principio llamado cardinalidad, el cual era señalar el número por medio de tarjetas que correspondía a la cantidad contada, favoreciendo los dos aprendizajes propuestos; el conteo de colecciones no mayores a 20, comunicando de manera oral y no convencional los números en diversas situaciones.

Para especificar la actividad, comencé cuestionando a los alumnos acerca de la serie numérica del 1 al 10, un paso muy importante para dar apertura a los conocimientos previos de los alumnos, y poder partir desde lo que el grupo sabía, como bien lo menciona el plan y programa (SEP, 2017):

Los procesos de enseñanza se anclan en los conocimientos previos de los estudiantes reconociendo que dichos conocimientos no son

necesariamente iguales para todos. Por ello, el docente promueve que el estudiante exprese sus conceptos y propuestas como parte del proceso de aprendizaje (p. 119).

Es por eso que utilicé el apoyo de láminas con estos números, para favorecer aspectos de los principios de conteo como son la participación y etiquetado en un orden estable, dicho material estaba situado arriba del pizarrón, mientras preguntaba señalaba cada número, teniendo respuesta favorable de manera grupal debido a que lo hacían por imitación, pero al momento de cuestionar individualmente sólo 2 alumnos reconocían de forma convencional los números del 1 al 10.

Después, abordé la idea de llevar a cabo un juego en el que tendrían que acatar cada una de las indicaciones, mismas que atrajeron su interés y pusieron atención tanto a la consigna antes mencionada como a la demostración del material con el que se llevaría a cabo, que en este caso fueron bolos, tarjetas y pelotas. Esto resultó importante para que el alumno tuviera una mejor noción de cómo realizar dicho proceso en la actividad, porque si bien existe una forma de aprender es predicando con el ejemplo.

Así que se les indiqué que antes de empezar el juego, elegiríamos a cada participante por medio de la papa caliente, esto funcionó como mediador para atraer su atención y de cierta manera todos se sintieron participes al momento de elegir el turno. Durante este proceso todos los alumnos se mostraron interesados, ansiosos y motivados por pasar la pelota y poder participar.

El primero en pasar a lanzar la pelota fue el alumno Derek, quien necesita apoyo y se desempeña mejor cuando le dan las indicaciones de manera individual y después de observar el ejemplo, por lo tanto, se le brindó ayuda explicándole y ejemplándole cada paso del juego, al aventar la pelota logró derribar 3 bolos, llevó a cabo el conteo uno a uno de manera correcta, poniendo en práctica el conocimiento de cada uno de los elementos derribados y la participación de un orden estable en los 3 primeros números.

Observé que al momento de indicar el número según la cantidad derribada se quedaba callado y solo observaba cada una de las tarjetas sin hacer señales. No quise presionarlo a que mencionara algún número, simplemente le pregunté pero al no recibir respuesta le mostré el número tres que estaba en una tarjeta arriba del pizarrón, mi intención era que él comparara una tarjeta que tuviera el mismo número diciéndole: “Mira este es el número tres (señalando la lámina que está pegada en la pared), este número también está en una de las tarjetas que tienes en la mesa, obsérvalas bien y dime, en donde está”. Pero aun así no se logró que identificara la grafía numérica, solo mostré la tarjeta correspondiente a él y al resto del grupo.

De lo anterior opino que el alumno, no supo identificar la relación debido a que requiere de constante apoyo para efectuar alguna actividad escolar, como lo que implican las tareas concretas. Sin embargo, considero que al realizar un acompañamiento se pueden ver cambios significativos en cuanto a su proceso de aprendizaje.

El juego dio continuidad, en este caso la segunda en participar fue Sofía quien tuvo dificultad en cuanto a la direccionalidad al momento de lanzar la pelota, mismo que influyó a que se tardara un poco más de tiempo en derribar los bolos. Logró derribar 6 bolos, ella también llevó a cabo el conteo uno a uno, pero al momento de localizar el número en la mesa, se le complicó identificar la tarjeta correcta, es decir demostrar la cardinalidad, hasta el tercer intento logró dar la respuesta de manera efectiva debido a que le ayudé contando las tarjetas y señalando el número correspondiente al mismo tiempo, mostrándole cada uno de los números y realizando el conteo de estos (Anexo 10).

Durante este lapso, observé que los alumnos se mostraban inquietos ya que sólo les había indicado que permanecieran sentados mientras esperaban su turno, por lo tanto, unos estaban platicando otros jugando sin poner atención en el desarrollo de la actividad. En ese momento pensé en parar la actividad ya que me sentí desesperada, de que no todo estaba saliendo como se esperaba.

A pesar de todo, opté por brindarle la oportunidad a otro alumno para que participara. Alessandro es un alumno destacado que ha presentado un avance en cuanto al conocimiento de la serie numérica del 1 al 10, por ende, al momento de lanzar la pelota y realizar el conteo de bolos derribados no tuvo conflicto alguno por llevar a cabo el conteo de 1 al 6 ni de encontrar el número que le correspondía a este conjunto. Consideré la participación de este alumno, porque me pareció interesante que sus compañeros se percataran de sus conocimientos y de esta manera tuvieran un ejemplo que no fuera el mío además de brindarles una motivación.

Como bien se menciona, los resultados obtenidos no fueron del todo positivos, estos mismos, se registraron mediante una rúbrica (Anexo 11), arrojando que un alumno se encuentra en el nivel insuficiente, es decir, aun no logra tener relación de un elemento con la numeración escrita, uno en básico indicando que relaciona los primeros 5 números con la grafía numérica y uno en nivel 3 señalado por satisfactorio.

Detecté que dos de los tres alumnos que participaron siguen sin establecer los principios de conteo de cardinalidad debido a que no relacionan el significado particular del último elemento del conjunto contado y por ende el de correspondencia uno a uno tampoco, a excepción de Alessandro quien ha implementado el orden estable de cada uno de los elementos contados y, por lo tanto, al momento de contar lleva a cabo la cardinalidad y la correspondencia uno a uno de manera eficiente.

Terminé la actividad antes de lo planeado debido a que uno de los factores que no permitían el avance de esta misma era el ambiente que se estaba generando dentro del salón de clases, los alumnos mostraban inquietud y poco interés en la actividad, no lograron concentrarse al momento de participar, hacer el conteo o buscar el número. Esto me permitió reflexionar que mi intervención no fue del todo efectiva, debido a que la organización establecida no fue la adecuada, tal y como lo

menciona Adriana González y Edith Weinstein (2013) respecto al planteamiento de las actividades:

De realizarla en grupo total, los niños perderán el interés, se pelearían y, por lo tanto, el contenido a enseñar no podría ser abordado. Además, le implicaría un gran esfuerzo, dado que, en lugar de centrarse solamente en la actividad y en el contenido, debería prestar atención a cuestiones de índole disciplinar. Proponemos privilegiar la organización en pequeños grupos; de dos a cuatro integrantes por grupo. El trabajo en pequeños grupos reduce el tiempo de espera, maximiza el nivel de participación y el contacto directo con el conocimiento, alienta la autonomía y la toma de decisiones compartida y favorece el interés de todos los participantes por observar y seguir el proceso (p.25).

Ante esta problemática presentada y de acuerdo con lo que menciona la autora, considero que uno de los factores a mejorar es llevar algún recurso didáctico para propiciar la reflexión girando entorno a la organización, especialmente en pequeños grupos, en equipos al momento de llevar a cabo el juego, esto funcionará para que se centren en algo que vaya relacionado con la temática mientras esperan su turno.

Asimismo, creo conveniente que a pesar de la pertinencia que tuvo el haber aplicado el juego como estrategia didáctica, es importante llevar a cabo variantes o bien, organizar pequeños equipos donde cada integrante pueda establecer acuerdos entre el grupo al momento de iniciar la actividad, es decir darles la oportunidad a los alumnos de que propongan reglas para adentrarlos a la reflexión o búsqueda de alternativas durante el proceso y de esta manera se puedan obtener mejores resultados.

3.4 Actividad 4: “Pelotas al aire”

El día martes 17 de marzo llevé a cabo la aplicación de la cuarta actividad para analizar la cual se tituló “Pelotas al aire” (Anexo 12), con esta actividad pretendí

favorecer los aprendizajes esperados “Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la no convencional” así como “Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos”.

Cabe mencionar que esta propuesta la diseñé teniendo como finalidad un juego motor, el cual Gladys Campo (2000) menciona que:

Son los juegos en lo que su principal componente es el movimiento bien sea de todo el cuerpo o de una parte del mismo, que buscan el desarrollo de habilidades y destrezas mediante el desarrollo y mejora de las capacidades físicas coordinativas (...) entre ellos podemos distinguir juegos locomotores de equilibrio, de manipulación, de velocidad, de ritmo etc. (p. 51).

Por lo tanto, el propósito de esta era practicar los principios de conteo al realizar una competencia organizada donde pusieran en juego el movimiento. Organizados en equipos, los niños tenían que sentarse en una fila. En un extremo habría un conjunto de pelotas y en otro extremo, un cesto. Al sonar un silbato, el primer alumno de la fila debía correr, agarrar una pelota y regresar a su lugar para pasársela al compañero de atrás por encima de la cabeza hasta que llegara a manos del último de la fila, quien debía depositar la pelota en el cesto. Esta acción se iría repitiendo hasta que se terminaran las pelotas.

El equipo que terminara primero sería el ganador. Al finalizar se sonaría el silbato y se pediría que por equipos realizaran el conteo de las pelotas y registraran en una hoja de trabajo la cantidad de pelotas recolectadas, cabe resaltar que en la hoja estaría el dibujo de cierta cantidad de pelotas por lo tanto debían colorear el número según las depositadas en el cesto.

Sin embargo, opté por hacer adecuaciones al realizar la actividad, ya que sólo se contó con la asistencia de 5 alumnos debido a las recomendaciones que se daban de permanecer en aislamiento por motivo de la situación actual de salud a nivel mundial por los niveles alarmantes de transmisión y gravedad del coronavirus,

misma que impactó de manera relevante en la ejecución de las actividades, y por ende no se cumpliría el propósito como se pretendía.

