



**Secretaría
de Educación**
Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE
ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE TEHUACÁN
CLAVE: 21ENL0016R
TEHUACÁN, PUEBLA



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN TERCER GRADO DE
PREESCOLAR**

EL INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA:

ANA LIZETHE ANTONIO HERNÁNDEZ

SANTA MARÍA COAPAN, TEHUACÁN, PUE. JULIO DE 2020



La Comisión de Titulación de la Licenciatura en Educación PREESCOLAR de la Escuela Normal Superior de Tehuacán emite el siguiente:

DICTAMEN

NOMBRE DEL INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES: El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en tercer grado de preescolar.

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 del estudio de la educación básica.

ELABORADO POR LA ALUMNA: Ana Lizethe Antonio Hernandez.

Realizado en el Jardín de Niños "MARÍA ENRIQUETA CAMARILLO"
CCT: 21DJN0734C.

Bajo los criterios y orientaciones establecidos en la normatividad vigente, para la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2012.
Considerando el contenido y forma del INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES analizado, se dictamina su aprobación para dar continuidad al proceso de Titulación.

Dado en Tehuacán, Pue., a los diecinueve días del mes de junio del año dos mil veinte.

ATENTAMENTE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

PRESIDENTE

MTRA. MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

SECRETARIO

MTRO. ROBERTO EFRAÍN SANCHEZ NAVARRO

Vo.Bo.

DIRECTOR DE LA ENST

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE
ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE TEHUACÁN
CLAVE: 21ENL0016R

MTRO. FELICIANO MAY REYES

FMR/MGPZ/MFL/ari

DEDICATORIAS

A DIOS: por darme fuerza, fe, fortaleza, la salud, paciencia y la esperanza para terminar mis estudios y hacer realidad este triunfo.

A MIS PADRES: María Del Carmen y German quienes me enseñaron a luchar por lo que quiero alcanzar mis metas y a pesar de todo estuvieron y estarán siempre presentes.

A MIS HERMANAS: Ximena y Magaly quienes estuvieron apoyándome al realizar el material didáctico para mis alumnos, y motivarme a ser una exitosa maestra.

A MIS ABUELOS: Sonia y Ezequiel por darme esos ánimos y fuerza desde que iba en preescolar siempre diciéndome que yo iba a ser un orgullo de la familia.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradezco a mi abuelo Ezequiel Gálvez Carrera por confiar en mí, apoyarme y ser el principal promotor durante este proceso, aunque ya no estés presente sé que desde el cielo estas orgulloso de mi y diciendo si llegaste a la recta final mi maestra, por ti y porque a pesar de todo, siempre estarás en mi corazón, te amo papache.

A mi abuela Sonia Palestino Coronado por sus consejos y sobre todo sus regaños porque con eso soy lo que soy ahora, puedo decir que plenamente que eres además de mi abuela, mi segunda madre, doy gracias por los valores y enseñanzas que me ha inculcado en toda mi vida y me siento muy afortunada en ser su nieta, te amo mamaña.

A mis padres les doy las gracias por haberme enseñado y formado para ser la persona que soy. Por confiar en mí, apoyarme y estar ahí en cada una de mis desveladas y sobre todo darme fuerza en los momentos más difíciles, esto es para ustedes y se sientan más orgullosos de lo que están, los amo muchísimo.

Gracias a mis amigas en especial a Vero, Lupita, Yessi y Ofelia por ser parte de este proceso, por comprenderme y tratar de siempre sacarme una sonrisa y dando ánimos.

Gracias maestras Edith y Vicky, por tenerme mucha paciencia, por su disposición y enseñarme que siempre se puede ser mejor docente, agradezco cada uno de sus consejos y ánimos en este proceso.

ÍNDICE

Dictamen	
Dedicatorias	
Agradecimientos	
Introducción	7
Plan de acción	
Descripción y focalización del tema.....	9
Descripción del problema.....	10
Diagnostico.....	12
Propósitos.....	23
Formulación de preguntas.....	23
Objetivos.....	24
Competencias profesionales y genericas.....	24
Hipotesis.....	27
Análisis del contexto.....	28
Antecedentes teóricos para la propuesta de mejora.....	36
Desarrollo, reflexión y evaluación de las acciones	
Estrategias.....	46
Descripción de las acciones.....	52
Evaluación.....	54
Covid-19 en lo educativo para los alumnos.....	57
Acciones de enseñanza desde casa.....	60
Reflexión de las acciones.....	63
Autoanálisis de la educadora en formación.....	67

Reflexión y evaluación de la propuesta de mejora

Análisis del plan de acción.....	68
Acciones de la propuesta de mejora.....	71
Evaluación de mejora.....	73
Conclusiones	76
Recomendaciones	80
Referencias	81
Anexos	82

INTRODUCCIÓN

En el siguiente documento se presentará una problemática la cual está enfocada en el campo formativo de pensamiento matemático con una investigación-acción titulada “El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en el grupo de 3 “A”.

Se desarrolló en el grupo de Tercer año “A” en el Jardín de niños María Enriqueta Camarillo es una escuela pública estatal con la cual tiene una zona escolar: 113 y con la clave de 21DJN0734C que se encuentra ubicado en la calle Callejón El Triunfo No.1821 en la ciudad de Tehuacán Puebla con código postal 75799, entre 18 y 20 Poniente, cerca de la granja la esperanza.

En donde estoy haciendo las prácticas profesionales estando a cargo como educadora en formación y recibiendo el apoyo por parte de la maestra titular del grupo y también llevando a cabo la asesoría proporcionada por la Escuela Normal Superior de Tehuacán (ENST) en donde enseña que es primordial que los docentes reflexionen sobre su quehacer y si éste impacta de manera positiva en los estudiantes, para con ello crear situaciones de aprendizaje propicias para su desarrollo.

Reflexionar al respecto, en que los docentes en formación puedan utilizar la investigación acción, reconocer fortalezas y debilidades, así como implementar estrategias y elaborar un plan de acción que permita mejorar la práctica docente.

En las jornadas de práctica docente anteriores sirvieron y servirán de mucho ya que empezamos a ver una problemática del grupo, para que con esto podamos así empezar nuestro informe de prácticas.

Nuestra concepción sobre la Práctica Profesional es la demostración experimental de capacidades que hemos adquirido en la Escuela Normal como educadoras en formación para dirigir las actividades que se planearon, y se realizaron en el aula.

La Práctica profesional, como actividad real, es la ejecución de clases practicadas en los establecimientos de la educación preescolar. La práctica profesional es el conjunto de actividades que se organizaron día a día por parte de la educadora en formación, en los que se conjugan habilidades, valores y conocimientos concretizados en estrategias didácticas.

Con base a la problematización se describen a continuación los siguientes objetivos que se llevaran a cabo. Estos objetivos permiten ver de manera general los indicadores específicos que fueron y serán realizados durante estas jornadas.

Una de las motivaciones es que se espera que mediante todo esto se logre no solo dar respuesta o resultado a la problemática, sino también fortalecer las competencias profesionales y claro también las genéricas, dando a conocer en la práctica y beneficiando con esto los procesos de enseñanza-aprendizaje para los futuros niños.

PLAN DE ACCIÓN

Descripción y focalización del tema

Como se presentó en el análisis del diagnóstico, el problema recurrente durante la formación inicial en el desarrollo de las prácticas profesionales, ha sido el campo formativo pensamiento matemático. Para tener mejores resultados en la cédula de evaluación del desarrollo infantil (CEDI). (Anexo 1)

La CEDI es una herramienta que se aplicará cada seis meses y tiene como propósito dar seguimiento al desarrollo de los niños menores de cinco años e identificar el desarrollo en los ámbitos motor, de lenguaje, social y de conocimiento. Y así se hizo un diagnóstico la cual se realizó educadora y así salieron los resultados en el consejo técnico, pues con todo esto se es posible ordenar las causas y consecuencias del problema detectado. Al llevar a cabo la evaluación y el diagnóstico con el educador titular, encontré dos causas principales del problema detectado:

1.- Diagnóstico de los aprendizajes de los niños que no consideran intereses, motivaciones y estilos de aprendizaje.

1..- No se utilizan modalidades de trabajo para organizar las situaciones didácticas.

Lo que a su vez me permitió identificar con claridad los efectos que estaban causando al momento de llevar a cabo las actividades:

- A los alumnos se les dificulta enfocar su atención en las actividades y se les llama la atención constantemente.
- Los alumnos se sienten poco motivados durante las actividades.
- Poco avance en los aprendizajes esperados.

Descripción del problema

Durante la última jornada de prácticas, donde me desempeñé como alumna practicante atendiendo un grupo de 3er año de preescolar. Trabajé con el campo de pensamiento matemático y su aspecto número, con el aprendizaje esperado” Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional”.

Como parte de las actividades destinadas a favorecer el aprendizaje antes señalado, se encontraba realizar un fichero de números con rango del 1 al 10. En él, los niños debían delinear el contorno de los números y colocar la cantidad correspondiente a éste, pegando bolitas debajo de cada número.

La actividad se fue haciendo en varios días y pude darme cuenta cómo los niños perdían el interés. En un principio se mostraron emocionados, por la manipulación de los materiales, sin embargo, conforme avanzaba la actividad comenzaban a expresar su aburrimiento debido a que les resultó repetitivo y sin sentido.

El fichero pretendía ver un rango de 1 al 10, sin embargo los niños expresaron que no querían hacer otra vez lo mismo. Les insistí para que continuaran trabajando, pero constantemente se levantaban y centraban su atención en jugar con los materiales y niños de su mesa. Por lo cual decidí cortar la actividad y dejar el fichero con un rango del 1 al 6. Con respecto a esta actividad, me percaté que ésta diseñada con el enfoque por competencias, pues se concentra en la repetición de los números.

Con ella pretendía favorecer el reconocimiento de los números, mientras los delineaban, así como la relación entre el número escrito y su cantidad mientras contaban las bolitas para poder

pegarlos. Sin embargo, no se realizó un diagnóstico que me permitiera conocer los conocimientos previos de los alumnos, así como actividades que favorecieran más apropiadamente el aprendizaje trabajado.

En ningún momento los niños fueron expuestos a situaciones retadoras, que les implicara movilizar saberes mientras construían otros, el conocimiento se trabajó de manera aislada y los alumnos no le encontraron sentido a lo que hacían. Vemos que a pesar de conocer la definición de la enseñanza por competencias, se me dificulta llevarla a la práctica. Esto por temor de no ser capaz de realizar actividades interactivas que favorezcan los aprendizajes de manera natural.

Antes de que buscara las estrategias para que los alumnos se interesaran por las matemáticas, se veía su falta de interés en las mismas ya que les parecían aburridas y realizaban el conteo de manera mecanizada y únicamente recitaban los números, pero no había un razonamiento, esto se debía a que solamente se les daban hojas impresas, el cuaderno o el uso de tarjetas para realizar el conteo, únicamente se les mantenía ocupados pero no había un verdadero propósito educativo.

Ahora se comprende que es importante que se propicie en los alumnos aprendizajes significativos, motivar a los niños a que se interesen por las matemáticas, que desarrollen la capacidad de razonamiento y atención, a través de diversos juegos. Tal como se expone a continuación, diversas actividades lúdicas.

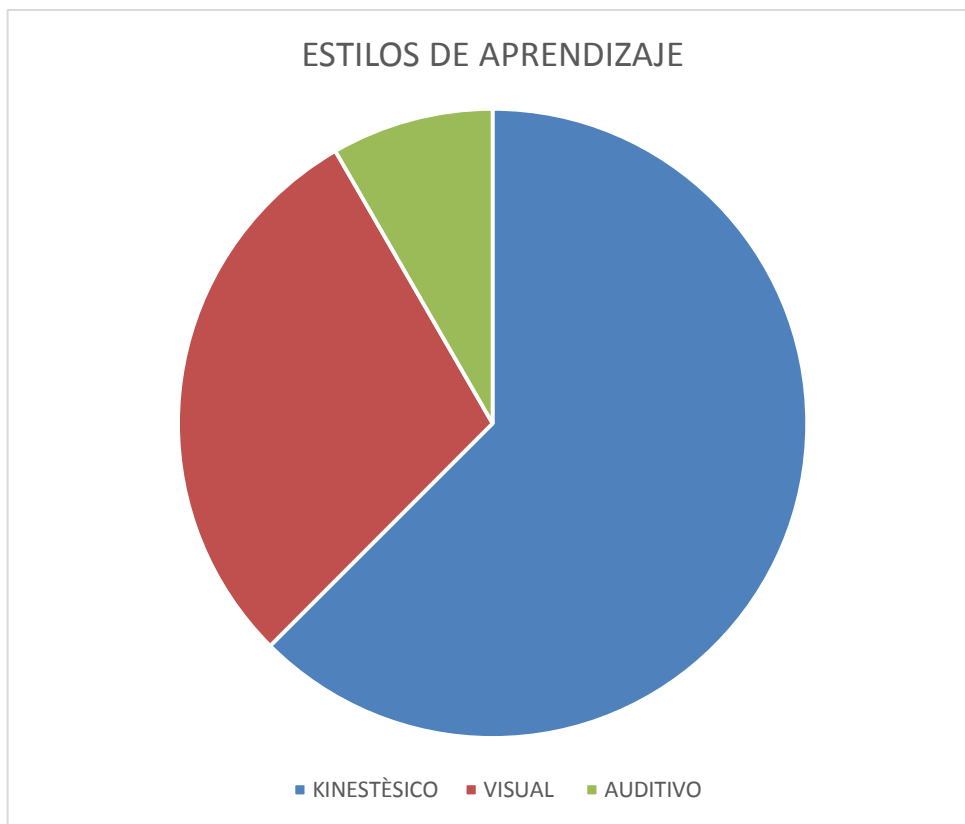
DIAGNÓSTICO

Se realizó un diagnóstico y con los resultados de este se pretende realizar una intervención docente adecuada y pertinente a las características de aprendizaje de los alumnos. Ante esto, Cisneros (2004) menciona que una enseñanza centrada en el alumno necesariamente deberá de tomar en cuenta los estilos de aprendizaje, definiendo éstos como el potencial y métodos que cada persona tiene al aprender, es decir la manera en la que procesamos y percibimos la información en el proceso de aprendizaje.

Posteriormente con la prueba CEDI se permitió obtener información en relación a los estilos de aprendizaje. Aplicándose a través de adecuaciones a las actividades diarias, para observar los indicadores de cada estilo.

Al aplicar la guía de observación se pudo apreciar que la mayoría de los alumnos presenta características kinestésicas, por lo cual necesariamente deberán de diseñarse actividades que les impliquen movilidad y manipulación de materiales. Asimismo utilizar estrategias para llamar su atención y que les impliquen movilidad antes de dar las consignas, mismas que deben ser apoyadas por material visual.

Sin embargo, las observaciones registradas en el diario de práctica durante su aplicación fueron insuficientes para determinar el estilo de aprendizaje de cada uno de los alumnos, por lo que se utilizaron los resultados de cotejo para determinar el estilo de cada alumno. Posteriormente se realizó una entrevista sobre los intereses y motivaciones de los alumnos a una de las docentes titulares que atiende al grupo en el taller de matemáticas impartido en el turno vespertino. Se consideró la entrevista semiestructurada como medio para obtener esta información, pues como mencionan en el (Anexo 2).



La educadora titular comentó que los alumnos muestran interés por el uso de material concreto, poner a prueba y demostrar su forma de resolver lo que saben, constantemente les gusta estar manifestando lo que saben”.

Dijo también que sus motivaciones se encuentran la socialización de lo aprendido, mencionando que: Cuando tiene que jugar por competencias y cuando se dan cuenta que pueden resolver los problemas que se les plantean desde la línea de matemáticas o desde la de convivencia, porque a veces hay que resolver situaciones sociales o de relaciones personales que a muchos les cuesta, pero cuando ven que lo pueden hacer, constantemente ellos se sienten motivados por implementarlos en otros espacios.

Con base en la entrevista realizada se rescataron las siguientes características en cuanto a los intereses y motivaciones de los alumnos:

- Uso de material concreto

La feria consistió en tres puestos, lotería de números, dominó y memorama.

Durante la lotería se pudo observar que la mayoría de los alumnos relacionan en número con la cantidad, utilizando como estrategia el señalamiento de los objetos ya contados y reconociendo que el último número dicho corresponde a la cantidad.

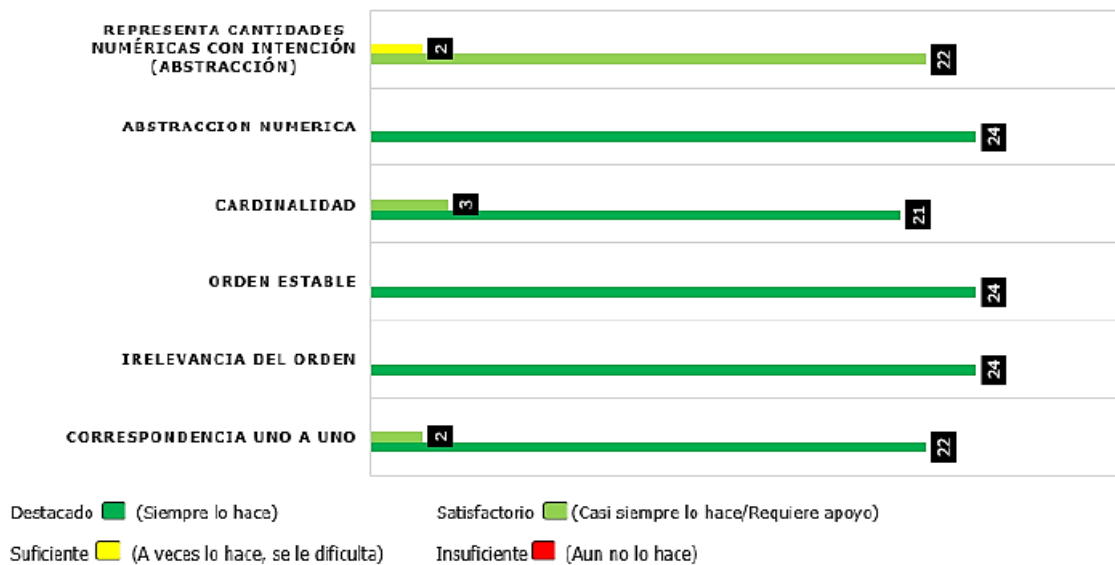
Con el dominó, los niños contaban señalando de igual manera los objetos ya contados, aunque a algunos niños se les dificultó por el tamaño de las piezas y comenzaban a contar de nuevo. Y por último en el tercer puesto, correspondía a un memorama de número y cantidad representado por diversos objetos y seres vivos. Al igual que con la lotería no presentaron dificultad para realizar la actividad y utilizaron el señalamiento de los objetos ya contados para encontrar las parejas.

Se implementó además una actividad para empezar bien el día donde los alumnos contaban la cantidad de niños y niñas que asistieron a clases, los registraban y sumaban en una tabla. Esto con la intención de conocer más acerca de sus conocimientos en cuanto la abstracción numérica.

Para ello se comentaban los resultados y se anotaban en el pizarrón con la ayuda de los alumnos. “Pude observar que la mayoría de los alumnos realizan registros utilizando números, solo dos alumnos mostraron dificultad para entender la consigna, por lo cual se les apoyó durante esta actividad”.

En cuanto al orden estable la docente titular del grupo realizó una actividad previa a la feria donde los alumnos señalaban y nombraban el orden de los números con apoyo de una tabla numérica. Se pudo observar que los alumnos manejan en su mayoría un rango de conteo estable del 1-20”.

Gráfica 2. Resultados del diagnóstico de principios del conteo del 3ro A
PRINCIPIOS DEL CONTEO



Se observan los resultados del diagnóstico en cuanto a los principios del conteo. (Anexo3)

Para empezar a resolver problemas, las niñas y los niños necesitan una herramienta de solución; es decir, dominar el conteo de los primeros números; sin embargo, esto no significa que deba esperarse hasta que lo dominen para empezar el planteamiento de problemas. Es importante proponer situaciones en las que haya alternancia entre actividades de conteo y resolución de problemas con el fin de que descubran las distintas funciones, usos y significados de los números.

Además los alumnos expresaron interés en realizar una tienda en el salón de clases y utilizar las monedas, pues observaron que el otro grupo de tercero de la escuela realizó una. Por ello se aprovechó el interés mostrado por los alumnos para diseñar una actividad y jugar a la “Tiendita” dentro del aula.

Para esta actividad se tenía previsto realizar una lista de cotejo a manera de evaluación, sin embargo, se utilizó una escala de rango. Consiste en una serie de indicadores y una escala gradada para evaluar”. De esta manera se consideró un instrumento más adecuado y de carácter formativo, que permite conocer de manera más descriptiva el grado de alcance de los alumnos en función de los aprendizajes esperados.

Para comenzar la actividad, se les solicitó que previamente trajeran de casa algunos recipientes vacíos de productos. Posteriormente con ayuda de todos se les asignó un precio a éstos, levantando la mano se les solicitó que asignaran un precio con rango del 1-15.



Una vez asignados los precios se les cuestionó ¿Para qué nos sirven las monedas? ¿Todas son iguales? Los niños comentaron que nos servían para pagar y que hay de diferentes números.

Yo les comenté que nos sirven para pagar y para ello debíamos fijarnos muy bien en su valor al momento de pagar. Posteriormente les cuestioné “¿De qué manera puedo saber si me alcanzará lo que quiero comprar? José Alberto y Alicia comentaron que podíamos hacer una lista de compras para ver los precios”. Se acabó la rutina, y de ahí le dije a mi grupo que nos íbamos a quedar ya que tenía un juego el cual vamos a jugar de acuerdo a los números, les empecé a dar las indicaciones

El juego se llama STOP el cual consiste en que todo el grupo este en un círculo, pero se va a elegir a un pequeño el cual este va a decir lo siguiente "Le declaro la guerra a mi peor enemigo que es Gilbran y él va a decir rápidamente alto mientras los demás corren y Gilbran debe de utilizar cuantos pasos debe de decir para llegar a un compañero más cercano.

Ya que se les había dado las indicaciones empezamos a jugar, solo pasaron a declarar la guerra 5 niños para así ya poder ir hacer la actividad. Ya que habíamos acabado les dije que nos fuéramos al salón para realizar la siguiente actividad.

Entraron todos los alumnos y como es de costumbre y como la maestra estaba viendo los aprendizajes de su nombre se tenían que pasar lista, mientras ellos se pasaban lista, yo iba poniendo unas manitas de fomi con los dedos del 1 al 10, ya que habían pasado todos nuevamente les puse los números en el pizarrón y les dije que cada número de dedos de las manos los iban a poner en su número correcto, a los 10 niños que pasarán se les iba ir acumulando caritas felices de participación para un premio.

Empezaron a pasar los niños, yo solo los deje que los pusieran como ellos creían y ya de ahí les dije que todos se sentarán para checar si si estaban bien sus manitas, les preguntaba primero el número y ya de ahí contábamos el número de dedos que tenía cada manita.

Muchos se dieron cuenta que estuvieron mal y los iba yo corrigiendo en dónde tenían que ir correctamente mientras íbamos ellos hacían el conteo oralmente, pero se trababan mucho en el número 6 y 7 porque decían 9 o 10. Ya que se terminó esta actividad les di una hoja en dónde venían del lado izquierdo el número de dedos y en el lado derecho el número y ellos tenían que unir el número con la cantidad de dedos correctamente.

Bueno este juego, vamos armar dos equipo, y a un equipo le vamos a dar fichas del 1 al 10 y el otro equipo le vamos a dar material didáctico y en medio de esos dos equipos estará como a 6 metros un aro el cual el equipo de material didáctico se van a poner el material entre las piernas y se tiene que apurar para irlos a dejar en medio del aro mientras ellos hacen eso estará una canción y cuando se pare los del otro equipo van a buscar la ficha de cuantos objetos se juntaron en total.

Se les pedirá a los pequeños que pasen a poner una fruta en el árbol para así llenarlo, y conforme vayan pasando se les preguntara a todos que numero tiene la fruta. Ya que hayan acabado de poner todas las frutas se les pedirán a más niños que no hayan participado que van a coleccionar las frutas, se hará una tabla y se pondrá el nombre de la fruta y ponerla en donde va cada una y el número de total que haya.

Empecé a trabajar con la problemática solo una hora la cual me dio al inicio la maestra. Empecé con la estrategia de poner al principio el juego ya que la maestra titular me dijo que así lo hiciera ya que la mayoría del grupo salió kinestésicos en su diagnóstico. El juego que empezamos a jugar fue la del cubo la cuál salimos al patio y si salía un número por ejemplo el 2 tenían que

formar parejas y si eran de 3 lo mismo. Acabamos el juego y les dije que ya nos metiéramos al salón. Llegamos y pasamos lista de ahí se le harán las siguientes preguntas al grupo.

- ¿Saben cuáles son estos números?
- ¿Alguien se imagina que es lo que vamos hacer con estas fichas?
- ¿Ya hemos trabajado con estos números?

Hoy vamos a trabajar el conteo:

- ¿Qué es conteo?
- ¿Para qué nos sirve?

Se les dará una breve explicación a los pequeños que el conteo lo vamos a utilizar en todas partes porque sin los números no podemos hacer cuentas, en que día estamos, es por eso que es importante saber los números. Después de que se les haya explicado.

La primera actividad que realice este día fue en preguntarles los números en la forma del conteo oral, les lleve unas fichas que venían del 1 al 10, se las repartí y las tenían que pegar en una hoja y abajo de cada número tenían que poner los objetos que debían tener cada número de acuerdo a la cantidad.

Conformen iban terminando les iba haciendo una pequeña evaluación a los pequeños, preguntándoles cómo se llamaba el número y con mis dedos tenía que ponerme la cantidad correcta.

¿Con que finalidad se hace este juego?

Este juego se lleva a cabo con la finalidad de que los niños al jugar vayan practicando el conteo. Ya que es importante que se propicie en los alumnos aprendizajes significativos, motivar a los niños a que se interesen por las matemáticas, que desarrollen la capacidad de razonamiento y atención.

Por qué hablar del juego en la primera hora de las actividades ya que es el que, en la edad de los niños de preescolar, socializan al jugar con otros niños, estableciendo diferentes papeles, planifican la manera de llevar a cabo sus juegos. García, (2013) señala que, para Vygotsky, “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (García, 2013). Esto se entiende que el juego va cambiando de acuerdo a su realidad del niño permitiendo desarrollar su mente ya que está en constante cambio.

Esta actividad se desarrolla en cooperación, y en donde Vygotsky se ocupa del juego simbólico y señala como los objetos sustituyen a otro elemento como por ejemplo el niño tiene un caballo, pero en realidad es un palo, o al igual que Piaget los niños utilizan una caja para crear que es un coche, o un suéter dándole forma de que cargan su muñeca, esto suele verse constantemente en el nivel preescolar y sobre todo a esta edad de 4 a 6 años.

Piaget, y Vygotsky creía que los niños construyen su propio entendimiento, que no nada más reproduce tranquilamente lo que se les presenta. Las ideas del maestro influyen en lo que el niño aprende y como lo hace. Vygotsky creía que tanto la manipulación física como la interacción social son necesarias para el desarrollo del niño.

En la actividad que les puse de las manitas les costó muchísimo ya que a la hora de contar se les dificultaba ya que unos contaban en voz alta de manera oral y rápida se perdían en que

numero iban, y esto afectaba un poco a los demás alumnos ya que los perdían o se equivocaban también al realizar su actividad.

El grupo tiene la problemática también en que se dejan llevar un poco con la maestra ya que a pesar de que los consiente un poco algunos pequeños hacen la actividad y si no se salen al baño. Al unir los números con el número de dedos que tenían que ir los alumnos se confundían ya que hay partes del puño que se sale un pedazo de dedo y eso también lo contaban, eso fue una falla mía ya que debería nada más borrar esa parte y ponerle solo la cantidad de dedos.

A la hora de preguntarles que, si se les había dificultado la actividad, la mayoría del grupo me contesto que sí, porque estaba muy difícil y no le entendían. El propósito de este campo formativo es favorecer el desarrollo de capacidades de razonamiento que permitan a los alumnos potenciar sus formas de pensamiento matemático (SEP, 2004), así como sus habilidades básicas de abstracción y razonamiento numérico, y las nociones de espacio, forma y medida. La resolución de problemas es el rasgo central del enfoque pedagógico de este campo curricular; un problema matemático implica una relación semántica entre varios datos (Fuenlabrada, 2009).