Por el bajo número de asistentes, decidí cambiar algunos aspectos en la actividad: se llevó a cabo dentro del salón de clases, en donde ubiqué a los alumnos en dos mesas juntas (Anexo 13), para que interactuaran y compartieran sus puntos de vista entre sí, durante el juego pues en el análisis anterior la reflexión era respecto a la organización en equipos, pues bien el plan y programa (SEP, 2017) comenta que “el trabajo en pares o pequeños equipos brinda magnificas oportunidades para el aprendizaje y la intervención, porque es más accesible para observar las reacciones de los niños, y si es el caso intervenir en los equipos que lo requieran mientras los otros continúan trabajando” (p. 163), esto quiere decir, que es de gran importancia propiciar a los alumnos diversas maneras de interacción, mismas que a su vez propicien el trabajo colaborativo.

También cambié la organización y la dinámica, les dije a los niños que en otra mesa estarían dos cestos, uno con pelotas y uno vacío, elegiría a un alumno al azar para que pasara a lanzar un dado, según el número que saliera depositaría en el cesto vacío la misma cantidad de pelotas correspondiente a la cantidad que señalaba el dado.

Inició con su participación Dylan, a quien le repetí la indicación. Al lanzar el dado le salió el número 6, contó cada uno de los puntos de manera correcta, observé que le asignaba un número a cada elemento contado, es decir, llevaba a cabo la correspondencia uno a uno y al terminar de contar dijo el número que le correspondía, poniendo en práctica el principio de conteo de cardinalidad ya que comentó la última etiquetada utilizada al contar.

Sin embargo, al momento de tomar las pelotas solo las depositaba sin contar uno a uno, por lo tanto, le pedí que repitiera la consigna, pero al notar que, hacia lo mismo, brindé mi apoyo y le mencioné que yo le ayudaría le pasaba las pelotas y

pedí que fuera contando. Al terminar, mencionó a sus compañeros que pintaran 6 pelotas en el primer recuadro.

La segunda alumna en participar fue Sofia, ella al lanzar el dado también le salió el número 6, realizó el conteo uno a uno de manera correcta, llevando a cabo el orden estable al momento de depositar cada una de las pelotas al cesto, así mismo, comentó de manera oral a sus compañeros el número de pelotas que pintarían, es decir, la cardinalidad estuvo presente al momento de mencionar el número de la cantidad contada.

Durante este lapso, al momento de hacer el registro de la cantidad de pelotas mencionada, apoyé de manera individual a cada alumno mostrándoles un ejemplo acerca de la cantidad que tenían que pintar, realizando el respectivo conteo en donde solamente Sofia logró hacerlo correctamente de manera autónoma, a los 4 restantes les ayudé debido a que percibí que tenían dificultades para lograrlo por sí solos (Anexo 13). Pues bien, el plan y programa (SEP,2017) comenta que “el aprendizaje efectivo requiere el acompañamiento tanto del maestro como de otros estudiantes” (p. 119). Esto quiere decir, que a través de ello se pueden crear ambientes de aprendizaje aptos para su desarrollo.

De acuerdo con el registro de las cantidades de elementos contados (Anexo 14) Dylan e Iván colorearon todos los dibujos sin prestar atención a la indicación que habían dado sus compañeros, sin embargo, les expliqué nuevamente la consigna mientras observaban con atención cuando les mostré a través del ejemplo y de esta manera comenzaban a realizarlo de manera correcta obteniendo una mejor respuesta.

Considero que el apoyar a través de ejemplos ayuda a los alumnos a que realicen una reflexión y de cierta manera partan de una imitación acerca de lo que ve y escucha, para después actúen por sí solos, de acuerdo con esto, Meece (2000) comenta que en “la etapa preoperacional el niño empieza a formular una teoría de la mente, conoce muy poco los procesos del pensamiento y la memoria. Así, el

preescolar cree que puede recordar todo cuanto ve y oye” (p. 110). Esto me hace constatar que el aprendizaje se demuestra y formula a través de conductas observables.

La tercera participación perteneció a la alumna Romina, quien no requirió apoyo al momento de contar los puntos que le indicaba el dado, ya que en este caso fue la cantidad de 1, por lo tanto, logró hacerlo de manera correcta comunicándole a sus compañeros que debían pintar sólo una pelota. En este caso no hubo ninguna dificultad, todos atendieron a la indicación de manera efectiva por el grado de facilidad que esta cantidad tiene.

El siguiente en pasar fue Derek, cabe mencionar que requirió apoyo al momento de realizar el conteo de los puntos del dado, en este caso fue la cantidad de 4, pero al momento de depositar cada pelota en el cesto lo realizó de manera correcta manifestando así la correspondencia uno a uno, puedo afirmar esto porque, según Bermejo (2004 citado en Ortiz, 2009): “Para los niños la correspondencia entre los objetos es más sencilla que la correspondencia entre objetos y numerales, y se presenta hasta con tres o cuatro años en conjuntos de hasta cuatro objetos” (p. 394). Es decir, los alumnos a esta edad al aparejar los elementos de un conjunto pequeño, este principio les resulta de mayor facilidad y por ende de un mejor dominio.

Como última participación estuvo Iván, en este caso le repetí la consigna un par de veces haciendo ejemplos para una mayor comprensión, cabe mencionar que al lanzar el dado salió el número 6, al hacer el conteo solamente contó 1, 2, 3 y de ahí se pasó al número 7, el ejercicio se estuvo repitiendo constantemente, logró comunicar de manera oral los números al momento de contar las pelotas, sin embargo, al depositarlas en el cesto ya no realizaba dicha acción.

De igual manera no logró comunicarles el número de pelotas que tendrían que colorear, por lo tanto, yo les comenté el número referente. Derek hizo el registro de manera correcta, en este caso siguiendo la observación que había hecho de las

pelotas, fue entonces que me di cuenta de que trabaja de forma individual, consideré pertinente dejarlo y al último cuestionar sobre cómo fue que pintó cada una de las pelotas correspondientes al número indicado y les pedí que las contara, pero en ese momento solo contó 1, 2 y 3 (Anexo13).

Para cerrar la actividad, les pedí que me dijeran cuántas pelotas localizaron en la partida 1, realizamos el conteo de manera grupal, siguiendo el orden de este con ayuda de las pelotas. Identificando que los alumnos en este sentido, lograban realizar el conteo de manera eficiente al participar de esta manera.

Esto me permitió reflexionar sobre la importancia del juego y la pertinencia en la toma de decisiones para obtener respuestas favorables, ya que como se mencionó no se llevó a cabo como tal el juego, debido a la cantidad de alumnos puesto que para el tipo de juego que se pretendía y las reglas implementadas se necesitaba de una interacción diferente.

Ante esto, considero que debí realizar una segunda propuesta llamativa, en el que les permitiera a los alumnos descubrir y experimentar a través del juego, al respecto Campo (2000) menciona que:

El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento de trascendental importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus alumnos; así pues, se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, etc. ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida (p. 43).

Por lo que podía ser más libre, no tan dirigido, pero esto se dio por el cambio de decisión, sin embargo, creo que si lo hubieran llevado a cabo como estaba planeado

con un sólo equipo, de igual manera hubieran arrojado resultados positivos de acuerdo con los aprendizajes esperados referentes a los principios de conteo (Anexo 15), sin embargo, los objetivos que definen al juego motor no se hubieran implementado de manera eficiente.

3.5 Actividad 5: “La pizzería”

El día miércoles 18 de marzo del presente año llevé a cabo la actividad que tenía como título “La pizzería” (Anexo 16), donde los aprendizajes esperados que se pretendí favorecer fueron “Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la no convencional, y “Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos”.

En esta ocasión el juego propuesto era simbólico, lo cual consideré que favorecía los principios de conteo, debido a que este desarrolla las habilidades cognoscitivas sociales, y de cierta manera funciona como apoyo y motivación al momento de desarrollar el pensamiento matemático. Según J. Piaget (citado en Campo, 2000) menciona que:

Los juegos simbólicos poseen al igual que los juegos de mimicry de Caillois un único componente de imitación que se mueve dentro del mundo de lo simbólico; surgen como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación (p.33).

Por lo tanto, opté por aplicar esta estrategia porque quería brindarles a los alumnos nuevas experiencias en las que ellos se sintieran incluidos mediante la participación vivenciada, activa y reflexiva como lo es el tomarse este tipo de juego como manera de diversión y a su vez lograr aprendizajes significativos vinculándolo con la enseñanza de las matemáticas.

La actividad se realizó con la asistencia de 6 alumnos, ante esto, la causa principal fue la contingencia por el problema de salud que se está presentando a nivel mundial.

Es importante señalar que con anterioridad se les había solicitado a los padres de familia vestir a sus hijos como chefs, esto para introducirlos aún más a su papel de chefs en el juego. Comencé organizando a los 6 alumnos asistentes en dos mesas, en cada una de ellas ubiqué a 3 niños, esto lo hice para que no tuvieran complicaciones al momento de entregar los materiales y tuvieran más espacio (Anexo 17). Posteriormente di introducción a la actividad planteándoles lo siguiente:

EF: ¿Saben de qué vienen vestidos?

A1: Si, de chef

A2: De chef maestra

EF: ¿Saben que hacen los chefs?

A3: Comida y pasteles

A5: Hacen comida

EF: Bueno, pues hoy jugaremos a ser chef por un día, ¿les gustaría hacer pizzas?

Todos los alumnos: ¡Siiii!

EF: Como saben hay pizzas de diferentes sabores ¿Qué ingredientes han visto en las pizzas?

A1: Lleva pepperoni, cátsup y piña

A4: También lleva queso

EF: Bueno, pues yo les presentaré los ingredientes que esta pizza llevará.

Les repartí un círculo de fomi de manera individual que simulaba el pan de la pizza, y les fui presentando cada uno de los ingredientes cuestionando acerca de qué formas tenían, entre ellos fueron círculos rojos los cuales tenían la función de

pepperoni, cuadrados rosas que eran el jamón, círculos pequeños color negro representando las aceitunas y por el último los champiñones. Esto, lo realicé para que tuvieran introducción al juego, realizando en plenaria el retomo de sus saberes previos.