El PEP 2011 considera que las actividades que se propongan para desarrollar las competencias de este campo formativo, deben representar para los niños un reto cognitivo que demande la movilización de sus saberes y desarrollar capacidades de razonamiento, por ejemplo: comprender problemas, relacionar datos, buscar estrategias para solucionarlos y comunicar resultados.

Una tercera parte de las actividades realizadas para desarrollar este campo formativo, no fue acorde con el enfoque de resolución de problemas. Esto puede observarse cuando las educadoras piden a los niños que dibujen, corten o peguen un número o figura geométrica; que un

día coloreen el número uno, al siguiente el dos, luego el tres, etcétera; o que se cuenten conforme el pase de lista.

Alrededor de 60% (Anexo 3) las actividades planteadas incluyeron estrategias para encontrar la solución a un problema o a un juego, lo que ofrece a los niños la oportunidad de reflexionar y descubrir diferentes procesos para conseguirlo, así como de ampliar sus conocimientos.

No obstante, lo anterior, los resultados también muestran que en muy pocas ocasiones se promovieron las acciones relacionadas con la interacción entre pares. Cuando los niños tienen pocas oportunidades de interactuar entre sí, se limitan sus posibilidades de aprendizaje (Thorton, 2004); en cambio, cuando se promueve la interacción, es posible confrontar ideas, modificarlas y construir nuevos conocimientos.

Los resultados sobre este campo formativo muestran que un tercio de las actividades no se realizan de acuerdo con el enfoque, lo cual sugiere la dificultad de las educadoras para entenderlo o para diseñar situaciones didácticas en términos de resolución de problemas. Por otra parte, es necesario que las educadoras que sí realizan actividades congruentes con el Programa generen una mayor interacción entre los niños durante el desarrollo de tales acciones, sobre todo para la confrontación y comunicación de resultados.

Propósitos

- ◆ Promover el uso del juego mediante actividades y materiales lúdicos durante el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del campo formativo “pensamiento matemático”, mejorando así el conocimiento y la motivación de cada uno de los alumnos, con el fin de alcanzar los objetivos que marca.
- ◆ Diseñar, manipular y elaborar materiales lúdicos que ayuden a la comprensión y solucionen los problemas que puedan tener los alumnos en las actividades planeadas.
- ◆ Desarrollar que cada uno de los alumnos tengan actitudes de compañerismo, trabajo en equipo y sobre todo responsabilidad.

Formulación de preguntas

- ¿Cuál es la relación que hay entre el juego y desarrolle el pensamiento matemático en alumnos de tercer grado de educación preescolar?

Sub-preguntas de investigación

- ¿Cómo el pensamiento matemático en niños de preescolar se favorece mediante el juego?
- ¿Cómo trabajar la enseñanza del número los principios de conteo?

Para dar seguimiento y cumplir con este perfil de egreso, se eligió una competencia profesional la cual es un desafío lo cual debo de ser capaz de realizar. Las competencias profesionales son:

Objetivos

General

- Conocer de qué manera se pueden desarrollar las competencias del pensamiento lógico matemático en alumnos de tercer grado de Educación Preescolar a través del juego como una estrategia didáctica.

Específicos

- Realizar un diagnóstico que tome en cuenta aprendizajes, intereses y estilos de aprendizaje.
- Realizar una situación didáctica con base al juego para la enseñanza del número
- Utilizar estrategias innovadoras para organizar las situaciones didácticas y los alumnos obtengan un mayor conocimiento más práctico.

Competencias profesionales

¿Qué son las competencias profesionales?

Las competencias son todas aquellas habilidades, aptitudes y destrezas que ha adquirido una persona a lo largo de su vida personal, profesional y académica. En donde voy a llevar a cabo y poner en práctica para realizar un trabajo y desarrollarlo bien en este caso ponerlo en práctica en las jornadas y tener buenos resultados.

Analice cada una de las competencias y reflexione en cual me hacía más falta conocer y para ello reconocer mis alcances y debilidades en cuanto al perfil docente. La competencia que elegí para reforzar fue la de:

“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” esta la elegí con la intención y considerando que en ocasiones presenté dificultades al realizar y diseñar situaciones didácticas significativas para mis alumnos. Los elementos de la competencia que seleccione son:

- Realiza diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje.
- Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.
- Elabora proyectos que articulan diversos campos disciplinares para desarrollar un conocimiento integrado en los alumnos.
- Realiza adecuaciones curriculares pertinentes en su planeación a partir de los resultados de la evaluación.
- Diseña estrategias de aprendizaje basadas en las tecnologías de la información y la comunicación de acuerdo con el nivel escolar de los alumnos.

Competencias genéricas

¿Qué son las competencias genéricas?

Las **competencias genéricas** expresan desempeños comunes que deben demostrar los egresados de programas de educación superior, tienen un carácter transversal y se desarrollan a través de la experiencia personal y la formación de cada sujeto.

Con base en el análisis de diversas taxonomías los grupos participantes seleccionaron aquellas que se consideraron de mayor relevancia para el futuro docente de educación básica. Y la competencia genérica que se eligió para llevar a cabo fue:

- “Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones”.
- Resuelve problemas a través de su capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- Utiliza su comprensión lectora para ampliar sus conocimientos.
- Distingue hechos, interpretaciones, opiniones y valoraciones en el discurso de los demás, para coadyuvar en la toma de decisiones.
- Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

Con los elementos que están, vi que hay algunos que muestro debilidades y esos son los primeros tres de esta competencia. Me di cuenta que al realizar diagnósticos sobre el aprendizaje del grupo de 3 “A”, las situaciones de aprendizaje resultaban poco interesantes para los alumnos. En una ocasión, por ejemplo, me di cuenta que los niños mostraban poco interés en llevar a cabo las actividades.

“Los niños me preguntaron si podíamos hacer otra cosa, como vi a los niños poco interesados en la actividad, decidí jugar a la lotería de abejitas que tiene la maestra”. Debido al poco interés, los alumnos constantemente centran su atención en tomar materiales del salón o platicar con sus compañeros, ya que les resulta aburrido y poco interés al realizar las actividades diseñadas.

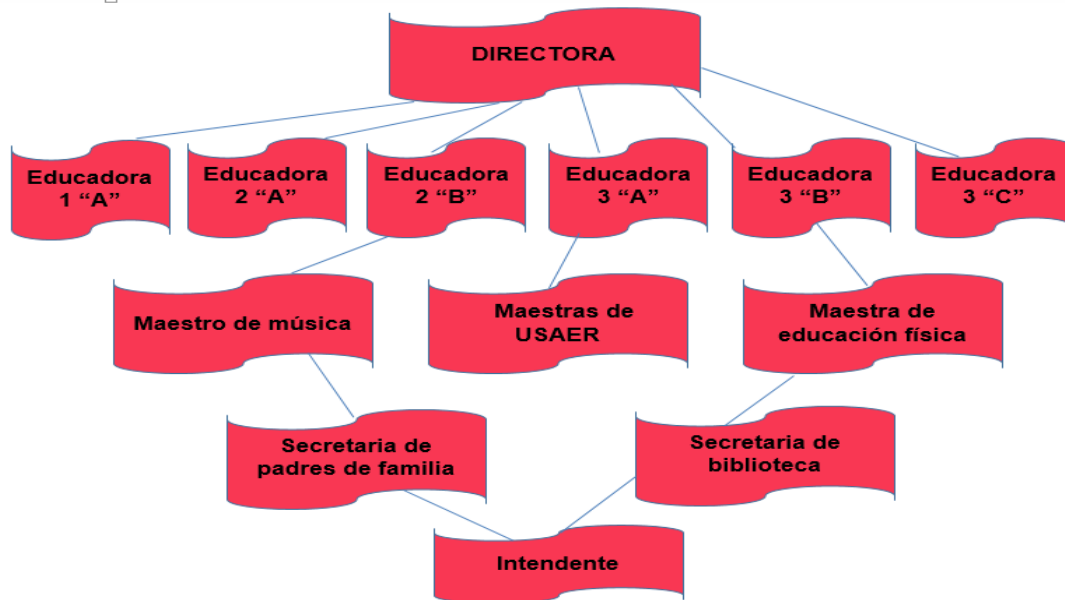
HIPÓTESIS

Como educadoras toca cambiar la visión que comúnmente todos tenemos con respecto a las matemáticas, utilizando de una manera didáctica el campo formativo: “Pensamiento Matemático” para así convertir desde el nivel básico de los niños lo tedioso en lo simple, y lo aburrido en lo divertido con la ayuda del juego pero usando el pensamiento lógico-matemático, para que los niños aprendan sin dificultad cosas abstractas, refiriéndose a lo que observan y extrayendo los rasgos generales, pudiendo obtener más ideas de lo que observaron.

Esta es la importancia del tema que abordo en el informe de práctica, la relación que debe existir entre el juego y el pensamiento lógico-matemático. Sin duda hay que tomar en cuenta los intereses de los alumnos y de esta manera crear un ambiente en el aula e incluso implementar un taller de matemáticas e ir enriqueciendo esta área con materiales novedosos y que sean útiles para su aprendizaje.

ANÁLISIS DEL CONTEXTO

Organigrama del jardín de niños “María Enriqueta Camarillo”:



El Jardín de niños “María Enriqueta Camarillo” es una escuela pública estatal con la cual tiene una zona escolar: 113 y con la clave de C23DJN0734C que se encuentra ubicado en la calle Callejón El Triunfo No.1821 en la ciudad de Tehuacán Puebla con código postal 75799, entre 20 Poniente y 18 Poniente, Cerca De La Granja La Esperanza.

Cuenta con 9 salones de clases los cuales todos están del mismo tamaño, entrando al preescolar en el lado izquierdo se encuentra la dirección esta era de acuerdo al número de educadoras ya que cabían la mayoría para así estar todas juntas en cualquier reunión, junta y consejos, también tienen una computadora con internet en donde llegaba a todos los salones y era gratuito y una pequeña cocina para que las maestras se puedan preparar algo si es que no llevan desayuno.

La dirección está al lado está la biblioteca y 2 espacios más los cuales en uno esta una secretaria y en el otro a veces está el coite de padres de familia en donde se reúnen para checar gastos o gestionar proyectos para le mejora de la escuela.

En la biblioteca también se encuentra una secretaria, en donde va el pequeño y si quiere leer algún cuento se lo pide y lo anota. Atrás de la dirección y de la biblioteca se encuentran los baños, el cual tienen un total de 3 baños para los alumnos y 1 baño para las educadoras o padres de familia. También se encuentran en ese lado los dos salones de tercero “A” y “C”.

Enfrente de estos salones hay un punto de reunión por si llega a ver algún temblor o accidente de emergencia, y están otros 3 salones que son de tercer grado enfrente de este salón están los bebederos el cual no tiene un uso, esto se debe que los pequeños me parece que descompusieron uno y de ahí se quitó el estar utilizándolos, y también hay dos de segundo grado, junto al salón de segundo de la maestra Sofí se encuentra un chapoteadero tiene una medida de 6 metros por 3 metros cuadrados.

Hay una cancha con techado, y a los lados de la cancha se encuentran bancas como las que hay en el parque de diversiones.

Tienen también un salón de usos múltiples en donde ahí se dan las clases de música y están las computadoras y también está un loquer grande donde se encuentra adentro el material que se utiliza en las clases de educación física como por ejemplo aros, pelotas, grabadora, mesas, sillas. Junto a este salón d usos múltiples hay un salón para las licenciadas de USAER, después de este

salón seguía el salón de primero, este salón es el último de todos la escuela se encuentra hasta el fondo.

Enfrente del salón de primero está el área de juegos, en toda esta área hay pasto y los juegos están muy de acuerdo a la edad de los pequeños, lo que, si me causo un poco de impresión, fue ver como algunos juegos por mantenerlos en buen estado, les ponían candado y los pequeños querían jugar y la directora veía pero no les quitaba el candado. Hay una zona de riesgo y esta se encuentra hasta el fondo del área de juego, está llena de hojas de árbol ya seca y un poco de basura, si no se limpia esa área puede que haya animales, como víboras, alacranes o ratones.

El preescolar también cuenta con habilitación de espacios para alumnos con alguna discapacidad, me platico mi maestra que los años anteriores había niños con sillas de ruedas y se hicieron rampas para que ellos también pudieran moverse fuera del preescolar y realizar las actividades cotidianas sin ningún problema.

Las zonas de seguridad se encontraban afuera de los salones había puntos de reunión cada punto estaba pintado de color verde y con flechas blancas para que los niños puedan identificar y más los pequeños de primero.

Hay una zona donde puede causar algún accidente por ejemplo hay árboles grandes en el área de juegos y con el paso del tiempo las ramas se echan a perder y se van cayendo poco a poco y esto puede causar algún accidente con los pequeños, ya que se puede caer una y pegarle a un alumno.

Contexto externo

Las combis que pasan por el preescolar a un lado son la 36, 6 y 40, a los lados del preescolar se encuentra una maquiladora. Algunos padres de familia de los pequeños trabajan ahí, por esta razón de que la mayoría de los padres trabajan ahí, ganan muy poco salario y a veces esto atrasa a que los alumnos no tengan el suficiente material para realizar sus actividades, otro punto de que los papas trabajen en la maquiladora nos les da tiempo de trabajar o apoyar a sus hijo en las tareas o dar seguimiento con lo que se está enseñando.

Como la mayoría trabajan en la maquiladora y la otra parte son madres solteras o hay casos de divorcio, pues ellas se dedican a vender comida o tenían abarrotes de tienda. Las casas de toda esa colonia son pequeñas y un poco solitarias por ejemplo con poca gente de paso.

En esta misma colonia hay muchos asaltos, por lo mismo de que está muy arrinconada, hace algunos meses asaltaron la escuela y se llevaron varios materiales del salo de usos múltiples.

Esto igual afecta en el comportamiento y vocabulario de los pequeños ya que tal vez ven esto muy seguido en algunas ocasiones dicen varias groserías, pero el grado de esas groserías son muy fuertes. Puede ser que al convivir con personas así, los pequeños imitan todo lo que ven en casa pero lo más feo es que lo llegan hacer y decir en la escuela con todos sus compañeros.