Así mismo les entregué una hoja de trabajo, que contenía un cuadro con tres columnas en los cuales tenían que rellenar los círculos según la cantidad de ingredientes que se les solicitara poner en la pizza, poniendo un ejemplo claro para una mayor comprensión (Anexo 18). Esto con el fin de que llevaran a cabo un registro gráfico, para evaluar las nociones que tenían al realizar el conteo y de esta manera evidenciar lo comprendido durante la actividad.

Posteriormente, les entregué los ingredientes en donde pedí que los clasificaran según su color y tamaño, en esta parte, se obtuvo muy buena respuesta por parte de todos ya que lograron separar cada uno de estos como se les indicó. Una observación que hice durante este lapso, fue que Leonel y Danahi cada uno sentado en diferente mesa, apoyaban a sus compañeros teniendo función como monitores, indicándoles a los demás en donde iba cada uno de los ingredientes, haciéndoles ver cuando se equivocaban.

Esto le da importancia a que, a través del aprendizaje con otros, como lo menciona el plan y programa (SEP 2017), “van aprendiendo a analizar situaciones, formular preguntas o hipótesis, emitir juicios, proponer soluciones, que son importantes en el propio proceso de aprender” (p. 162). Situación, que se generó en el grupo al considerar esta propuesta.

Durante este proceso les dije la cantidad para preparar la pizza, estas cantidades fueron 6 pepperonis, 4 champiñones, 4 jamones y 6 aceitunas. Primero les decía la cantidad, daba tiempo a que colocaran los ingredientes, registraran en su hoja y hasta después continuaba con la siguiente indicación (Anexo 18).

Realizamos una segunda pizza, pero en esta ocasión con otras cantidades de ingredientes, por lo tanto, la dinámica se llevó bajo la misma dinámica de la serie anterior, la consigna fue colocar 4 pepperoni, 2 champiñones, 5 aceitunas y 3 cuadritos de jamón.

En las dos ocasiones, observé que cuatro alumnos lograban realizar el conteo con el material de forma concreta o contando con los dedos de manera autónoma hasta el 6, es decir desarrollaron características de los principios de conteo como lo fue la correspondencia uno a uno, así como la cardinalidad, puesto que hacían mención del número de las colecciones contadas.

Sin embargo, dos alumnos lo lograban hasta el 4, con cantidades mayores como 5 o 6, ante esto decidí apoyar a ellos, quienes no lograban realizar el conteo por sí solos, intervine mostrándoles un ejemplo y haciendo el conteo uno a uno con la cantidad solicitada para que ellos repitieran dicha acción. Como bien ha mencionado Mecee (2000) en esta etapa, los niños comienzan a crear teorías en mente cuando ven y oyen, esto me hace considerar que a través de las conductas observables que el docente propicie, los alumnos demostrarán el aprendizaje obtenido.

Unas de las complicaciones que tuvieron los alumnos al realizar la actividad fue al momento de hacer el registro en la hoja de trabajo, puesto que se mostraban más atentos ante la clasificación de los ingredientes que en rellenar cada uno de los círculos según las cantidades, sin embargo, el tener el material concreto para realizar el conteo uno a uno de cada uno de los ingredientes propició buenos resultados, porque tenían oportunidad de volver a contar y comparar con el registro. Pues bien, el uso del material didáctico como lo menciona Ogalde y Bardavid (1997 citado en Aristizábal et al., 2016) “aportan una base concreta para el pensamiento conceptual y contribuye en el aumento de los significados; desarrollan la continuidad de pensamiento, hace que el aprendizaje sea más duradero y brindan una experiencia real que estimula, la actividad de los estudiantes” (p. 123). Esto permitió que les brindara a los alumnos una manera de estimular sus aprendizajes.

La actividad se evaluó mediante una rubrica (Anexo 19), los resultados arrojan que los 6 alumnos que participaron en la actividad, se encuentran en el nivel 2 básico, refiriendo a que cuentan colecciones menores de 10 y las comunican de manera oral, a su vez con respecto a la relación del número de elementos con la sucesión numérica del 1 al 10, solo 1 alumno se encuentra en el nivel satisfactorio, 3 de ellos en básico y 1 en insuficiente.

Con base en ello me percaté que los alumnos en su mayoría lograron los objetivos establecidos, esto lo atribuyo a que tanto el juego, como su desarrollo e implementación generó motivación e interés por parte de ellos los cuales son aspectos de gran influencia para el proceso de enseñanza.

La actividad fue interrumpida por actividades de organización escolar, pero me di cuenta de que es importante establecer un tiempo determinado en el que los niños puedan reflexionar y analizar cada acción que se mantuvo durante el desarrollo de la actividad Programa (SEP, 2017):

El tiempo destinado a la actividad debe ser el adecuado para que los alumnos puedan comprender el problema, explorar alternativas de solución y comentar en equipos. Es importante que, en ocasiones resuelvan solos, pero lo es mucho más, si comparten y discuten sus ideas para resolver con otros compañeros: en parejas, pequeños equipos o con todo el grupo. Así mismo, hay que considerar que la resolución de los verdaderos problemas se da de forma lenta en un proceso que implica reflexión y no la solución inmediata (p.232)

Ante esto, puedo decir que los niños en esta actividad si interactuaron entre ellos, resolvieron solos y algunos necesitaron ayuda, tuvieron oportunidad de resolver cuántos círculos colorear en la hoja al considerar alternativas como el contar con los dedos o el material.

Sin embargo, como menciono anteriormente, considero que faltó hacer que reflexionaran, primero por la falta del tiempo y la interrupción de la actividad, pero, además, me faltó generar cuestionamientos que le permitieran al alumno hacer un análisis sobre el proceso que llevaron a cabo, mismo que sugiero lo hubiera hecho en manera de plenaria, sentados en semicírculo para centrar la atención en las opiniones que cada uno de los alumnos comentara así como realizar registros en el pizarrón sobre las cantidades que se iban contando y mencionando.

Evaluación

El análisis de los resultados al final de las cinco actividades arroja que la mayoría de los alumnos concluyeron en el nivel N2 (básico), debido a que sólo cuentan colecciones menores a 10 elementos. Aunque de forma cualitativa puedo decir que los niños lograron recitar la serie numérica en orden por lo menos hasta el 8 y algunos hasta el 10, lo que significa que avanzaron en este aspecto. Ya hubo correspondencia uno a uno porque decían un número a cada objeto. Cardinalidad, porque decían a sus compañeros cuántos bolos derribaron o cuántas pelotas colorear diciendo la última etiqueta que contaban. También irrelevancia de orden, porque podíamos contar los mismos objetos dos veces sin importar cuál iba primero o después.

En otro de los indicadores se encuentran en el nivel N1 (insuficiente) debido a que comunican de manera oral los números del 1 al 5, sin embargo, aún no presentan conocimiento en cuanto a la escritura de ellos, a excepción de 2 alumnos quienes escriben, pero sólo lo hacen utilizando grafías haciéndolo al azar y no de manera convencional.

De acuerdo con los resultados que se representan con referencia al indicador 3, que refiere a la relación del número escrito con la cardinalidad de los principios de conteo, se observa que hay niños que no lograron reconocer la grafía numérica, sin embargo, me di cuenta de que la cardinalidad si se logró, puesto que en la última actividad realizaban

Es importante señalar que durante mi práctica docente detecté diversas áreas de oportunidad en las cuales pretendo trabajar y fortalecer. Una de ellas es la evaluación, se llevó a cabo a través de guías de observación y rúbricas con las cuales se evaluaron los resultados de dichas actividades. Considero que fue una dificultad hacer una evaluación grupal e individual y además hacer un registro eficiente. Además de que la construcción de los indicadores estaba planteada con expectativas superiores con respecto a lo que podían lograr, es decir, la rúbrica planteaba niveles de logro muy por encima de las posibilidades de los alumnos (Anexo 20) y no se ve reflejado el avance que evidencia que los niños lograron cambios positivos, más aún en el reconocimiento de los números en la vida cotidiana, así como el proceso del desarrollo de los principios de conteo.

Capítulo IV.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La problemática que encontré mediante el diagnóstico en el grupo de 1° “A” fue el desarrollo de los principios de conteo en alumnos de preescolar, los alumnos estaban en nivel insuficiente en los principios de conteo de acuerdo con la rúbrica, por lo que esta situación fue atendida a través de la implementación de la estrategia del juego para favorecer este conocimiento de las matemáticas.

Ante esto, cabe resaltar que me encontré en controversia con respecto al tipo de estrategia que elegiría para darle solución al problema debido a que los alumnos de primer grado de preescolar tienen una edad de entre dos y tres años. El conocimiento de los principios de conteo es un proceso y concepto complejo, pero por la experiencia que tuve, considero que pueden relacionarse a través de la estrategia del juego porque resulta altamente motivante y divertido para que los niños puedan dar orden a la realidad que lo rodea construyendo sus conocimientos.

Es por ello por lo que logré identificar esta estrategia como una buena propuesta para llevar a cabo el propósito de dicho plan de acción ya que no son pocos autores los que consideran que el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje, sobre todo en la infancia, por las características de los niños y las cualidades del juego para descubrir, construir y aprender.

A través de la implementación de la estrategia del juego para favorecer los principios de conteo aprendí que es importante considerar el enfoque de Pensamiento matemático, al proponer actividades que representen un problema o un reto, puesto que en al enfrentarse a esto los niños adquieren el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones.

También puedo afirmar que existen una gran variedad de juegos, como lo son los juegos de roles, motores, dirigidos, así como de proeza, que, aunque son diferentes y tienen características particulares, se pueden diseñar para favorecer

aspectos de contenido matemático como lo son los principios de conteo, para lograrlo fue necesario considerar los intereses de los alumnos y tomar en cuenta fundamentos teóricos que permitieran conocer el planteamiento de cada juego para adaptarlo de acuerdo con el contenido a abordar.

Además, aprendí que es importante hacer el diseño de las actividades pensando en la organización del grupo, el espacio, el tiempo y los materiales a considerar para que se obtengan mejores resultados, ya que gran parte del éxito de ello se debe a la forma en cómo se lleve la dirección de las situaciones didácticas.

La interacción entre los niños es importante porque de esta manera permiten la oportunidad de establecer relaciones favoreciendo la resolución de problemas, mismo que a su vez, al apoyarse entre ellos, pueden fortalecer las debilidades que algunos presenten con respecto a los principios de conteo, brindándose oportunidades de aprendizaje.