Infraestructura escolar: El contexto escolar del jardín de niños “MARÍA ENRIQUETA CAMARILLO” cuenta el turno matutino, así mismo tiene los servicios de energía eléctrica, agua potable, drenaje, internet y teléfono.

Cuenta con 9 salones de clases los cuales todos están del mismo tamaño, entrando al preescolar en el lado izquierdo se encuentra la dirección esta era de acuerdo al número de educadoras ya que cabían la mayoría para así estar todas juntas en cualquier reunión, junta y consejos.

También tienen una computadora con internet en donde llegaba a todos los salones y era gratuito y una pequeña cocina para que las maestras se puedan preparar algo si es que no llevan desayuno, esta dirección al lado está la biblioteca y 2 espacios más los cuales en uno esta una secretaria y en el otro a veces está el coite de padres de familia en donde se reúnen para checar gastos o gestionar proyectos para le mejora de la escuela.

En la biblioteca también se encuentra una secretaria, en donde va el pequeño y si quiere leer algún cuento se lo pide y lo anota. Atrás de la dirección y de la biblioteca se encuentran los baños, el cual tienen un total de 3 baños para los alumnos y 1 baño para las educadoras o padres de familia.

También se encuentran en ese lado los dos salones de tercero “A” y “C”. Enfrente de estos salones hay un punto de reunión por si llega a ver algún temblor o accidente de emergencia, y están otros 3 salones que son de tercer grado enfrente de este salón están los bebederos el cual no tiene un uso, esto se debe que los pequeños me parece que descompusieron uno y de ahí se quitó el estar utilizándolos, y también hay dos de segundo grado.

Junto al salón de segundo de la maestra Leti se encuentra un chapoteadero tiene una medida de 6 metros por 3 metros cuadrados. Hay una cancha con techado, y a los lados de la cancha se encuentran bancas como las que hay en el parque de diversiones.

Tienen también un salón de usos múltiples en donde ahí se dan las clases de música y están las computadoras y también está un loquer grande donde se encuentra adentro el material que se utiliza en las clases de educación física como por ejemplo aros, pelotas, grabadora, mesas, sillas. Junto a este salón d usos múltiples hay un salón para las licenciadas de USAER, después de este salón seguía el salón de primero, este salón es el último de todos la escuela se encuentra hasta el fondo.

Enfrente del salón de primero está el área de juegos, en toda esta área hay pasto y los juegos están muy de acuerdo a la edad de los pequeños, lo que, si causo un poco de impresión, fue ver como algunos juegos por mantenerlos en buen estado, les ponían candado y los pequeños querían jugar y la directora veía, pero no les quitaba el candado.

Hay una zona de riesgo y esta se encuentra hasta el fondo del área de juego, está llena de hojas de árbol ya seca y un poco de basura, si no se limpia esa área puede que haya animales, como víboras, alacranes o ratones.

El preescolar también cuenta con habilitación de espacios para alumnos con alguna discapacidad, me platico mi maestra que los años anteriores había niños con sillas de ruedas y se hicieron rampas para que ellos también pudieran moverse fuera del preescolar y realizar las actividades cotidianas sin ningún problema.

Las zonas de seguridad se encontraban afuera de los salones había puntos de reunión cada punto estaba pintado de color verde y con flechas blancas para que los niños puedan identificar y más los pequeños de primero. Hay una zona donde puede causar algún accidente por ejemplo hay

árboles grandes en el área de juegos y con el paso del tiempo las ramas se echan a perder y se van cayendo poco a poco y esto puede causar algún accidente con los pequeños, ya que se puede caer una y pegarle a un alumno.

Anexo 1. Tabla de la infraestructura escolar

Dirección	1
Salones	6
Biblioteca	1
Salón de música	1
Salón de USAER	1
Cocina	1
Oficina	1
Baños niñas	3
Baños niños	3
Baños para docentes	2
Equipo de computo	1

Contexto inmobiliario del aula

En el grupo de clases tenían todo completo, sillas y mesas, la educadora titular contaba con una impresora, bocina y laptop, pero ella por voluntad propia lo llevo, ya que las demás educadoras no tienen y es muy necesario ya que en donde está el preescolar no hay ninguna papelería.

Otra cosa que tiene el salón de clases es que tienen su propia biblioteca escolar, está muy pequeña pero este espacio lo hizo la maestra con la finalidad de que a los pequeños les llame la

atención la lectura ya que había libros como cuentos, revistas, recetas, libros son llamativos, que, aunque los pequeños no sabían leer, pero viendo desde a partir de las imágenes sabían interpretar más o menos de que se trataba el cuento.

Junto a la biblioteca esta un espejo grande, comento la maestra que el espejo lo puso para que los pequeños se observen y experimente como se va desarrollando su crecimiento, también me dijo que lo puso primero por una actividad que ella realizo. Lo cual fue las partes del cuerpo y saber cuál es su derecha e izquierda, porque al observarse en el espejo ellos lo iban aprender mucho más rápido y fácil.

A un lado del salón estaban los casilleros, en total había 30 casilleros, ahí los pequeños colocaban sus lapiceras, libretas y mochilas, la mayoría ya sabía cuál era su espacio, pero lo que vi es que no tenían nombre y esto aún más hace que los pequeños no sepan identificar ni un poco cuál es la inicial de su nombre, junto a los casilleros en la parte de arriba había mucho material como, ligas, brochas, pinceles; y debajo de estos espacios se encuentra una mesa en donde está la impresora.

En el salón de clases el ambiente alfabetizador era muy alto ya que los pequeños ponían mucho de su parte en la hora de leer cuentos o armar rompecabezas. Los libros de lectura que se encontraban en el espacio de una esquina del salón eran muy llamativos ya que eran para la edad de los pequeños de tercero.

“Cada vez que se les contaba un cuento ellos escuchaban muy bien porque a la hora de preguntarles de que se había tratado todos contestaban muy correctamente también esto pasaba en el momento que se les ponían para que realizaran alguna actividad la mayoría acababa muy rápido y en la forma de la escritura ellos eran muy buenos ya que escribían muy bien su nombre”, fecha y nombre de las actividades que se hacían.

ANTECEDENTES TEÓRICOS BASADOS A LA PROPUESTA DE MEJORA

Definiciones del juego

Los niños juegan para divertirse, aprenden a socializar, es decir, a relacionarse entre ellos, reconocer sus cualidades, habilidades, a desarrollar su lenguaje, imaginación y creatividad. Una de las razones por las que juegan es por placer ya que gozan de la misma experiencia que el juego les proporciona.

Para Leyva (2003) “el juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebe, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo”. El juego constituye una parte importante en el nivel educativo, es un medio que permite que conozcamos a los niños, cómo se desarrollan en sus diferentes capacidades y cómo son sus destrezas y habilidades.

Para el niño el juego es importante porque constituye un elemento básico en su vida siendo divertido, además es necesario para el desarrollo de sus capacidades y su aprendizaje, por lo que se considera que puede ser de carácter formativo el que enfrente varias veces una situación hasta que logre el objetivo. A través del juego los niños exploran, prueban y van descubriendo cosas nuevas por si solas.

El juego tiene una gran variedad de conceptualizaciones y se le atribuyen diversas funciones como la diversión, un entretenimiento, en cuanto a lo educativo se le considera como un aprendizaje de valores, actitudes, destrezas, habilidades y conocimientos. Como menciona Díaz (2004) el juego “es más que una expresión de carácter instintivo, que tiene como función fundamental ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras de la edad adulta”.

Díaz (2004) nos dice que el juego asume un elemento que prepara al niño para su vida posterior, el desarrollo de las funciones y actividades, las cuales resultan de un previo ejercicio que se fue llevando a cabo y que consiste principalmente en el juego.

Para la educación preescolar es importante considerar el juego para el aprendizaje, a través de éste los niños alivian tensiones, aprenden a llevarse bien con otros compañeros, van descubriendo cosas nuevas, les posibilita resolver situaciones al ver el éxito o fracaso de sus decisiones, razonan para resolver una actividad, así mismo.

Utilizar actividades lúdicas permite a la educadora atraer la atención de los alumnos al realizar actividades al aire libre, el cual es un espacio totalmente diferente al aula, se favorece el desarrollo de diversas capacidades, como son la observación, la imaginación, el conteo numérico, también se refuerza, el reconocimiento de límites, solución de conflictos y la tolerancia.

Dentro del PEP 2011, no hay una definición del juego, pero sí lo considera necesario para desarrollar las capacidades y potencialidades de los alumnos y lograr aprendizajes significativos. “El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de sus necesidades de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.” (SEP.2011).

Entre los beneficios del juego se encuentra la descarga de toda energía que poseen los alumnos preescolares, que están en constante movimiento lo cual les ayuda a desarrollar sus capacidades, potencialidades estas las pueden realizar de manera individual o colectiva.

En el nivel preescolar el juego es un espacio educativo, propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones con las que interactúan con

otros niños y los adultos. Realizan juegos imaginarios de su vida social y familiar, ensayan su expresión oral, gráfica y estética.

Durante el juego, las habilidades mentales en los niños es otra actividad de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategia para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación en grupo. Todos estos aspectos están dentro del PEP 2011 desarrollando de esta manera sus competencias.

Se ha podido observar que a través del juego los niños expresan lo que han vivido y que todo juego permite la adquisición de un aprendizaje significativo porque el niño incorpora sus conocimientos con lo que va aprendiendo.

Cuando el niño no llega a ganar un juego puede ocasionarle una frustración, pero sin duda esta una experiencia que le permitirá aprender que hay ocasiones que se gana y en otras se pierde. El juego es una parte fundamental del desarrollo del niño en crecimiento. No solo lo entretiene, sino que además lo estimula, incrementa sus habilidades y su coordinación, le permite liberar energía y contribuye a fomentar la exploración.

Como menciona Leyva (2003) El juego es importante por las siguientes razones:

- Contribuye al aprendizaje del niño con respecto a conceptos de formas, números, colores, diversos tamaños y texturas.
- Puede ayudar al niño a transformarse en un ser social, animarlo a formar parte de un grupo y a compartir.

- Ayuda a los niños a descubrir sus gustos y habilidades.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje. Ya que este no solamente facilita el desarrollo de competencias, sino que también promueve el aprendizaje de destrezas al tener la oportunidad de explorar, crear e iniciar sus propias actividades y aprender a su propio ritmo.

Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

A continuación, abordaremos el concepto de juego desde tres autores Piaget, Vygotsky y Wallon, se eligieron estos autores porque son los que hablan del cómo a través de diferentes etapas se va dando el desarrollo del niño, la inteligencia, su integración a la cultura y sobre todo las etapas del juego por las que atraviesan.

¿Qué es el juego para Piaget?

Para este autor la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno, es una manera de conocerlo, adaptarlo, de construirlo por sí mismo. El juego es una parte importante de la inteligencia del niño, mediante esta actividad va desarrollando la imaginación, asimilación, la capacidad sensorio-motrices, simbólicas y de razonamiento. El juego va evolucionando de acuerdo a las capacidades y habilidades que el niño va adquiriendo.

Mariotti (2014) señala que para Piaget “El juego es la consolidación de conductas recién aprendidas. El juego involucra la consolidación de las actividades físicas y mentales que se han aprendido. No obstante, el juego facilita el aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar el mundo”.

Piaget afirma que el desarrollo intelectual es un proceso en que las ideas se van reestructurando y mejorando como resultado de una relación del individuo con el ambiente.

En esta reelaboración, el conocimiento se construye permanentemente como consecuencia de dos procesos fundamentales, que son la asimilación y la acomodación (Piaget, 1976). Las personas ingresan nuevos elementos a sus esquemas mentales explicando el crecimiento o cambio cuantitativos de éste:

La asimilación: es un proceso mental por el cual el individuo utiliza o manipula parte del ambiente para incorporarlo y modificar las actividades, o sea lo nuevo que va integrando a su mente y comprenderlo. La acomodación: implica la modificación de esquemas ya existentes para recibir un aprendizaje nuevo, complementando sus conocimientos que ya posee.

Asimilación y acomodación son características de todos los sistemas biológicos y operan de manera integrada, sin embargo no son siempre equilibradas entre sí. La conducta resulta más adaptativa cuando la asimilación y la acomodación se encuentran en equilibrio. Un equilibrio entre estos, en donde el proceso de asimilación se refiere a incorporar las cosas y las personas a la actitud propia del sujeto, o sea incorporar el mundo exterior a las estructuras ya construidas.

La asimilación es el acto de captación de los estímulos e informaciones del mundo externo, este autor considera que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución

del pensamiento del niño, ya que el juego es fundamentalmente asimilación, que tiene su primacía sobre la acomodación.

Piaget considera que se puede lograr cierto aprendizaje siempre y cuando se le postulen y pongan en práctica estrategias novedosas para desarrollar todas sus potencialidades, respetando las características e intereses de los alumnos. Es importante ya que cuando es interesante para el niño existe mayor atención y cooperación para llevar a cabo ciertas actividades.

Piaget encuentra en los juegos de los niños tres tipos de estructuras que permiten caracterizarlos y por lo tanto clasificarlos: en ejercicios, el símbolo y la regla. El juego de ejercicio surge por el placer funcional, el que se logra cada vez que se adquieren las habilidades que permiten superar una dificultad que se presenta.

Esta clase de juego, como su nombre lo dice, tiene que ver con el ejercicio sensoriomotor y cumple un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices. El juego simbólico se refiere frecuentemente a conflictos inconscientes, intereses sexuales, etc. Con la aparición del juego simbólico y la consecuente representación de objetos ausentes, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución, el acto motor ahora se acompaña de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia.

Es en este juego en donde se transforman las cosas de acuerdo con las necesidades del niño, de tal manera que una caja puede convertirse en un coche, un palo en una serpiente o en una espada, así como un trapo puede convertirse en una muñeca.

Es indispensable saber cómo aparece y evoluciona el juego simbólico, actividad esencialmente individual y egocéntrica, hasta convertirse esto con la socialización en una actividad

colectiva, por ejemplo en donde el niño simula el dormir, otra fase es donde va prolongando las actividades con el fin explícito de jugar, la siguiente fase es donde ya se convierte su juego en una situación más compleja y extensa al convertir la caja en un coche pero imagina que va por la carretera y describe lo que observa como un paisaje, etc.

Aparecen los juegos de imitación, reproduce situaciones de la vida real las cual les causan miedo o angustia y por último el juego en donde reproduce situaciones en contextos diferentes, aparece el simbolismo colectivo y el juego de roles. Por otro lado el juego de reglas, es la actividad lúdica, se aprende a convivir, respetar, organizarse para lograr el objetivo de ese juego el cual se desarrolla colectivo y de forma individual.

¿Qué es el juego para Vygotsky?

Es importante el mencionar a este autor ya que también nos habla sobre la importancia del juego simbólico en donde el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación de lo que está a su alrededor o de lo que le llama la atención.

Por qué hablar del juego simbólico en mi trabajo ya que es el que en la edad de los niños de preescolar, socializan al jugar con otros niños, estableciendo diferentes papeles, planifican la manera de llevar a cabo sus juegos. García, (2013) señala que para Vygotsky, "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Esto se entiende que el juego va cambiando de acuerdo a su realidad del niño permitiendo desarrollar su mente ya que está en constante cambio.

Esta actividad se desarrolla en cooperación, y en donde Vygotsky se ocupa del juego simbólico y señala como los objetos sustituyen a otro elemento como por ejemplo el niño tiene un

caballo, pero en realidad es un palo, o al igual que Piaget los niños utilizan una caja para crear que es un coche, o un suéter dándole forma de que cargan su muñeca, esto suele verse constantemente en el nivel preescolar y sobre todo a esta edad de 4 a 6 años.

Piaget, y Vygotsky creía que los niños construyen su propio entendimiento, que no nada más reproduce tranquilamente lo que se les presenta. Las ideas del maestro influyen en lo que el niño aprende y como lo hace. Vygotsky creía que tanto la manipulación física como la interacción social son necesarias para el desarrollo del niño. (García, 2013).

Los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es la que más tarde va a generar el pensamiento operativo, o sea puede ordenar y reorganizar sus representaciones mentales lo que permite la superación de egocentrismo, o sea la valoración de su propia personalidad que lo lleva a creerse en el centro de atención de las demás personas.

Para este autor el juego era importante ya que es la fuente principal del desarrollo mental, el cual aporta al niño un placer funcional, como es al chupar algo, lo cual le da seguridad y lo tranquiliza, para otros niños ya más grandes no les provoca placer, sino van hacer los resultados que obtengan de los juegos, los niños son, ante todo, seres intelectuales que de acuerdo al nivel de desarrollo que van pasando en el proceso de su educación.

Bordaba (2004), señala que el juego desde las perspectivas teóricas de Vygotsky y Piaget, puede entenderse, para el primero como espacio asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales y, para el segundo, como un espacio que potencia la lógica y la racionalidad. O sea que el niño va integrando a su interior cosas que se imagina como

el personaje favorito de su caricatura y para el segundo pone más su pensamiento en práctica para realizar algo existe control en sus impulsos. Vygotsky explica como los niños adquieren habilidades mentales cada vez más avanzadas, llamadas herramientas mentales.

Para este autor estas herramientas son recursos de los que el ser humano se va apropiando para construir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y valores que le permiten resolver problemas en su vida cotidiana. Las habilidades que va adquiriendo es la de observación en donde van a identificar las características de los objetos, otra es la de comparación, ordenación y seriación, de pensamiento lógico matemático al utilizar el razonamiento va a coordinar, comparar, estructurar son los que más se desarrollan en esta edad de preescolar.

El hablar de herramientas de la mente ha sido de gran utilidad ya que se han aplicado algunas estrategias en la práctica y las cuales han funcionado satisfactoriamente el lograr la atención y memorización de los alumnos, tanto en las actividades de juego donde razonan para resolver una situación que se les llega a presentar.

Así mismo recuerdan sucesos que pueden describir con facilidad, se ha visto cuando se les muestra un objeto y lo tiene que observar detalladamente, posteriormente se guarda y se les hacen pregunta y paso a paso van contestando detalladamente, esto se debe a que han puesto en marcha la atención.

Como nos menciona Bordaba (2004) “Una herramienta es algo que nos ayuda a resolver problemas, un instrumento que facilita la ejecución de una acción. Estas herramientas físicas amplían nuestras habilidades y nos capacitan para hacer cosas que no podríamos hacer con nuestra sola capacidad natural”.

Para Vygotsky es importante el juego ya que a través de este el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Esto quiere decir que a través del juego el niño va explorando lo que le rodea, lo que está en su familia y en su propia cultura, así va adquiriendo nuevas experiencias, atención a lo que observa más detalladamente, al jugar con otros niños se va dando la relación entre ellos

El juego para Wallon

Este autor se interesó por la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego. Wallon (1977), considera el juego: “como una actividad del niño la cual sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas” pág. 58.

Este autor considera que el niño juega a imitar modelos, pero no de cualquier cosa, sino aquellos que es relevante para su vida, de lo que influye en sus sentimientos y emociones, y así, asimila y se acerca a dichos modelos que son elegidos del entorno que le rodea. (Wallon. 1977).

Los juegos que se retoman para desarrollar el pensamiento lógico matemático son el juego simbólico, los de razonamiento lógico, relaciones espaciales, relaciones temporales, de memoria, estos apoyan a que los alumnos ubiquen objetos arriba-abajo, cercas-lejos, etc.

A razonar de cómo deben llegar a la resolución de algún problema como es el recorrer un camino de su casa a la escuela, al razonar cuantos elementos tiene o los reparten entre sus compañeros, de memoria cuando se les proporcionan los rompecabezas, así como los juegos de memoria que son los más usuales en esta etapa de los niños de preescolar. Los juegos de elaboración, en donde se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos y transformarlos y crear así otro nuevo.

DESARROLLO Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

Estrategias

El conteo “conos jugadores”			
Fecha	Autor	Propósitos	Procedimiento
03 Marzo 2020	Mariotti (2014) el juego facilita el aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar el mundo”	Recordar cada uno de los números del 1 al 10 e identificar como se escribe cada uno	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les hará un cuestionamiento a los alumnos ¿Ya se saben los números del 1 al 20? ¿Han estado trabajando con los números? ¿Ya no se les dificultad? • Se jugara el juego de “conos jugadores” este se trata en que se harán 2 equipo y cada equipo se va a poner de frente dando que queden en parejas y los conos estarán en medio, lo cual cada cono tendrá un número. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de jugar en la cancha se les darán a los alumnos las siguientes indicaciones para resolver la siguiente actividad. • Se les repartirá a los alumnos la hoja de la actividad, en donde ellos van hacer. Lo siguiente. Hasta arriba estarán los números en grande y abajo una cantidad de objetos y ellos van a pintar la

			<p>cantidad de objetos que indica el número.</p> <p>Cierre:</p> <p>Conforme vayan terminando se les ira preguntando que numero les toco, ya que todos tendrán números diferentes. Y si se les dificulto.</p>
Juego simbólico “El tejo”			
04 Marzo 2020	Vygotsky El juego es simbólico y señala como los objetos sustituyen a otro elemento	Usar el pensamiento lógico matemático en donde se pueda recordar con facilidad el número con una figura.	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hoy se jugara “El Tejo” esto consiste en que estarán figuras geométricas en un pellón y cada figura tendrá un número, el cual los niños van a saltar al número que yo vaya gritando pero al igual observando que lo hagan correctamente. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les preguntara a los alumnos en el salón de clases siles costo trabajo identificar los números y las figuras geométricas. A continuación se les dará una actividad en donde ellos van a resolver tanto identificar las figuras como los números. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conforme vayan terminando, les iré preguntado las figuras y los números que les toco a cada quien.

El razonamiento de las figuras con los números “Aros numéricos”			
05 Marzo 2020	Leyva (2003) El juego es importante por las siguientes razones: Contribuye al aprendizaje del niño con respecto a conceptos de formas, números, colores, diversos tamaños y texturas.	Alcanzar un razonamiento de cómo es la forma de la figura.	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se jugara “aros numéricos” lo cual consiste en colgar aros y esos tendrán los números del 10 al 20 en hojas de color cada hoja será una figura geométrica. Cada aro tendrá una bandeja y los niños podrán la cantidad de tapas que indique el número, y esto lo deben de hacer en menos de 30seg. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A continuación se les harán las siguientes preguntas a los alumnos. • ¿Se les dificultan los juegos? ¿Cuáles juegos hemos estado haciendo? • Se les dará una hoja en donde está el número en una figura y junto deben de poner la cantidad, ellos dibujaran círculos, cuadrados dependiendo de la cantidad. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les ira preguntando la cantidad que les dibujaron a los números.
Funcionalidad del número “Formemos el número”			
06 Marzo 2020	Wallon Los juegos funcionales son	Trabajar en equipos para así tener buena	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se jugara el juego “formemos el número juntos” se trata de hacer 2

	<p>en donde los alumnos realizan movimientos simples como estirar y doblar los brazos o las piernas.</p>	<p>comunicación e interés por los números.</p>	<p>equipos un equipo pondrá varios objetos en una bandeja, mientras que acaban el otro va a ir a contar los objetos y tendrá que poner la cantidad de número que hay en cada bandeja.</p> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujaran la actividad que hicieron en una hoja de color pastel, para que ellos vayan también acordándose de la actividad que se realizó. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se preguntara a cada uno se si le dificulto el juego.
<p>Adecuación de la figura con el número “Los pies bailarines”</p>			
<p>07 Marzo 2020</p>	<p>Wallon Los juegos funcionales son en donde los alumnos realizan movimientos simples como estirar y doblar los brazos o las piernas</p>	<p>Alcanzar un mayor conocimiento de los números a través del juego y figuras.</p>	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se jugara el juego de “Los pies bailarines” este consiste en que deben los niños colocarse de 5 integrantes en una fila viendo hacia enfrente lo cual ellos van a llegar ya sea una figura o un número siguiente la línea correctamente. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ya que se haya terminado de jugar en la cancha iremos al salón a realizar la siguiente actividad la cual es en que deben hacer el número que se encuentra dentro

			<p>de la figura y decorándola de acuerdo como ellos quieran.</p> <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conforme vayan terminando de hacer su actividad la van entregando y así mismo les voy a ir preguntando como se sintieron al realizar esta actividad.
Juego de conteo “STOP”			
08 Marzo 2020	Wallon Los juegos de elaboración, en donde se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos y transformarlos y crear así otro nuevo	Jugar con los números para llamar la atención del alumno.	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego se llama “Stop” este se trata de hacer un circulo y un niño estará en medio y la frase que dirá será “declaro la guerra a mi peor enemigo que es...” y aquí debe de decir el nombre de uno de sus compañeros todos van a correr y el que nombre ese debe de contar cuantos pasos debe de dar para llegar a su compañero más cercano. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les dará una hoja en donde vienen varios niños, los cuales deben de contar los pasos y poner el número de acuerdo a las cantidades de pasos que haya. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les ira cuestionando conforme vayan acabando si el resultado es correcto.

Geometría número con la figura “EL AVIÓN”			
09 Marzo 2020	Vygotsky El juego es simbólico y señala como los objetos sustituyen a otro elemento	Poner juegos interactivos para alcanzar un mayor resultado de aprendizaje.	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “El avión” este juego se trata en que en la cancha estarán varias figuras geométricas y números del 10 al 20 y yo gritare para ya sea una figuro o un número y los niños imitando si fueran aviones llegar al punto que se nombró. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se llegara al salón y la actividad que realizaran será en que deben de colorear el número y abajo poniendo la cantidad que le corresponda. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les preguntara a todo el grupo como se han estado sintiendo con las actividades y de acuerdo a esto se les ira revisando sus trabajos.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

Después de identificar los requerimientos y acciones que eran necesarias para mejorar las condiciones del aula y por consecuencia la intervención docente, comencé adecuando los espacios áulicos liberándolos del material no necesario en determinadas actividades y momentos. Existía gran cantidad de material didáctico.

Experimenté muchas veces la pérdida del control del grupo originado principalmente por los niños más desordenados y con una conducta media. Más tardaba en reubicar los niños en su lugar cuando otros más ya estaban bajando otro tipo de material, era complicado centrar su atención y retenerla por lapsos de tiempo prolongados.

Le comenté la situación a la educadora titular y la necesidad de hacer algo con ese material para no tenerlo al alcance de los niños en el aula. Ella había notado esto hace tiempo, por lo tanto accedió a apoyarme para sacarlo al patio y aprovecharlo para hacer los recreos didácticos, -así los llamó-. No había problema en mover el material al exterior pues las condiciones del patio eran óptimas, esta techado y con gran disponibilidad de espacio. Por lo tanto, en la primera semana ese fue el cambio. Los cambios fueron notables de inmediato.

La primera clase sin ese material se cuestionaron dónde estaba, expliqué que estaban disponibles en el patio para utilizarlo en el recreo pues nos permitía tener más espacio en el salón y permitía hacer otras actividades.

Los niños no tuvieron problemas ante este cambio. En el desarrollo de las actividades los niños estuvieron más centrados, los pequeños ya permanecían más en su lugar al no estar ese factor de distracción.

Con ello se comprobó que el material cuando no está destinado al apoyo de las situaciones de aprendizajes planteadas obstaculiza el logro de los aprendizajes en los alumnos.

Al tener resultados favorables de parte del grupo, se propuso en trabajar con ellos en la cancha para así poner en práctica los juegos y que ellos mismos tuvieran ese interés por aprender más y no de forma tradicional si no de una manera muy divertida y sobre todo aprendieron colores, figuras geométricas, ubicación de su espacio, lo que más se dio resultado fue ver a los niños trabajar por si solos y respetando reglas e indicaciones.

Todas las acciones se llevarán a cabo de una forma muy divertida, correcta y sobre todo con un resultado correcto.

EVALUACIÓN

La búsqueda de nuevas formas de enseñar, salir de las rutinas tradicionales y presentar otras estrategias de enseñanza como los juegos, deberían de estar presentes diariamente en las aulas. Estos juegos son mucho más que una simple actividad, es un recurso didáctico, ya que tratan de ser una herramienta que tendrá un gran beneficio sobre el alumnado, permitiéndoles despertar el interés por el estudio de diferentes áreas, en este caso concretamente en la de matemáticas.

Factores como la de sorprender a los alumnos y alumnas con el objetivo de incrementar su atención y fomentar la participación ayudará a que descubran conceptos matemáticos. A su vez aumentará la confianza en sí mismo, dominando nuevos conocimientos, habilidades, recursos, estrategias para llegar a lograr el éxito en esta materia.