Es importante mencionar que las condiciones escolares y la asistencia influyen en la aplicación de las actividades, pues me encontré en la necesidad de hacer adecuaciones curriculares e incluso repensar las actividades, como sucedió en las dos últimas situaciones. Por lo tanto, es necesario tener conocimiento de lo que se quiere lograr para tomar las decisiones que dirijan a lograr los objetivos.

A su vez, resultó de suma importancia el llevar a cabo un proceso de evaluación para ver los resultados del trabajo y analizar por qué se está logrando el aprendizaje o si es necesario cambiar situaciones para tener mayores y mejores resultados.

Al llevar a cabo una reflexión de las propuestas para lograr una mejora en el proceso de aprendizaje de los alumnos de primer grado con los cuales trabajé arduamente por varios meses, me permitió valorar la importancia de realizar este trabajo de análisis puesto que con las dificultades que se presentaban, mi toma de decisiones tenía que ser aún más competente.

A manera de conclusión puedo decir que la estrategia del juego es pertinente para favorecer el aprendizaje de los principios de conteo porque satisface la necesidad de expresar la curiosidad, interés, creatividad e imaginación en los niños permitiéndole participar de manera tanto individual como colectiva en su proceso de aprendizaje. El juego es de gran utilidad para trabajar capacidades y habilidades matemáticas, en este caso los principios de conteo, ya que al jugar comprenden, analizan, aprenden y al mismo tiempo disfrutan.

Esta propuesta ha permitido realizar un análisis profundo y eficiente para lograr darme cuenta que no es un proceso sencillo puesto que se necesitan diversas herramientas para la recolección de información. Cabe mencionar que fue un reto para mí la búsqueda de fuentes confiables que me permitieran sustentar cada uno de los hechos, sin embargo, poco a poco fui fortaleciendo este aspecto.

Considero que se logró el objetivo que era favorecer las habilidades matemáticas específicamente en los principios de conteo mediante la implementación del juego como estrategia didáctica en un grupo de primer grado de preescolar, a partir del diseño y la aplicación de las actividades porque se obtuvieron resultados que precisaron el avance en los alumnos con respecto al desarrollo de principios de conteo.

Las competencias profesionales que se fortalecieron fueron las de diseñar 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, ya que al realizar dichas propuestas logré centrarme en las necesidades de los alumnos para darle solución a la problemática. Así mismo, logré emplear la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, con base en teorías de evaluación para el aprendizaje, que me permitieron sustentar los resultados obtenidos.

Por último, creo que la información que se ha conseguido a través de mi experiencia de enseñanza específicamente de las matemáticas, me servirá en mi formación continua, siendo que creo conveniente seguir preparándome dándole seguimiento a la investigación de la evaluación en particular a este campo de formación académica, pero tomando en cuenta las edades, capacidades y los retos que esto les implica en las diversas etapas, para ser una docente más competente con habilidades y actitudes idóneas que me permitirán crecer tanto personal como profesionalmente.

Capítulo V

REFERENCIAS

- Aristizábal Z. J., & Colorado T. (2016). *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. Sophia, 12(1),117-125. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4137/413744648009>
- Baroody, A. J., & Barberán, S. (1988). *El pensamiento matemático de los niños: Un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial*. Madrid: Gráficas Rógar
- Campo, S. G. (2000). *El Juego en la Educación Física Básica. Juegos Pedagógicos y Tradicionales*. Armenia: Kinesis.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Como crearlo en el aula?* Aula Abierta.
- Elliot, J. (2005). *La investigación-acción en educación* (pág. 24). Madrid: Morata.
- Escudero, M. & Dopico, C. (2009). *¿Hay que decir todos los números cuando cuentas? Un estudio sobre la habilidad de contar en niños de 3 a 6 años*. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1(1),77-86. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3498/349832320008>
- Fierro, C., Fortoul, B., & Rosas, L. (1999). *Transformando la práctica docente : una propuesta basada en la investigación-acción*. Paidós.
- Flores, J. F. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Universidad de concepción. Unidad de Investigación y Desarrollo Docente.
- González A. & Weinstein E. (2013). *La enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes a través de Secuencias Didácticas*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Hernández A. I. & Recalde M. J. (2015). *Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 11(1),73-94. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134144226005>

- INEGI. (2015). *Cuéntame*. Obtenido de Cuéntame: <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/slp/poblacion/default.aspx?tema=me&e=24>
- Meece, L. J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México, D.F.: Compañía editorial Ultra.
- Meneses M. M. & Monge A. M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25(2),113-124. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>
- Minerva T. C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Educere, 6(19),289 Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- Ñancupil, P. J. & Fernando, C. R. (2013). *La reflexión sobre la práctica del profesor de matemática: el caso de la enseñanza de las operaciones con números enteros*. Revista Iberoamericana de educación matemática. Disponible en www.fisem.org/web/union
- Ortiz, P. M. E. (2009). *Competencia matemática en niños en edad preescolar*. Psicogente, 12(22),390-406. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4975/497552354012>
- SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programa de estudios de educación básica*. Ciudad de México.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego* . Nueva York .

Capítulo VI

ANEXOS

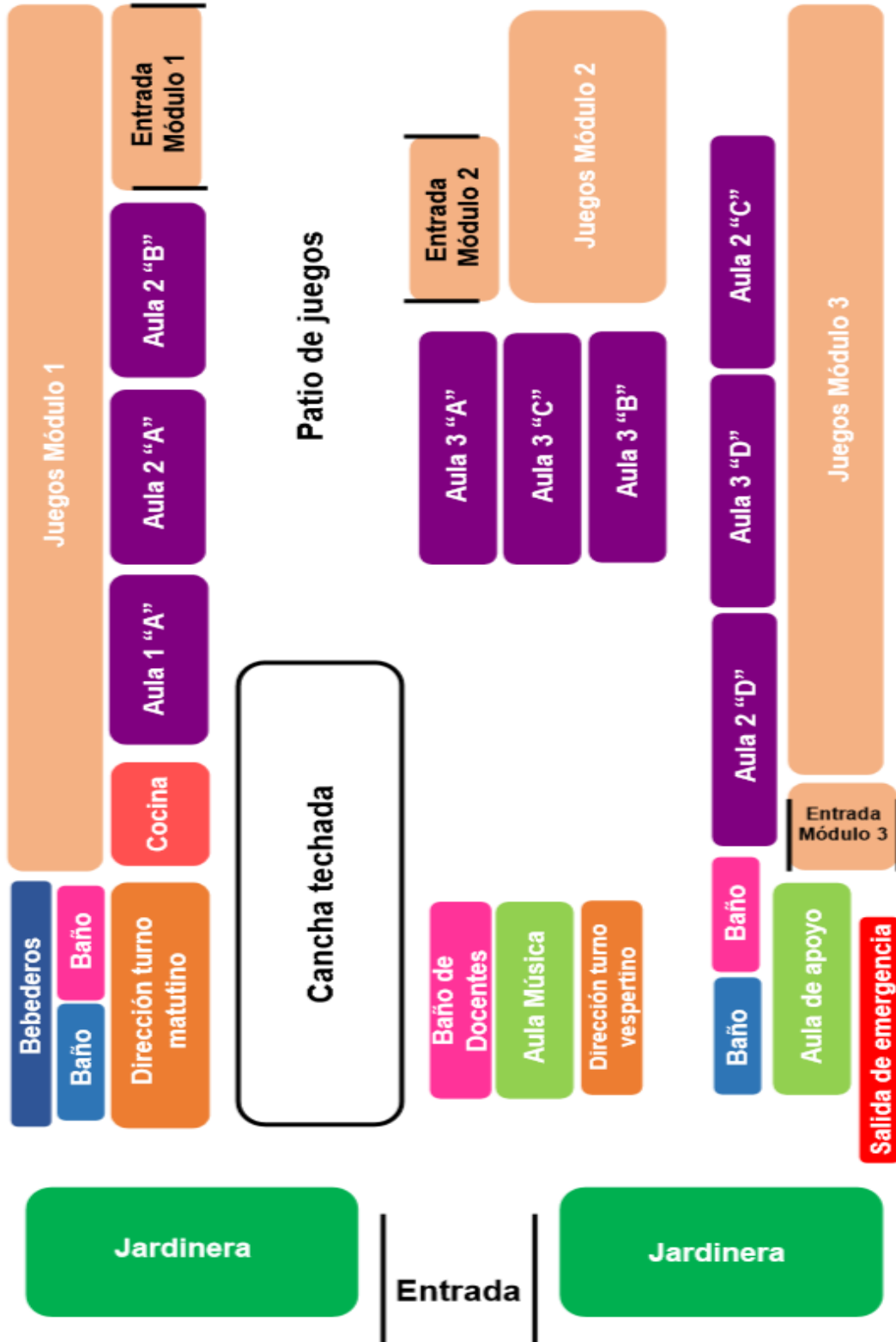
Anexo 1

Ubicación geográfica del Jardín de Niños “Guadalupe Victoria”



Anexo 2

Croquis del Jardín de Niños “Guadalupe Victoria”



Anexo 3

Planeación de la actividad 1: “Buscando mi pareja”



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí



Licenciatura en Educación Preescolar

Jardín de niños: “Guadalupe Victoria” Grupo: 1° “A”

Docente en formación: Dorissel Ahumada Orta

Planeación diaria

Fecha: Lunes, 17 de febrero de 2020

CAMPO O ÁREA/OC1/OC2/AE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Campo o área:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento matemático <p>Organizador curricular 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número, algebra y variación. <p>Organizador curricular 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número <p>Aprendizajes esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica de manera oral y escrita y escrita los números del 1 al 10 en diversas 	<p>ACTIVIDAD 6: “Buscando a mi pareja”</p> <p>INICIO:</p> <p>Se iniciará preguntando sobre: ¿Conoces los números?, ¿Cuáles son?, ¿Para que se utilizan los números? Etc. Se mostrará a los alumnos palitos de madera en los cuales estará escrito un número dentro del rango del 1 al 5 y estos estarán repetidos y se explicará que con estos realizaremos un juego, pero deben prestar mucha atención.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Se les pedirá a los alumnos que formen un círculo de pie y sin agarrarse de las manos, posteriormente se les explicará que a cada uno les tocara un palito con un número el cual no deberán mostrar</p>	<p>Tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15-20 min. <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palitos de madera con números. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupal

<p>situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.</p>	<p>a sus compañeros hasta que comience el juego y mi señal, tendrán que buscar al compañero que tenga el mismo número que ellos y al encontrar a su pareja se tendrán que dar un abrazo y sentarse en el piso, la última pareja que lo logre tendrá que bailar la canción de la pelusa. El juego se repetirá las veces que sean necesarias.</p> <p style="text-align: center;">CIERRE:</p> <p>Finalmente, todos regresaran a su lugar y se les cuestionará: ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿A cuántos compañeros abrazaste? ¿Qué números encontraste? Etc. Se escucharán las respuestas y se hará una retroalimentación con respecto a lo comentado.</p>	
---	---	--

Anexo 4

Evidencias de la actividad: “Buscando mi pareja”



Inicio de la actividad (se observa la organización así mismo, el momento en el que los alumnos comienzan a buscar los números tal y como se les explica en la consigna).