A lo largo de todo este trabajo el principal objetivo que he tenido es cumplir con aquello que se debe de aprender en el primer ciclo, alejándome de las actividades repetitivas, pero haciendo ver que es posible aprender los conceptos básicos a través de actividades más lúdicas para ellos. Romper con la monotonía, aumentar la motivación de los alumnos, y mejorar las relaciones sociales entre ellos y el docente, ayudará a crear un clima de enseñanza-aprendizaje más apropiado.

Por ello la selección de los juegos que he elaborado, la gran mayoría son para realizarlos en el aula, pero también incluyo algunos en el exterior.

En la actualidad, algunos docentes utilizan los juegos como una forma de premiar al alumnado cuando han aprendido lo que se les ha explicado, pero esto no debería de ser así porque entonces se entiende que el alumnado no es capaz de aprender nada a través del juego, cosa que en

la opinión personal y en especial como no los dice Piaget “El juego es la consolidación de conductas recién aprendidas.

El juego involucra la consolidación de las actividades físicas y mentales que se han aprendido. Sin embargo, el juego puede ser un detonante de la curiosidad hacia nuevos conceptos, procedimientos y métodos matemáticos.

Es curioso como muchas veces las personas se muestran incapaces para aprender matemáticas, pero en cambio disfrutan haciendo juegos intelectuales mucho más complejos que algunos problemas matemáticos.

Con esto quiero decir que si el alumnado ve la relación que tienen los juegos con las matemáticas generará un cambio de actitud positivo, hacia esta materia. Algo que se verá poco a poco según se va trabajando con los niños. También hay que tener en cuenta que cuanto más se aproximen a la realidad del niño mayor será la implicación de éste en el aula.

Por lo tanto, para todos los docentes es importante conocer este tipo de estrategias para aplicarlas en el aula. Además hay que tener en cuenta que los conceptos que se ven en estas edades en el área de matemáticas son considerados básicos y esenciales, ya que serán importantes y necesarios de cara al aprendizaje de los nuevos conceptos que se verán en etapas posteriores.

Siendo el principal factor de la problemática la falta de participación de parte de los padres, a diferencia de la ocasión pasada, permití prever y dar solución a la falta de participación.

Evite depender de las tareas o material que los padres de familia pudieran proporcionar. Aunque la participación en esta ocasión fue mayor.

Se tomó la decisión de llevar material llamativo. Así mismo, considerando las características de los alumnos, principalmente de Lea, decidí informarme más y buscar ayuda con algunas compañeras o docente titulares para saber de qué manera tratarlo ante determinadas situaciones y no pedir que trabaje al mismo ritmo y estilo que el resto de los alumnos. Fue posible ser un poco más realista al respetar la naturaleza de los alumnos, así como sus características pertenecientes a esta edad y no pretender trabajar con adultos pequeños. No pretender tenerlos callados, sentados y reproduciendo.

Durante la intervención fue capaz de tomar decisiones, realizar adecuaciones o ser más flexible ante lo que los alumnos querían conocer, por ejemplo; el permitir que ellos eligieran por votación el medio de comunicación que ellos querían conocer más a fondo.

A diferencia del semestre anterior, las teorías, métodos y postulados revisados en los cursos y de forma personal. Estos conocimientos y estrategias (saberes) las pude aplicar en las intervenciones. Iniciando con el diagnóstico, por medio del cual fue posible conocer las características y necesidades de los alumnos.

Partiendo del diagnóstico para la mejora diseñada en cada Consejo Técnico Escolar, fue posible diseñar las planeaciones, en dónde se seleccionaban las actividades, estrategias y recursos a implementar, que permitieran favorecer los aprendizajes y el desarrollo de sus competencias. Sin embargo, la práctica educativa va más allá de la planeación y la intervención, este proceso implica el análisis de la práctica en todo momento.

En el análisis es posible identificar los logros, pero también las dificultades o áreas de mejora, en donde de nuevo interviene los diferentes saberes para concretarlos, para lograr una práctica más efectiva, en constante construcción y transformación.

Covid-19 en lo educativo para los alumnos

¿Qué es un coronavirus?

Los coronavirus son una extensa familia de virus que pueden causar enfermedades tanto en animales como en humanos. En los humanos, se sabe que varios coronavirus causan infecciones respiratorias que pueden ir desde el resfriado común hasta enfermedades más graves como el síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS) y el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS). El coronavirus que se ha descubierto más recientemente causa la enfermedad por coronavirus COVID-19.

¿Qué es el coronavirus-19?

La OMS nos dice que el coronavirus es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente. Tanto este nuevo virus como la enfermedad que provoca eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019. Actualmente el coronavirus es una pandemia que afecta a muchos países de todo el mundo.

Es momento de defender nuestra vida no solo del virus, sino que de cuestionarnos y pensar acciones para que nuestros alumnos no carezcan de aprendizajes y solo quede en vacío. Pero si para los alumnos y las familias de clases media o altas de las ciudades esto ha sido complicado lo que ha causado que muchos estudiantes, aunque tengan acceso a internet, no se conecten ni realicen las actividades prescritas por las autoridades educativas o por los maestros en línea más lo ha sido para quienes carecen de medios tecnológicos y de capital cultural.

Sabemos que ya existían carencias y desigualdades enormes en cuanto los recursos tecnológicos de las escuelas de educación básica.

Me preocupa mucho esta situación sobre la pandemia, ya que meses antes de estar en cuarentena, no se les hizo ningún conocimiento a los alumnos en cómo manejar las Tic ya que son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego.

Y se suma que muchos estudiantes carecen de equipos y/o conexión para el ingreso a páginas web, plataformas u otros recursos que permitan desarrollar las tareas de aprendizaje incluso, la mayoría de las y los profesores se encuentran trabajando con sus propios implementos. Lo lamentable es que esto es una carencia también presente en las escuelas y resta familiarización con la tecnología y del propio sistema educativo.

En cuestión con el grupo es triste ver a los padres de familia como no hay interés en el aprendizaje de los niños, se di cuenta que en el salón de clases y eran muy pocos los papas que preguntaban el si había tarea, como iba su hijo en cuestión de conducta y aprendizaje; y esto es pone triste ya que con esto de la cuarentena los padres de familia no hacían mucho cuando los niños estaban en el salón de clases y con las tareas, peor aún estar en casa.

Y hasta algunos padres de familia decían que no tenían celular y es por eso que no se enteraban de las tareas que se les dejaba. Antes de estar en cuarentena las planeaciones iban al corriente y estaban dando resultado con los alumnos. El último día en que los niños fueron a la escuela no les pude explicar cómo iban hacer las actividades que les dejé para que hicieran en casa, las cuales fueron 20 actividades en total que iban a realizar.

Como lo dije anteriormente esto es preocupante ya que le mande mensaje a la educadora titular y no contesto, en ese mensaje le pregunte en cómo se iba a trabajar con los niños y que le brindaba el apoyo sobre todo tenía interés en enseñarles a los niños virtualmente ya fuera mandando actividades a los medios de comunicación de los padres de familia oh es más hacer clases en línea con los niños que pues desafortunadamente no todos los niños iban a tener esas clases por lo mismo de que algunos no cuentan con internet oh teléfonos celulares.

Tuve comunicación con una de las mamás del grupo y le comenté si la maestra estaba mandando actividades para realizar en casa y la respuesta fue sí, pero les mandaba foto desde un libro donde venían explicando las actividades y todo lo que se tenía que hacer.

Nuevamente le mande mensaje a la educadora titular para felicitarle por el día de la maestra y otra vez me dejo en visto sin responder los mensajes.

Desafortunadamente no estoy trabajando con los niños, y estoy sacando los resultados de cómo iban a trabajando con las evidencias que pude hacer en el salón de clases antes de entrar en cuarentena.

ACCIONES DE ENSEÑANZA DESDE CASA

Hay muchos juegos sencillos para jugar en casa con niños de esta edad. Las actividades, los juegos, las manualidades que podemos hacer con ellos también servirán para estimular en los niños las habilidades necesarias para la escuela. Hablamos de las habilidades motoras finas de los dedos, la orientación en el espacio, conceptos como arriba y abajo, antes y después, o izquierda y derecha. El ambiente Montessori (Pellis, 2006). Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Es un lugar amplio y abierto, ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo del niño. El ambiente es proporcionado a la medida de los niños, con estanterías bajas y distintas medidas de mesas y sillas donde se sientan los niños individualmente o en grupos.

El aula está subdividida en áreas temáticas donde se exponen los materiales y la bibliografía correspondientes y permite una gran libertad de movimiento. Los niños pueden trabajar en grupos o individualmente, respetando, de este modo, su propio estilo y ritmo. Cada niño utiliza el material que elige tomándolo de la estantería y devolviéndolo a su lugar para que pueda ser usado por otros.

El ambiente promueve la independencia del niño en la exploración y el proceso de aprendizaje. La libertad y la autodisciplina hacen posible que cada niño encuentre actividades que dan respuesta a sus necesidades evolutivas. El método Montessori ofrece multitud de manualidades para hacer en casa. Con materiales sencillos y económicos podemos estimular la capacidad creativa y el desarrollo cognitivo. El aula Montessori reúne niños de tres edades distintas: menores de 3 años, de 3 a 6 años, de 6 a 9 años y de 9 a 13 años. Las salas integradas favorecen la cooperación espontánea, el deseo de aprender, el respeto mutuo y la incorporación profunda de conocimientos a través del ejercicio de enseñarle a otros.

Se darán a conocer varios juegos los cuales van con el método de Montessori.

1. Adivina y encuentra

Se trata de un ejemplo típico de juego en casa para niños con el que, además de divertirse, adquirirán toda una serie de habilidades muy beneficiosas para su desarrollo cognitivo.

Algo tan sencillo como ocultar un objeto en la habitación: en un armario, dentro de un jarrón o en un estante. Después, el niño deberá encontrarlo haciéndote preguntas como «¿está debajo de la cama? ¿Está dentro del armario? ¿Está cerca de la puerta?». Luego prueba a intercambiar los roles, algo que les encantará a tus hijos.

2. Puntería

Utilizando una cartulina blanca, el niño debe dibujar tiras anchas, después colorearlas y recortarlas. Luego, con pegamento, unir los extremos de las tiras hasta formar varias anillas. El juego no termina aquí. Es en este momento donde tú puedes entrar en acción. Dale la vuelta a una silla y el juego consistirá en introducir las patas de la silla dentro de las anillas. Por cada pata de la silla introducida, se asignarán un número de puntos. También pueden distribuirse los puntos, según el colorido que hayamos dado a las anillas.

3. ¿Quién se ha ido?

Éste es uno de los grandes clásicos de juegos de memoria para niños. Coloca algunos objetos en una bandeja o mesa (comienza con cuatro y luego aumenta gradualmente). El niño los

mirará durante unos segundos, luego debe girarse de espaldas y quitar uno. Debe adivinar cuál es el objeto que falta.

No es tan fácil como parece. ¡Inténtalo tú y verás!

Si estos juegos para niños en casa de hasta 5 años no son suficientes, echa un vistazo al artículo que hemos dedicado a actividades para niños de 5 a 6 años. A esta edad, los juegos educativos también son particularmente adecuados para aprender a contar. Puedes consultar también nuestro artículo sobre juegos con números para preescolar.

4. Canicas para contar

Este es uno de los juegos Montessori caseros más famosos. Para esta actividad se pueden utilizar tanto canicas como cualquier tipo de legumbre. Es una idea estupenda para establecer conjuntos y aprender a contar. Dibuja los números del 1 al 9. Dale al niño algunas canicas, judías o lo que sea necesario para asociar la cantidad con el signo gráfico, como puedes ver en la imagen.

Por último, uno de los consejos que se les podía dar a los padres de familia para trabajar con éxito desde casa con sus pequeños son.

1. Habla con tus pequeños. Explícales por qué están todos en **casa** ahora y cuáles son tus obligaciones en este momento. ...
2. Elige un área de trabajo. ...
3. Organiza tu agenda. ...
4. Acepta tus limitaciones. ...
5. Aprende a decir "no"

REFLEXIÓN DE LAS ACCIONES

Al desarrollar el razonamiento lógico-matemático de los estudiantes a través de juegos mentales, le permite al docente inducirlos a aprender a resolver de manera atractiva y divertida todos los ejercicios de multiplicación y división estudiados de manera teórica y práctica en el aula de clase.

Se recomienda que durante las clases de matemáticas el docente haga uso de diversos juegos y actividades didácticas innovadoras y divertidas que le permitan al estudiantado aprender a multiplicar y dividir de manera integral y dinámica todos los contenidos presentados en el plan de estudio de matemáticas. A lo largo de todo este trabajo el principal objetivo que he tenido es cumplir con aquello que se debe de aprender en el primer ciclo, alejándome de las actividades repetitivas, pero haciendo ver que es posible aprender los conceptos básicos a través de actividades más lúdicas para ellos.

Romper con la monotonía, aumentar la motivación de los alumnos, y mejorar las relaciones sociales entre ellos y el docente, ayudará a crear un clima de enseñanza-aprendizaje más apropiado. Por ello la selección de los juegos que he elaborado, la gran mayoría son para realizarlos en el aula, pero también incluyo algunos en el exterior.

En la actualidad, algunos docentes utilizan los juegos como una forma de premiar al alumnado cuando han aprendido lo que se les ha explicado, pero esto no debería de ser así porque entonces se entiende que el alumnado no es capaz de aprender nada a través del juego, cosa que en mi opinión y en la de muchos autores no es cierto. Sin embargo, el juego puede ser un detonante de la curiosidad hacia nuevos conceptos, procedimientos y métodos matemáticos.

Es curioso como muchas veces las personas se muestran incapaces para aprender matemáticas, pero en cambio disfrutan haciendo juegos intelectuales mucho más complejos que algunos problemas matemáticos. Esto quiere decir que en su momento tuvieron poca motivación o quizás pocas estrategias para su entendimiento. 44

Con esto quiero decir que si el alumnado ve la relación que tienen los juegos con las matemáticas generará un cambio de actitud positivo, hacia esta materia. Algo que se verá poco a poco según se va trabajando con los niños. También hay que tener en cuenta que cuanto más se aproximen a la realidad del niño mayor será la implicación de éste en el aula.