Desarrollo de la actividad (se muestra la primera pareja en encontrar su número en la primera ronda levantando sus tarjetas correspondientes).



Segunda ronda de búsqueda de números (se observan 3 parejas que lograron identificar los números de manera correcta levantando sus respectivas tarjetas).

Anexo 5

Rúbrica de evaluación de actividad 1

Asistencia: 18 alumnos

PENSAMIENTO MATEMÁTICO			
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número			
SOBRESALIENTE N4	SATISFACTORIO N3	BÁSICO N2	INSUFICIENTE N1
Cuenta colecciones mayores a 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones no mayores de 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones de 10 elementos o menos y lo comunica.	Cuenta colecciones de menos de 10 elementos sin comunicarlo.
<i>0/18 alumnos</i>	<i>0/18 alumnos</i>	<i>15/18 alumnos</i>	<i>3/18 alumnos</i>
Escribe y comunica más de los 10 primeros números de manera convencional.	Escribe y comunica los primeros 10 números de manera convencional.	Escribe sin comunicar los primeros 5 números de manera convencional.	Escribe números al azar sin comunicarlos.
<i>0/18 alumnos</i>	<i>0/18 alumnos</i>	<i>0/18 alumnos</i>	<i>18/18 alumnos</i>
Relaciona el número de elementos de una colección con su numeración escrita del 1 al 30.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10 en orden.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 5 en orden.	No relaciona ningún elemento con su numeración escrita.
<i>0/18 alumnos</i>	<i>1/18 alumnos</i>	<i>10/18 alumnos</i>	<i>7/18 alumnos</i>

Anexo 6

Planeación de la actividad 2: “Juguemos lotería”



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí



Licenciatura en Educación Preescolar

Jardín de niños: “Guadalupe Victoria” Grupo: 1° “A”

Docente en formación: Dorissel Ahumada Orta

Planeación diaria

Fecha: Lunes, 02 de marzo de 2020

CAMPO O ÁREA/OC1/OC2/AE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Campo o área:</p> <ul style="list-style-type: none">Pensamiento matemático <p>Organizador curricular 1</p> <ul style="list-style-type: none">Número, algebra y variación. <p>Organizador curricular 2:</p> <ul style="list-style-type: none">Número <p>Aprendizajes esperados:</p> <ul style="list-style-type: none">Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de	<p>ACTIVIDAD 5: “Juguemos lotería”</p> <p>INICIO:</p> <p>Se iniciará sobre el juego de la lotería, cuestionando: ¿saben que es una lotería? ¿han jugado con una? ¿qué reglas tiene? De acuerdo con sus aportaciones se dará una explicación de las reglas que tiene esta dinámica, mostrando las cartas con las que se jugarán, en este caso será de números del 1 al 10 para que logren dominar este conteo.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Se repartirá el material (una carta para cada alumno) y fichas o semillas (opcional) y se elegirá al azar el alumno que correrá las cartas (indicador del número que</p>	<p>Tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none">20-25 min. <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none">Cartas de loteríaFichas o semillas <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none">Individual

<p>diferentes maneras, incluida la convencional.</p>	<p>deben seleccionar) dictando en voz alta el número que saque. Los demás deberán identificar correctamente el número que indiquen poniendo una ficha en el recuadro según sea el número correcto.</p> <p>El alumno que gane cada partida dirá en voz alta los números que contiene su tabla.</p> <p style="text-align: center;">CIERRE:</p> <p>Se realizará una retroalimentación con respecto a esta serie numérica repasando la secuencia, y cuestionando acerca de cómo se sintieron durante la actividad, así como de los números que observaron en la tabla.</p>	
--	---	--

Anexo 7

Evidencias de la actividad: “Juguemos lotería”



Inicio de la actividad (se observa la organización del mobiliario en una sola línea en donde los alumnos ya cuentan con el material correspondiente).



Alumnos llevando a cabo la consigna indicada, colocando las fichas en el número que les corresponde. Así mismo, se muestra la intervención docente debido a las dificultades que el Alumno Ian presentaba al momento de identificar los números.



Explicación de la consigna de manera individual a 3 de los alumnos, debido a las complejidades que se observaban durante el desarrollo de la actividad.



Se observan a 3 de los alumnos atendiendo las indicaciones que se les daban de manera individual.

Anexo 8

Rúbrica de evaluación de actividad 2

Asistencia: 14 alumnos

PENSAMIENTO MATEMÁTICO			
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número			
SOBRESALIENTE N4	SATISFACTORIO N3	BÁSICO N2	INSUFICIENTE N1
Cuenta colecciones mayores a 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones no mayores de 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones de 10 elementos o menos y lo comunica.	Cuenta colecciones de menos de 10 elementos sin comunicarlo.
<i>0/14 alumnos</i>	<i>0/14 alumnos</i>	<i>14/14 alumnos</i>	<i>0/14 alumnos</i>
Escribe y comunica más de los 10 primeros números de manera convencional.	Escribe y comunica los primeros 10 números de manera convencional.	Escribe sin comunicar los primeros 5 números de manera convencional.	Escribe números al azar sin comunicarlos.
<i>0/14 alumnos</i>	<i>0/14 alumnos</i>	<i>0/14 alumnos</i>	<i>14/14 alumnos</i>
Relaciona el número de elementos de una colección con su numeración escrita del 1 al 30.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10 en orden.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 5 en orden.	No relaciona ningún elemento con su numeración escrita.
<i>0/14 alumnos</i>	<i>3/14 alumnos</i>	<i>7/14 alumnos</i>	<i>4/14 alumnos</i>

Anexo 9

Planeación de la actividad 3: “Juguemos boliche”



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí



Licenciatura en Educación Preescolar

Jardín de niños: “Guadalupe Victoria” Grupo: 1° “A”

Docente en formación: Dorissel Ahumada Orta

Planeación diaria

Fecha: Jueves, 12 de marzo de 2020

CAMPO O ÁREA/OC1/OC2/AE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Campo o área:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pensamiento matemático <p>Organizador curricular 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número, algebra y variación. <p>Organizador curricular 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número <p>Aprendizajes esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de 	<p>ACTIVIDAD 9: “Juguemos boliche”</p> <p>INICIO:</p> <p>Se retomará la temática de la actividad anterior “Juguemos lotería”, retroalimentando los números del 1 al 5 contando de manera grupal con ayuda de láminas que están localizadas en el salón de clases, posteriormente se cuestionará a los alumnos: ¿Conocen el juego del boliche?, ¿Cómo se juega?, ¿Qué reglas tiene? Etc. ante sus respuestas se dará una breve explicación de lo que implica dicho juego.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Seguidamente se les dará instrucciones del juego, en las cuales cada alumno deberá pasar a</p>	<p>Tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 15-20 min. <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bolos de boliche de plástico Pelotas Medallas <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Equipos

<p>diferentes maneras, incluida la convencional.</p>	<p>arrojar la pelota a los bolos, tomando en cuenta que serán 5 bolos los que estarán en juego y según la cantidad que tiren deberán anotar en el pizarrón el número correspondiente a los bolos que derribaron, mencionando en voz alta el número.</p> <p style="text-align: center;">CIERRE:</p> <p>Finalmente, de manera grupal se realizará un conteo de acuerdo con los puntos obtenidos de cada quien, y el alumno con mayor cantidad de bolos será el ganador, por lo tanto, se obsequiará una medalla de primero y segundo lugar, no sin antes reflexionar y analizar cada una de las fortalezas y dificultades que se vieron durante la aplicación del juego en manera de plenaria.</p>	
--	---	--

Anexo 10

Evidencias de la actividad: “Juguemos boliche”



Inicio de la actividad (se observa la organización del grupo así como el momento número 1 en el cual la alumna Sofía lanza la pelota).



Momento número 2 de la consigna en el cual se observa a la alumna realizando con apoyo el conteo de cada uno de los bolos derribados.



Momento número 3, en donde se muestra a la alumna identificando el número según la cantidad de bolos que se cayeron, es decir, los elementos contados.

Anexo 11

Rúbrica de evaluación de actividad 3

Asistencia: 18 alumnos

PENSAMIENTO MATEMÁTICO			
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número			
SOBRESALIENTE N4	SATISFACTORIO N3	BÁSICO N2	INSUFICIENTE N1
Cuenta colecciones mayores a 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones no mayores de 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones de 10 elementos o menos y lo comunica.	Cuenta colecciones de menos de 10 elementos sin comunicarlo.
<i>0/18 alumnos</i>	<i>0/18 alumnos</i>	<i>3/18 alumnos</i>	<i>0/18 alumnos</i>
Escribe y comunica más de los 10 primeros números de manera convencional.	Escribe y comunica los primeros 10 números de manera convencional.	Escribe sin comunicar los primeros 5 números de manera convencional.	Escribe números al azar sin comunicarlos.
<i>0/18 alumnos</i>	<i>0/18 alumnos</i>	<i>0/18 alumnos</i>	<i>3/18 alumnos</i>
Relaciona el número de elementos de una colección con su numeración escrita del 1 al 30.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10 en orden.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 5 en orden.	No relaciona ningún elemento con su numeración escrita.
<i>0/18 alumnos</i>	<i>1/18 alumnos</i>	<i>1/18 alumnos</i>	<i>1/18 alumnos</i>

Anexo 12

Planeación de la actividad 4: “Pelotas al aire”.