Por lo tanto, para todos los docentes es importante conocer este tipo de estrategias para aplicarlas en el aula. Además, hay que tener en cuenta que los conceptos que se ven en estas edades en el área de matemáticas son considerados básicos y esenciales, ya que serán importantes y necesarios de cara al aprendizaje de los nuevos conceptos que se verán en etapas posteriores.

A partir de lo antes presentado y con base en las experiencias que surgieron de esta investigación acción, se realizan las siguientes recomendaciones:

Conocer las características de los alumnos antes de planificar, incorporando a la práctica sus necesidades de aprendizaje, intereses, motivaciones y estilos de aprendizaje. Lo anterior permite planificar de manera más acertada y consciente actividades que respondan a sus características y favoreciendo el aprendizaje.

No subestimar la capacidad de los alumnos de preescolar, el docente dará las bases para desarrollar el pensamiento matemático, por lo cual, debe atender de manera innovadora y constante las competencias a desarrollar pertenecientes al perfil de egreso de Educación Preescolar.

El diseño y aplicación de instrumentos de evaluación, debe hacerse de manera consciente para que permitan obtener la información requerida. Utilizar el diario como instrumento de registro resulta una alternativa en la práctica educativa.

Durante la enseñanza del número es necesario tomar en cuenta las características que implican su enseñanza. Al ser un concepto abstracto debe enseñarse por medio de situaciones que le resulten familiares al alumno y donde pueda utilizar el razonamiento para encontrar la solución a la tarea presentada.

Por lo cual la resolución de problemas resulta una herramienta en la enseñanza del número. Una estrategia efectiva durante la enseñanza del número es el juego de roles, ya que permite que los niños escenifiquen e interactúen en situaciones que observan en su entorno social; encontrándole sentido a los aprendizajes impartidos en la escuela.

Además, responde a las características de los niños en edad preescolar, quienes de manera natural realizan el juego simbólico. Dependerá de la habilidad y creatividad del docente para aprovechar diversas situaciones de la vida real, donde el niño tenga oportunidad de desarrollarse.: mediante la imitación de la vida adulta de una manera divertida y satisfactoria para él.

El proyecto como metodología en la enseñanza del número resulta una alternativa viable, pues permite enseñarlo de manera contextualizada.

No perder de vista la relación que existe entre los principios del conteo y la enseñanza del número. Asimismo conocer y tener presentes las técnicas para contar que utilizan los niños en el proceso de adquisición del número.

Esto permite diseñar actividades más acertadas en cuanto al nivel de desarrollo de los alumnos. Conocer y aplicar el enfoque por competencias favorece la adquisición de aprendizajes, al estar centrado en el alumno y sus necesidades educativas.

AUTOANÁLISIS DE LA EDUCADORA EN FORMACIÓN

Se ha considerado que se ha logrado un avance a consideración de los semestres prácticas pasadas. Debido a las teorías y metodologías adquiridas en los diversos cursos, ahora puedo comprender y observar todas las actividades y conductas que presentan mis alumnos.

Al finalizar este semestre, he podido observar un desarrollo de mis competencias profesionales, tales como; Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.

En las jornadas anteriores antes me costaba mucho encontrar estrategias significativas para los alumnos, pero conforme se tenía clases y asesorías en la Escuela Normal Superior de Tehuacán (ENST) se sugería y platicaba de acuerdo a las actividades que tiene mayor aprendizaje y sacan buenos resultados y que actividades no.

REFLEXION Y EVALUACION DE LA PROPUESTA DE MEJORA

Análisis del plan de acción

La evaluación del aprendizaje es un proceso que ayuda a comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacerlo que ha aprendido, las competencias se han mejorado; y así fue como hubo buenos resultados, al iniciar la aplicación se realizó un diagnóstico para determinar las problemáticas específicas en los niños.

El trabajo y las actividades realizadas dentro de este informe, resultaron satisfactorias; la mayoría de las actividades cumplieron los propósitos y objetivos que se pretendían desarrollar en cada competencia.

Al inicio de cada actividad el grupo de tercer grado de preescolar se encontraba con dificultades en el proceso de construcción y razonamiento del pensamiento lógico-matemático, conforme fueron realizándose las actividades el progreso de ellos fue mejorando, así como también sus habilidades y destrezas en la solución de problemas matemáticos que implican poner en juego los principios del conteo.

Las actividades y ejercicios de complementación realizados en clase también contribuyeron a la reafirmación de los aprendizajes construidos por los alumnos durante las actividades.

Para Vygotsky García, (2013) el juego simbólico no representa una actividad para la sola satisfacción o diversión, sino que este va a permitir que el niño represente situaciones que no puedo

realizar de manera inmediata, es por esta razón que el juego fue representado a un mundo imaginario del niño.

Por lo que el juego simbólico se da en este nivel ya que en ambos se utilizó la imaginación dándole vida a los objetos.

Así mismos, tanto para Piaget como Vygotsky el desarrollo de la inteligencia se va a dar a través de situaciones que el niño va viviendo, por lo que las matemáticas son importantes en todo el proceso de enseñanza- aprendizaje del niño.

A partir de la educación preescolar es como al educando se le fue motivando a que se interese por las matemáticas a través de actividades lúdicas ya que en diferentes situaciones de su vida cotidiana utiliza los números, al contar a sus compañeros que asisten a clases, al repartir material que van a utilizar; con este tipo de tareas los niños van desarrollando su capacidad de razonamiento y no nada más la mecanización y memorización.

De aquí la importancia de las matemáticas en el aprendizaje de los niños por medio del juego. A lo largo de las jornadas de práctica he observado que los alumnos aprenden de diferente manera, siempre y cuando se aprovechen todos los recursos con los que se cuentan para que los alumnos se interesen y adquieran un mejor aprendizaje de las matemáticas.

Al haber realizado este informe se pudo descubrir cosas que en verdad ya había olvidado, como las etapas de Piaget las cuales son las que el niño debe de pasar a desarrollar su intelecto y

capacidad para percibir las relaciones maduran, juego simbólico (en donde el niño necesita de un medio para poder expresar lo que siente, lo que anhela, es un sistema de algo muy significativo).

La teoría de Vygotsky García, (2013) y principalmente la importancia y aportes a la educación de los niños, los procesos por los cuales tienen que pasar para llegar a desarrollar el pensamiento lógico matemático, así mismo como el juego apoya al aprendizaje de los alumnos, por lo que me ha servido para poder tener otras estrategias y ponerlas en práctica con los alumnos y así se pudo obtener mejores resultados en sus aprendizajes.

Uno como docente tiene que involucrarse más, así como buscar actividades novedosas que permitan que los alumnos muestren interés por la educación preescolar y sobre todo que sea un aprendizaje que les deje una experiencia nueva y significativa.

ACCIONES DE LA PROPUESTA DE MEJORA

Duración	Actividades
Primer día	<p>Se les proporcionó a los niños el material a utilizar en los diferentes juegos, en una caja grande para que se apropiaran del conocimiento físico, se observó que los pequeños empezaron a manipular el material haciendo montoncitos y tratando de utilizar la serie numérica oral, sin presentar una relación directa número-objeto, ya que contaban más de una vez los elementos o dejaban algunos sin contar. No respetaron el orden de los números, el uso generalmente fue simbólico.</p>
Segundo día	<p>Se les facilitó a los pequeños nuevamente el material para los distintos juegos, se les permitió el juego libre y enseguida se les cuestionó sobre sus características cuantitativas, es decir se les preguntó que cuántos materiales había de cada uno (caritas, pelotas, cajas etc.), los discentes trataron de utilizar el conteo, solo algunos lo lograron favorablemente, la mayoría se guió por el tanteo, pues aun no establecen el valor cardinal. Posteriormente en la actividad de pase de lista, el conteo oral se inició mostrando a los pequeños una relación número-objeto, sin embargo al realizar su conteo aun dejaban elementos sin contar. Después de permitir el juego libre, utilizar</p>

	diferentes posiciones con las caritas para que el niño observe la distribución espacial.
Tercer día	<p>Ya empiezan a conservar el orden, en el juego de “¿cuántos somos?” varios niños se propusieron para llevar a cabo el conteo utilizando sus propias estrategias, un ejemplo de ello fue Salvador que al realizar el conteo de los niños que habían asistido dijo: maestra yo necesito que se formen, porque todos revueltos no se pueden contar, los demás alumnos lo apoyaron, existió correspondencia.</p> <p>Posteriormente se realizaron actividades de conteo con diversos materiales del salón donde los educandos comprendieron que para cada objeto se utiliza un número diferente, y que al decir la serie se usa solo una vez, también se percataron que con los números se pueden contar, cualquier clase de objetos sin importar sus características singulares. El juego “Conos” fue muy divertido, los niños utilizaron el conteo de las pelotas favorablemente, existió correspondencia, y de igual forma comprendieron que la última etiqueta corresponde al total de elementos que tiene un conjunto (cardinalidad).</p>
Observaciones	Los niños mostraron interés y colaboración en los juegos, utilizaron sus propias estrategias para dar solución a los problemas planteados, logrando favorablemente los principios de conteo.

EVALUACIÓN DE MEJORA

Por otra parte el grupo presentó algunas características de la transitividad, ya que mediante la manipulación y visualización de los materiales se introdujo el uso de un término más, el cual se refiere al mediano, que aunque aún presenta ciertas limitaciones, permite establecer la relación entre los elementos de una serie, ya que esta relación se presentó de una manera más específica en una serie formada por tres elementos, es decir, tomando un elemento como punto de partida, éste toma importancia únicamente por el elemento que le antecede y el que le sucede mediante una comparación directa, donde el niño tenía la necesidad de realizar una comparación visual para establecer la relación.

La correspondencia y la conservación de la cantidad constituyen dos conceptos fundamentales para la comprensión del número. La primera porque constituye un cálculo simple para determinar la equivalencia de los conjuntos, ésta se obtiene por medio de un procedimiento, en el cual se relacionan término a término los elementos de dos colecciones, como un medio de comprobación de la equivalencia o no equivalencia numérica.

La segunda porque un conjunto y las operaciones realizadas en su interior son concebibles en la medida que se conserva el total, sean cuales fueran las relaciones entre sus elementos. Al inicio de la aplicación de los juegos planeados, incluyendo el de diagnóstico se pudo observar que en el niño la ubicación espacial que ocupan los elementos de un conjunto marca la diferencia entre si es mayor o menor.

Así mismo, se constató que cada niño elabora sus respuestas de acuerdo a las experiencias anteriores, lo cual es un factor determinante, ya que los alumnos que habían asistido a la guardería o cursado primero y segundo año de preescolar y que además son hijos de padres con un grado de

escolaridad alto, contaron con más elementos al llevar a la práctica su participación dentro de los juegos a diferencia de los que eran hijos de padres sin estudio o con muy poco.

Los educandos son capaces de llevar a cabo una relación de correspondencia utilizando sus propias estrategias, las cuales son aceptadas en todo momento, ya que corresponden a su propio nivel de desarrollo cognitivo y perceptivo, por medio del juego es posible estimular al alumno para que sus respuestas sean guiadas hacia una lógica coherente, partiendo de su realidad y respetando su capacidad.

Durante el desarrollo de las sesiones de juego se propiciaron en los pequeños ciertas condiciones con la finalidad de llevar a cabo el proceso reflexivo para realizar la correspondencia. Las condiciones a las que se hace referencia son el uso de términos como quitar, poner, separar, agregar, hay más, hay menos, pero llevando al mismo tiempo una relación directa con la acción que se realiza sobre los objetos de la interacción, ya que son términos que el niño ya conoce, pero que en ocasiones carecen de significado porque no encuentran un contexto apropiado de uso. Los resultados arrojados por la aplicación de los juegos llevaron al alumno a reflexionar sobre las acciones que se ejercían sobre los elementos de los conjuntos y a buscar estrategias para explicárselas.

Durante la aplicación de los juegos de conteo y por medio de los ejercicios orales que se efectuaron durante el periodo comprendido de la estrategia, se pudo observar diversos avances notorios en los pequeños. De tal forma, el conteo fue comprendido por tiempo más prolongado debido a los principios que lo conforman y para que los discentes se apropiaran de éstos.

A continuación, se dan a conocer los logros de los niños respecto a cada principio de conteo una vez aplicada la estrategia:

Principio de orden estable: La mayoría de los niños se apropiaron de la repetición oral de la secuencia numérica, contemplando del número 1 al 20. Así como también comprendieron que no se puede cambiar ese ordenamiento.

Principio de correspondencia: La mayor parte de los niños que conforman el grupo, establece una relación biunívoca entre el elemento que cuenta y la etiqueta numérica o palabra que le atribuye, saben que un elemento no puede ser contado dos veces y esto se les facilita realizándolo de forma efectiva, ya que toman el objeto, lo cuentan y a la vez lo separan de los demás, juntando todos los ya contados.

Principio de unicidad: Los niños han comprendido que a cada objeto que se cuenta, se le da una etiqueta diferente (nombre del número) y que esta etiqueta no se puede repetir ni asignarla a 2 elementos o 3. Cuando un pequeño mencionaba etiquetas que ya había dicho y efectuaba el conteo oral aceleradamente, sus demás compañeros le hacían ver que estaba contando mal, que contara lento, iniciando el niño nuevamente su conteo.

Principio de cardinalidad: Este principio fue comprendido eficazmente por el grupo y los resultados fueron favorables, ya que cuando contaban sus elementos en los juegos y mencionaban el total de elementos que tenían. Los niños fueron considerando que al contar algunos objetos.

Principio de abstracción: La mayor parte del grupo descubre por medio de la aplicación de los juegos que con los números se pueden contar cualquier tipo de objetos, ya sean iguales o diferentes.

CONCLUSIONES

Este trabajo demuestra que las actividades lúdicas e innovadoras para desarrollar el aprendizaje del pensamiento lógico matemático son realmente importantes, ya que el juego es una de las actividades más importantes en la vida de todos los individuos, y en la edad preescolar es lo que realmente les gusta a los niños y a lo que ponen mayor interés, además, es de gran importancia no dejar de lado estas actividades porque les sirve para sociabilizar y tener un mejor desenvolvimiento en su entorno.