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí



Licenciatura en Educación Preescolar

Jardín de niños: “Guadalupe Victoria” Grupo: 1° “A”

Docente en formación: Dorissel Ahumada Orta

Planeación diaria

Fecha: Martes, 17 de marzo de 2020

CAMPO O ÁREA/OC1/OC2/AE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Campo o área:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pensamiento matemático <p>Organizador curricular 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número, algebra y variación. <p>Organizador curricular 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número <p>Aprendizajes esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de 	<p>ACTIVIDAD 4: “Pelotas al aire”</p> <p>INICIO:</p> <p>Se dará inicio retroalimentando la serie numérica del 1 al 10 con ayuda de las láminas localizadas arriba del pizarrón, cuestionando: ¿recuerdan los números?, ¿Cuáles son? Etc.</p> <p>Ante esto se dará la indicación de que saldremos a jugar al patio, haciendo uso de pelotas, cabe mencionar que se les hará entrega de una hoja de trabajo y se les mencionara que en ella deberán hacer registro de pelotas según el propósito del juego.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Posteriormente, se formarán 4 equipos de 5 personas, y deberán sentarse en una fila cada grupo conformado, en</p>	<p>Tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 20-25 min. <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cestos Pelotas Hoja de trabajo <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Equipos/individual

<p>diferentes maneras, incluida la convencional.</p>	<p>cada una de estas formaciones en un extremo habrá cierta cantidad de pelotas y en la parte de atrás habrá un cesto, se indicara que será una competencia, al sonar el silbato el primer alumno de la fila deberá correr, agarrar una pelota y tomar su lugar para pasársela al compañero de atrás y así sucesivamente, el último de la fila deberá depositar la pelota en el cesto.</p> <p>Se ira repitiendo la consigna mencionándoles que el equipo que termine primero será el ganador.</p> <p style="text-align: center;">CIERRE:</p> <p>Al finalizar se sonará el silbato y se pedirá que por equipos realicen el conteo de las pelotas y registren en la hoja de trabajo la cantidad que hayan identificado, cabe resaltar que en la hoja estarán dibujadas cierta cantidad de pelotas por lo tanto deberán colorear el número de estas según depositadas en el cesto.</p> <p>Al regresar al salón se cuestionará acerca de lo realizado, si les gusto o no el juego y que dificultades tuvieron con respecto a ello.</p>	
--	---	--

Anexo 13

Evidencias de la actividad: “Pelotas al aire”.



Inicio de la actividad (se observa la organización del grupo con la presencia de 5 alumnos, así como el momento número 1 en el que se da la consigna del juego mostrando la hoja de trabajo que se realizará).



Se observa la participación número 1 del alumno Dylan, en donde escucha con atención las indicaciones, mostrando el material que utilizará para la consigna brindada.



Explicación de manera individual a las alumnas Romina y Sofia, al momento de hacer el registro en su respectiva hoja de trabajo de la cantidad de elementos que se menciona.



Brindando apoyo de manera individual al alumno Derek, quien presentó dificultades durante el proceso de la actividad para realizar el registro de la cantidad de pelotas contadas.



Participación del alumno Iván, quien está realizando el conteo uno a uno de las pelotas con ayuda.



Se observa a los alumnos Derek e Iván realizando el registro de la cantidad de pelotas que se les indicó de manera autónoma.

Anexo 14

Hoja de trabajo utilizada en la actividad "Pelotas al aire".

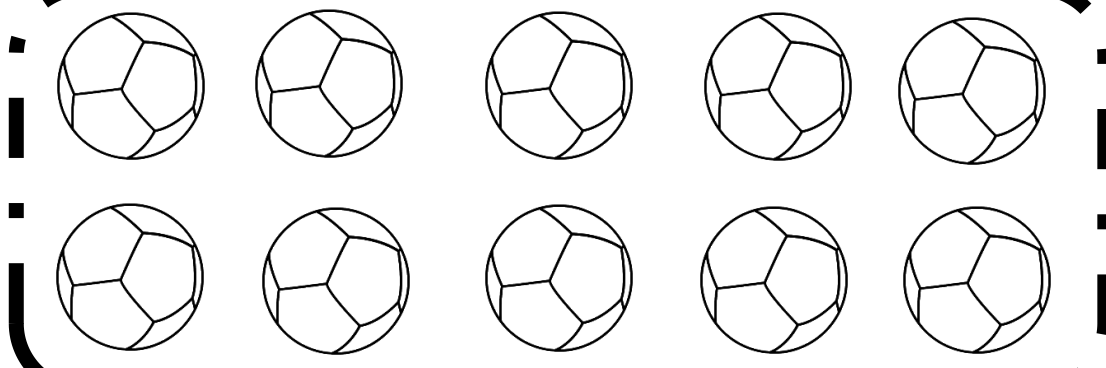
Actividad: "Pelotas al aire"

Nombre:

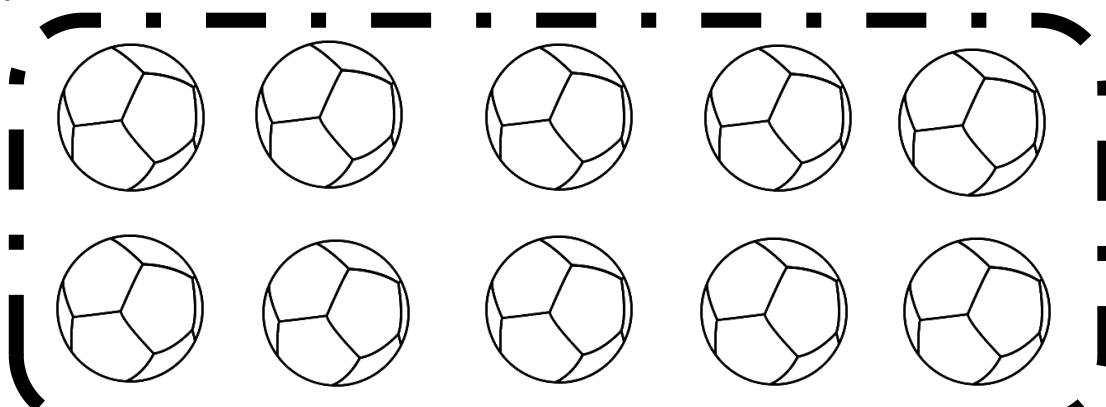
Aprendizaje esperado: Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

INTRUCCIONES: Colorea la cantidad de pelotas que se indique.

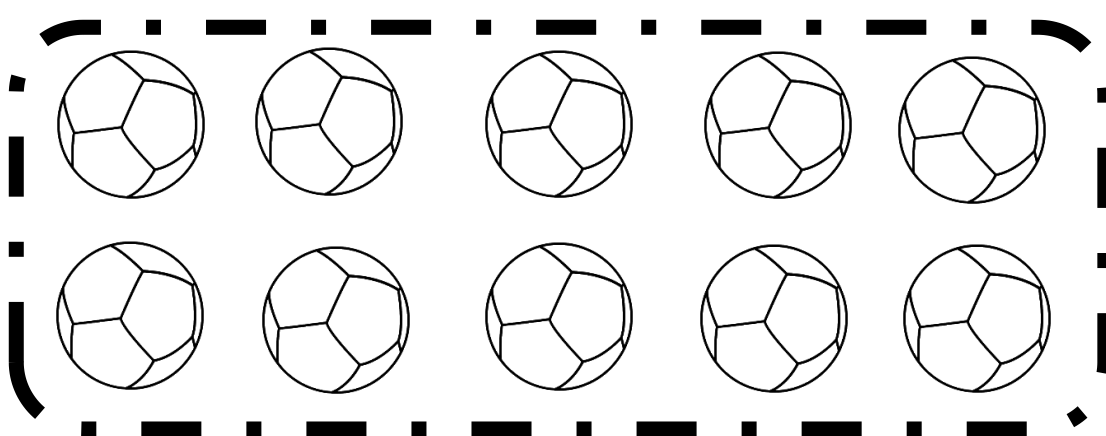
Partida 1:



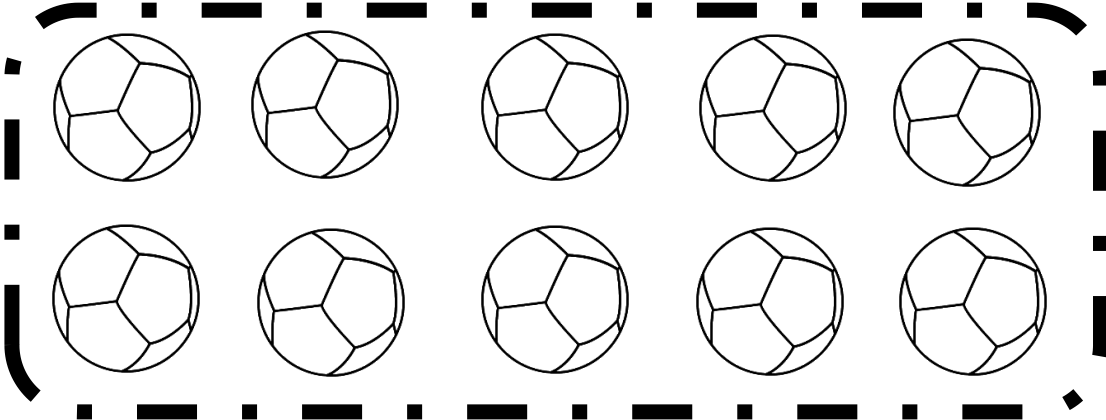
Partida 2:



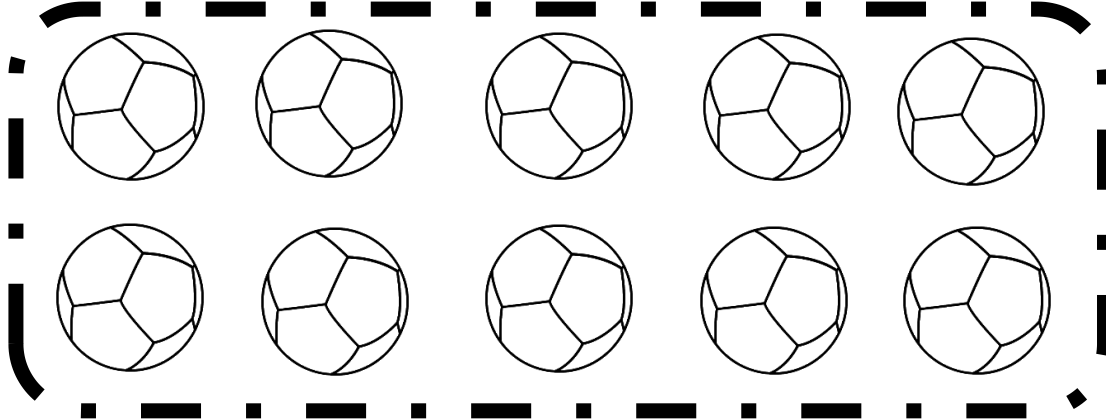
Partida 3:



Partida 4:



Partida 5:



Anexo 15

Rúbrica de evaluación de actividad 4

Asistencia: 5 alumnos

PENSAMIENTO MATEMÁTICO			
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número			
SOBRESALIENTE N4	SATISFACTORIO N3	BÁSICO N2	INSUFICIENTE N1
Cuenta colecciones mayores a 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones no mayores de 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones de 10 elementos o menos y lo comunica.	Cuenta colecciones de menos de 10 elementos sin comunicarlo.
<i>0/5 alumnos</i>	<i>0/5 alumnos</i>	<i>5/5 alumnos</i>	<i>0/5 alumnos</i>
Escribe y comunica más de los 10 primeros números de manera convencional.	Escribe y comunica los primeros 10 números de manera convencional.	Escribe sin comunicar los primeros 5 números de manera convencional.	Escribe números al azar sin comunicarlos.
<i>0/5 alumnos</i>	<i>0/5 alumnos</i>	<i>0/5 alumnos</i>	<i>5/5 alumnos</i>
Relaciona el número de elementos de una colección con su numeración escrita del 1 al 30.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10 en orden.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 5 en orden.	No relaciona ningún elemento con su numeración escrita.
<i>0/5 alumnos</i>	<i>0/5 alumnos</i>	<i>3/5 alumnos</i>	<i>2/5 alumnos</i>

Anexo 16

Planeación de la actividad 5: “La pizzería”.



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí



Licenciatura en Educación Preescolar

Jardín de niños: “Guadalupe Victoria” Grupo: 1° “A”

Docente en formación: Dorissel Ahumada Orta

Planeación diaria

Fecha: Miércoles, 18 de marzo de 2020

CAMPO O ÁREA/OC1/OC2/AE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Campo o área:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pensamiento matemático <p>Organizador curricular 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número, algebra y variación. <p>Organizador curricular 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número <p>Aprendizajes esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de 	<p>ACTIVIDAD 5: “La pizzería”</p> <p>INICIO:</p> <p>Cabe mencionar que con anterioridad se les pedirá a los alumnos venir vestidos de chef y se les planteará la idea de jugar a hacer pizzas por un día.</p> <p>Primeramente, se les cuestionara: ¿conocen las pizzas?, ¿Cómo son?, ¿Qué ingredientes llevan?, ¿les gustaría hacer una? Etc. ante sus respuestas se mostrará la imagen de una de estas y se les dará a conocer también imágenes de cada uno de los ingredientes que lleva, en este caso serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pepperoni Champiñones Aceitunas Jamón 	<p>Tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 20-25 min. <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Imágenes de pizza Imágenes de ingredientes (Pepperoni, champiñones, aceitunas y jamón) <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individual

<p>diferentes maneras, incluida la convencional.</p>	<p style="text-align: center;">DESARROLLO:</p> <p>Posteriormente se les entregará una imagen de una pizza de tamaño real (solamente simulara la masa y la salsa) y se les mencionará que a esa pizza le hace falta los ingredientes, pero para esto yo en el pizarrón pegare tarjetas con los ingredientes ya mencionados y según la cantidad que se les pida ellos deberán agregarlos a su pizza, no sin antes al entregárselos deberán clasificarlos según su forma o tipo que tengan y en una hoja de trabajo que se asignará a cada uno ellos deberán registrar ciertas cantidades de acuerdo a las clasificaciones que hicieron.</p> <p style="text-align: center;">CIERRE:</p> <p>Se repetirá la consigna de la actividad un par de veces proponiendo diferentes cantidades de cada uno de los ingredientes.</p> <p>Al término de esto se harán comparaciones con respecto a la cantidad de elementos que agregaron según la colección dada y se pedirá que realicen el conteo de cada una de ellas.</p> <p>Se cuestionará acerca de lo realizado y las dificultades que tuvieron durante el proceso.</p>	
--	---	--

Anexo 17

Evidencias de la actividad: “La pizzería”.



Organización grupal (Se observa a los 6 alumnos caracterizados de chef, esperando el material para dar inicio con la actividad).



Momento número 2 de la consigna, en el cual se muestra a los alumnos manipulando el material, en este caso, la masa de la pizza.



Se comienza a dar la primera indicación acerca de las cantidades de ingredientes que deben agregar a las pizzas.



Se observa a los alumnos realizando la pizza con los ingredientes indicados, así como la hoja de trabajo que utilizaron para registrar las diversas cantidades dadas.

Anexo 18







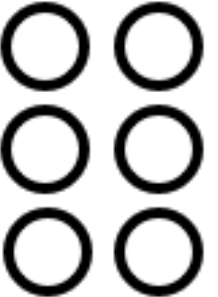



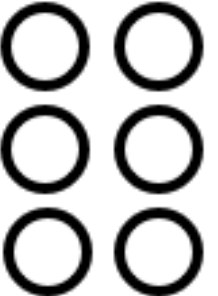



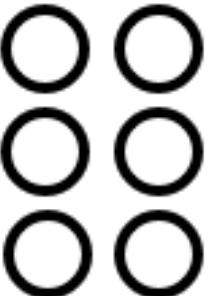

Hoja de trabajo utilizada en la actividad “La pizzería”

Actividad: “La pizzería”

Nombre: _____

Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.

INTRUCCIONES: Rellena los círculos según la cantidad que se indique.

<div style="text-align: right;">Ingredientes</div> <div style="text-align: left;">Pedidos</div>	 Pepperoni	 Champión	 Aceituna	 Jamón
1				
2				
3				

Anexo 19

Rúbrica de evaluación de actividad 5

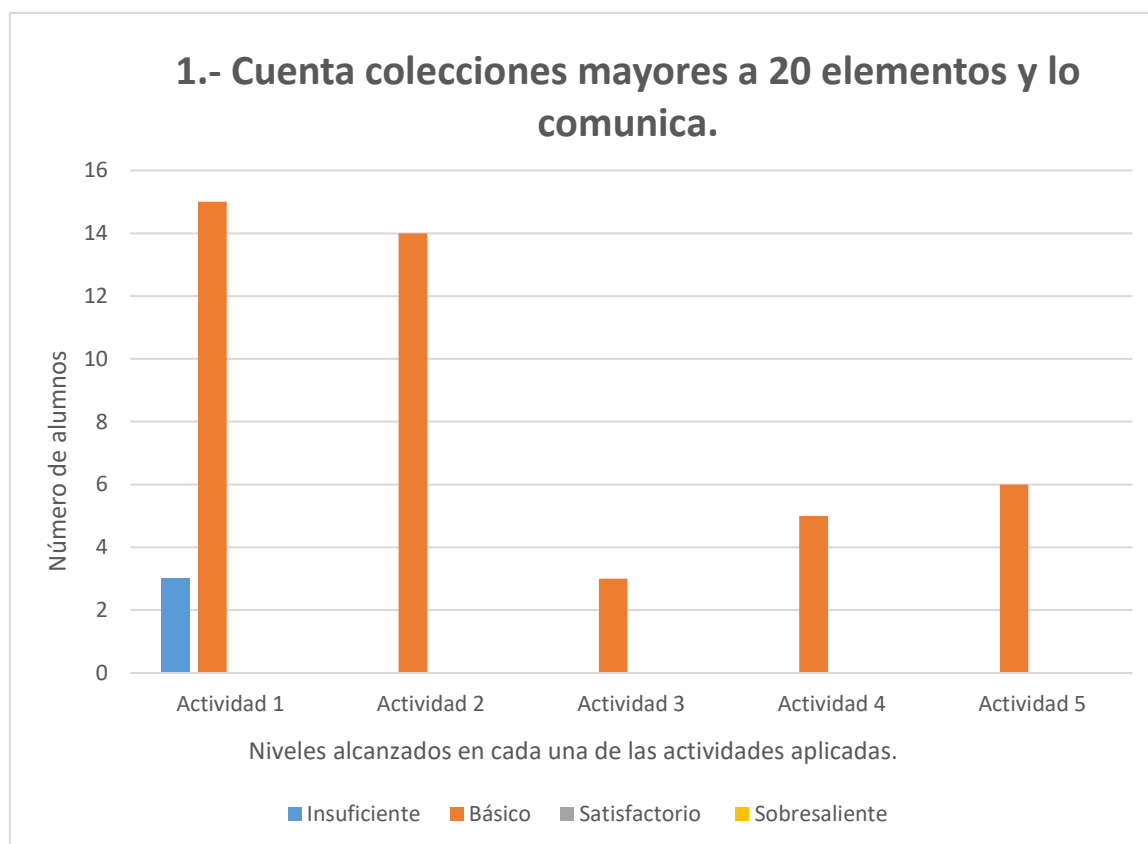
Asistencia: 6 alumnos

PENSAMIENTO MATEMÁTICO			
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número			
SOBRESALIENTE N4	SATISFACTORIO N3	BÁSICO N2	INSUFICIENTE N1
Cuenta colecciones mayores a 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones no mayores de 20 elementos y lo comunica.	Cuenta colecciones de 10 elementos o menos y lo comunica.	Cuenta colecciones de menos de 10 elementos sin comunicarlo.
<i>0/6 alumnos</i>	<i>0/6 alumnos</i>	<i>6/6 alumnos</i>	<i>0/6 alumnos</i>
Escribe y comunica más de los 10 primeros números de manera convencional.	Escribe y comunica los primeros 10 números de manera convencional.	Escribe sin comunicar los primeros 5 números de manera convencional.	Escribe números al azar sin comunicarlos.
<i>0/6 alumnos</i>	<i>0/6 alumnos</i>	<i>0/6 alumnos</i>	<i>6/6 alumnos</i>
Relaciona el número de elementos de una colección con su numeración escrita del 1 al 30.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10 en orden.	Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 5 en orden.	No relaciona ningún elemento con su numeración escrita.
<i>0/6 alumnos</i>	<i>1/6 alumnos</i>	<i>3/6 alumnos</i>	<i>2/6 alumnos</i>

Anexo 20

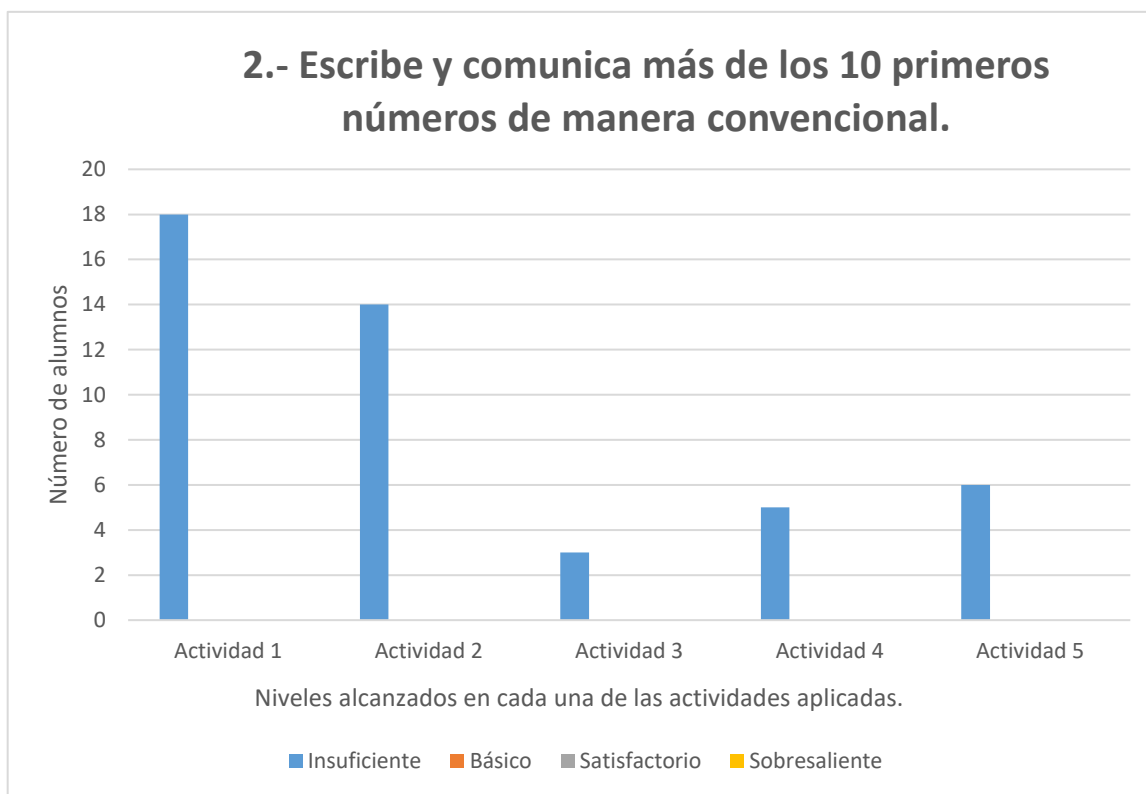
Resultados de evaluaciones de las actividades aplicadas.

a) Gráfica de los resultados a evaluar por niveles de acuerdo al indicador 1



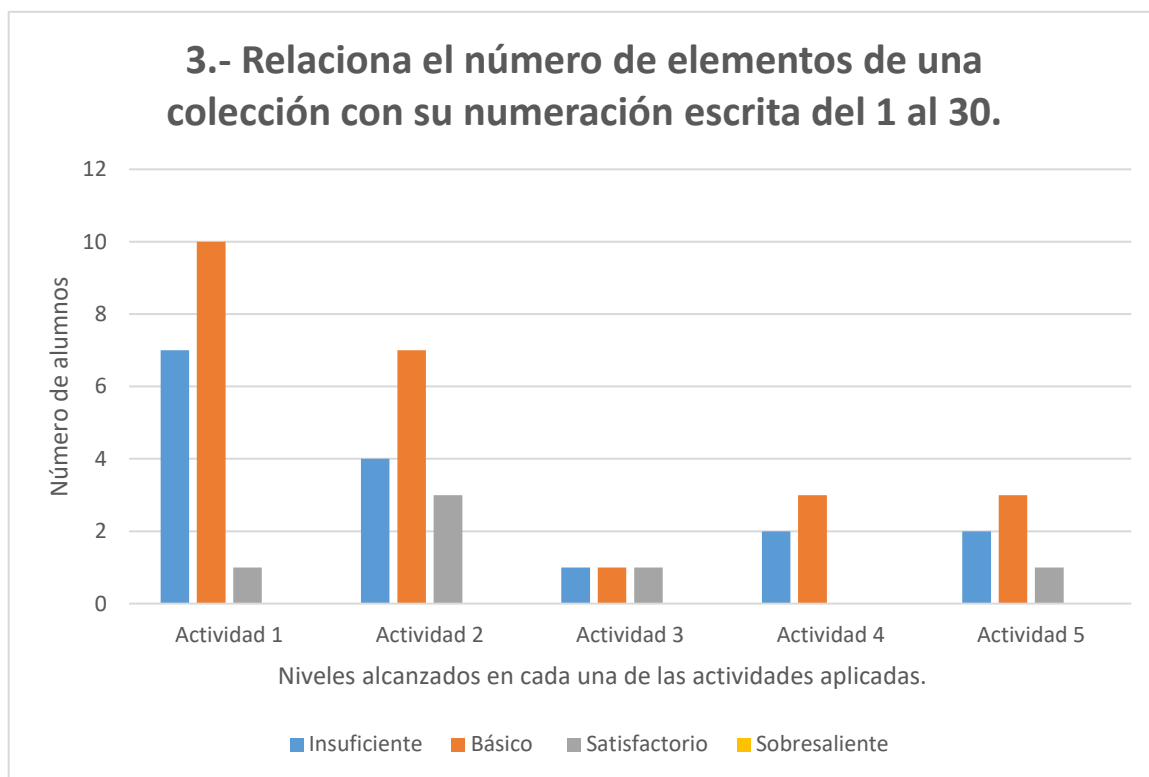
En esta gráfica se observan los resultados obtenidos de las 5 actividades clasificados por niveles, en los cuales se observa que la mayoría de los alumnos se encuentran en el nivel N2 (básico), debido a que sólo cuentan colecciones menores a 10 elementos, a excepción de la actividad número 1 en la que se muestra que 3 de los 18 alumnos asistentes el día de su aplicación, mostraron contar hasta 5 elementos pero no los comunicaban al momento de cuestionarlos sobre el número que estos representaban.

b) Gráfica de los resultados a evaluar por niveles de acuerdo al indicador 2



En esta segunda gráfica se muestran los resultados que se obtuvieron de acuerdo al indicador 2 de las 5 actividades aplicadas, en la cual se detectó que todos los alumnos se encuentran en el nivel N1 (insuficiente) debido a que comunican de manera oral los números del 1 al 5, sin embargo, aún no presentan conocimiento en cuanto a la escritura de ellos, a excepción de 2 alumnos quienes escriben, pero sólo lo hacen utilizando grafías haciéndolo al azar y no de manera convencional.

a) Gráfica de los resultados a evaluar por niveles de acuerdo al indicador 3.



De acuerdo a los resultados que se representan en esta grafica de acuerdo al indicador 3, se observa que:

- **Actividad 1:** 7 de los 18 alumnos asistentes se encuentran en el nivel N1 (insuficiente) debido a que aún no han logrado relacionar ningún elemento con su numeración escrita, sin embargo 10 de ellos clasificados en el nivel N2 (básico), ya corresponden el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 5 en la mayoría de la veces, así mismo, se destaca 1 alumno en el nivel N3 (satisfactorio) ya que logra relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 10 en orden.
- **Actividad 2:** Durante la aplicación de la actividad 2, se detectó que 4 de los 14 alumnos que realizaron la actividad, se encuentran aún en el nivel N1 (insuficiente) debido a que siguen sin relacionar la cantidad de elementos con su numeración escrita, pero aun así, 7 de ellos se

mantienen en el nivel N2 básico, a excepción de 3 alumnos que se observó avanzaron al N3 (satisfactorio) debido a que han logrado relacionar el número de elementos de una colección con el número que les corresponde.

- **Actividad 3:** Durante esta actividad, debido a las complicaciones ya mencionadas anteriormente, sólo se logró evaluar a 3 de los 18 alumnos asistentes, identificando a uno de ellos en el N1 (insuficiente) debido a que no presentó relación alguna de la cantidad que contaba con el número que a este le correspondía, así mismo, en el N2 (básico) se localizó a un alumno, quien si ha logrado establecer la cantidad de elementos con la numeración escrita en orden del 1 al 5, a excepción del tercer participante quien se encuentra en el N3 (satisfactorio), quien lo hace en orden siguiendo la serie numérica del 1 al 10.
- **Actividad 4:** Durante esta actividad se observó que sólo 2 de los 5 alumnos que llevaron a cabo la estrategia planteada, se encuentran en el N1 (insuficiente), estos mismos, no han presentado avance en cuanto a la relación de las cantidades con el número que le corresponde, sin embargo, 3 de ellos, se localizan en el N2 (básico) quienes ya tienen un logro mayor al relacionar el elemento con su numeración escrita.
- **Actividad 5:** En esta última actividad aplicada y con la evaluación de 6 alumnos, se detectó que 2 de ellos, se mantienen en el N1 (insuficiente), mientras que 3 alumnos, ya han presentado avance localizándose en el N2 (básico) y 1 en el N3 (satisfactorio), quien relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 7 en orden.