Comprendí como el niño se va familiarizando con los números mediante diferentes términos como: quitar, agregar, juntar, separar, más que, mayor que, menos que, menor que; se observó cómo es que en todas las actividades que el niño realiza en su día, existen aspectos matemáticos que se pueden aprovechar para orientar al niño en la comprensión de pensamiento matemático, mediante actividades lúdicas en los que se les proporcionen diferentes materiales para hacer más novedoso y placentero el trabajo.

Este informe es sólo un pequeño proyecto de muchos que se pueden llevar cabo para poder realizar las actividades en educación preescolar.

La elaboración de este trabajo, se permitió darme cuenta que la realización de estrategias lúdicas para un mejor aprovechamiento escolar de los niños de educación preescolar, es una herramienta muy valiosa para dar un mejor apoyo a los educandos, debido a que como maestra en servicio me he dado cuenta que existen muchas carencias para proporcionar a los niños un aprendizaje significativo, gracias a esto se abrió el panorama para poder realizar otro tipo de proyectos para las demás competencias de los campos formativos que se pretenden alcanzar.

El objetivo general se cumplió a través de la implementación de la estrategia didáctica desde el juego, ya que permitió fortalecer el pensamiento numérico en los estudiantes de tercer grado de preescolar.

Es decir, tenían las mismas características en términos de los presupuestos teóricos. Lo que permitió mayor eficiencia en las pruebas y actividades que se realizaron para alcanzar los objetivos propuestos.

La implementación del juego permitió generar mayor motivación e interés en los estudiantes en el tema propuesto. Se comprobó la hipótesis de trabajo, pues se evidenciaron diferencias significativas y esto resultó bastante bien porque se dieron buenos resultados.

En una estrategia desarrollada en este informe, la matemática adquiere un nuevo significado para el estudiante. Además de la motivación y buena actitud que mostraron los estudiantes al trabajar con juegos, se resaltan otros aspectos importantes a los procedimientos con juegos y que tengan sobre todo el interés y llamar la atención del alumno.

Los juegos grupales fueron de mayor resultado por los estudiantes pues permitía generar competencia entre ellos. En estos momentos de cambio, se hace necesario reflexionar en la enseñanza de los números, en cuanto a las estrategias que se plantearon y fueron utilizadas en el aula de clase, y procurar por la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que educadoras y estudiantes acceden al conocimiento.

Después de analizar los diferentes autores es de gran importancia que se adquiere el juego para nosotras como educadoras en formación en el nivel de preescolar, sin embargo, en la jornada de la práctica profesional me doy cuenta que dentro de la práctica hay educadoras en formación que aprovechan la energía y curiosidad de los niños al proporcionarles materiales únicamente para pasar el tiempo y sobre todo para terminar la jornada de trabajo.

Es cierto que hace falta como utilizar las actividades del juego para que vean la enseñanza de preescolar de una forma más divertida, pero con un aprendizaje significativo. El juego permite al niño desarrollar su interés e involucrarse en el proceso educativo, por esta razón como educadora en formación es motivador ya que en todo momento se está implementando actividades innovadoras, utilizando materiales lúdicos que permitan al alumno la manipulación de los mismos permitiendo al niño desarrolle la atención, imaginación y creatividad para su uso.

Durante la realización de los juegos, como se puso anteriormente, los niños ponen en práctica habilidades mentales, imaginación, memorización, concentración, control de impulsos, curiosidad, estrategias para solucionar algún problema, cooperación, empatía y participación en grupo.

La enseñanza a través del juego es una enseñanza lúdica, dinámica y entretenida, que rompe con el estereotipo de que las matemáticas son aburridas, el juego se potencia el desarrollo de la imaginación y la creatividad en los niños.

El juego sirve para que los niños interactúen con sus compañeros y con la docente, aprendiendo a relacionarse con sus iguales, generando actitudes de confianza, empatía y apego, formando vínculos entre ellos, haciéndoles participar en la resolución de conflictos, logrando que

conozcan y usen las reglas y, finalmente, consiguiendo que adquieran valores de cooperación y respeto.

Que los niños adquieran conocimientos matemáticos es básico para el desarrollo cognitivo de éstos. Y hacerlo a través del juego les permite aprender por sí mismos mientras se divierten, con lo que conseguimos que no pierdan el interés por las matemáticas.

El uso de los juegos es importante para que los niños aprendan a disfrutar de las matemáticas y no lo vean como algo aburrido y está al alcance de cualquier docente y es un trabajo fácilmente aplicable al contexto de la educación.

El juego es una actividad privilegiada porque para el niño es un medio de disfrute. Así, a través del juego promovemos un aprendizaje activo en el que les damos a los niños cierta autonomía para que tomen decisiones, algo que resulta fundamental para la formación integral de ciudadanos.

RECOMENDACIONES

- El juego es el mundo de los niños y niñas, por lo tanto, se debe desarrollar actividades de aprendizaje basado en ello.
- Promover la aplicación de juegos matemáticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del nivel preescolar.
- Incentivar la socialización de todos los estudiantes del nivel preescolar a través de juegos matemáticos.
- Aplicar juegos de acuerdo a la realidad y al contexto, lo cual ayudará al conocimiento y valoración de su cultura.
- Promover la participación autónoma de los estudiantes en la ejecución de juegos, ya que ellos mismos elaboran reglas de juego, premios, sanciones, limitaciones, etc.
- Incentivar al intercambio de roles (juego de roles), para que los estudiantes desarrollen valores como el respeto, responsabilidad, compañerismo, autonomía, etc.

Estas recomendaciones se dan ya que por ello los niños y niñas empiecen a tener un mayor interés por los números y no de una forma tradicional como ha estado pasando si no de una forma más divertida que esto es a través del juego y sean con juegos innovadores, donde al alumno de preescolar le tenga una buena valoración y no solo hablo de los números sino de las figuras y todo lo que tenga que ver con el pensamiento matemático.

REFERENCIAS

Alonso, C., Gallego D. y Honey, P. (1994). *Los Estilos de Aprendizaje: Procedimientos de diagnóstico y mejora*. Recuperado de:

http://estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/sites/estudiaen.jalisco.gob.mx.cepse/files/alonso_catalina._los_estilos_de_aprendizaje_0.pdf

Alsina, A. (julio 2012). Hacia un enfoque globalizado de la educación matemática en las primeras edades. *Números, revista didáctica de matemáticas*. 80 (1).

Recuperado de:

http://www.sinewton.org/numeros/numeros/80/Monografico_01.pdf

Arias, F. y Rodríguez. (Septiembre 2013). Desarrollo de competencia matemática en la educación secundaria desde la percepción de estudiantes y profesores del curso Matemática. *REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA*.

Recuperado de:

<http://www.fisem.org/www/union/revistas/2013/35/archivo8.pdf>

Akudovich, C., Zurita, C., Nieves, C., Bert, J., Mesa, P. y Hins, N. (2011). EL PROCESO DE DIAGNÓSTICO PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA. BASES METODOLÓGICAS PARA LA PRÁCTICA. Recuperado de:

<http://www.cubaeduca.cu/medias/pdf/2784.pdf>

Álvarez, V., Herrejón, V., Morelos, M., y Rubio, M. (mayo 2010). Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido. *Revista Iberoamericana de Educación*. 52 (5).

Recuperado de: <http://rieoei.org/deloslectores/3202Morelos.pdf>

ANEXOS

ÍNDICE DE ANEXOS

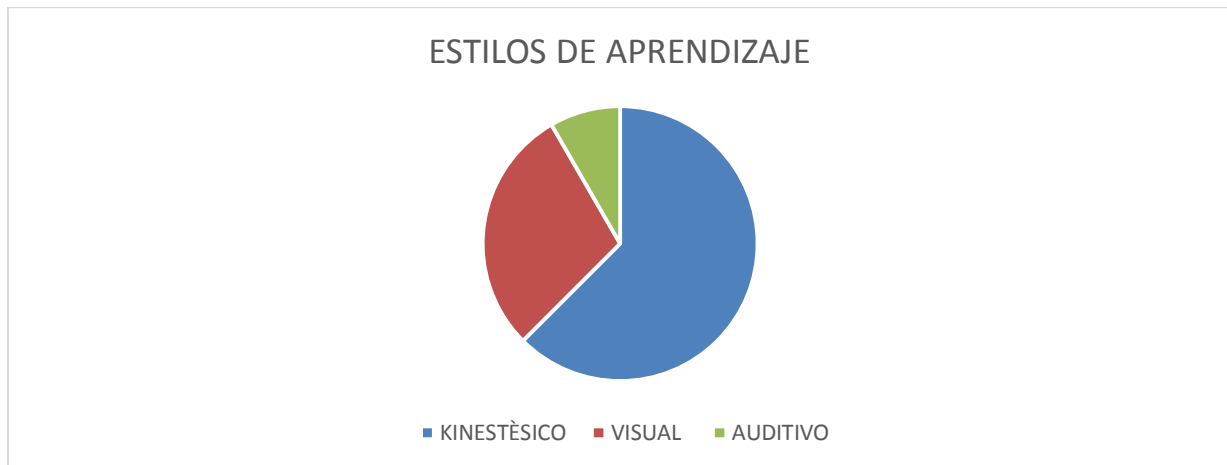
Anexo 1. Tabla de la infraestructura grupal.....	pág.84
Anexo 2. Gráfica estilos de aprendizaje del grupo.....	pág.84
Anexo 3. Gráfica del diagnóstico de los alumnos.....	pág.85
Anexo 4. Grafica de los resultados de conocimiento de monedas.....	pág.85
Anexo 5. Rúbrica de evaluación.....	pág.86
Anexo 6. Imagen de los resultados de la primera semana.....	pág.90
Anexo 7. Imagen de la segunda semana.....	pág.90
Anexo 8. Imagen de la última semana.....	pág.91
Anexo 9. Situación didáctica.....	pág.92

Anexo 1. Tabla de infraestructura escolar

INFRAESTRUCTURA GRUPAL	
Dirección	1
Salones	6
Biblioteca	1
Salón de música	1
Salón de USAER	1
Cocina	1
Oficina	1
Baños niñas	3
Baños niños	3
Baños para docentes	2
Equipo de computo	1

La tabla que se presenta es de acuerdo a la infraestructura escolar, de acuerdo en el apartado del análisis del contexto.

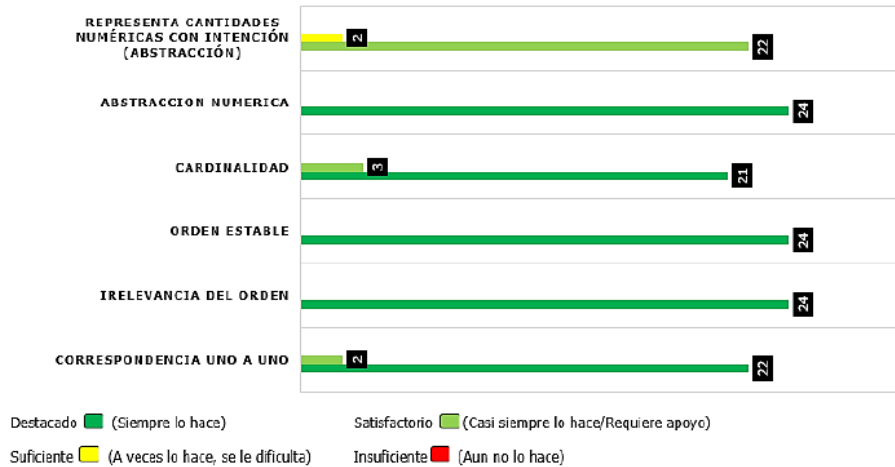
Anexo 2. Grafica de los estilos de aprendizaje del grupo



De acuerdo a la evaluación CEDI salieron los siguientes resultados de los estilos de aprendizaje de los alumnos, y la gráfica lo demuestra grupal.

Anexo 3. Gráfica del diagnóstico de los alumnos

Gráfica 2. Resultados del diagnóstico de principios del conteo del 3ro A
PRINCIPIOS DEL CONTEO



Al realizar el diagnóstico de cada uno de los alumnos y grupal, se sacaron los resultados del principio de conteo como se muestra en la gráfica.

Anexo 4. Gráfica de los resultados de conocimiento de monedas



En las actividades del uso de monedas, no todos los pequeños podían identificarlas y usarlas, así que se hizo esta gráfica para identificar cuantos salieron suficientes e insuficientes.

RUBRICA DE EVALUACIÓN: “JUGANDO CON LAS FÍGURAS”

Aprendizaje esperado:

Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

NIVELES DE LOGRO

NIVEL 1:

Se le dificulta resolver problemas a través del conteo.

NIVEL 2:

Con apoyo logra utilizar el conteo para resolver problemas.

NIVEL 3:

De manera recurrente resuelve problemas por medio del conteo.

NIVEL 4:

El alumno logra resolver problemas sobre colecciones utilizando el conteo.

NOMBRE DEL ALUMNO	NIVEL DE LOGRO	OBSERVACION
1 Reyli Carrasco Rodríguez	3	Era uno de los alumnos que terminaba primero pero ahora se la pasa platicando con sus compañeros y a veces termina la actividad o solo la deja medio acabada. Y eso le provoca que empiece a perder el interés por aprender y la responsabilidad de entregar las cosas a tiempo. En la estrategia de trabajar con juegos a él se le facilitaba muy rápido ya que ha visto videos a cerca de los juegos.
2 Gilbran Carrera Morales	4	Es uno de los alumnos que termina la actividad primera y bien hecha, pero así como termina a veces interrumpe. Con base a la estrategia de trabajar con juegos me di cuenta que en algunas indicaciones el no entendía y la mayoría de sus compañeras sí.

3 Evelin Cedillo Contreras	4	Trabaja de una forma muy bien, pero últimamente se la pasa jugando con sus compañeras y hay ocasiones que no termina sus trabajos. Ella en la hora de hacer los juegos en la cancha se le facilitaba pero cuando ponía de una forma más lógica en la mesa dentro del salón de clases ahí se trababa mucho.
4 Jonathan de Jesús De la Paz Ascensión	4	Entrega sus trabajos muy bien hechos y con dedicación, pero hay ocasiones en que falta mucho, ya que se enferma a cada rato, pero esto hace que el al regresar nuevamente a clases le interese más y lo haga bien. En esta ocasión solo hubo una vez trabajar con él.
5 Alexis Estrada Ramírez	2	Es un alumno que le pone empeño a sus actividades, pero cuando falta por varios días a la escuela se le olvida los temas que él ya se había aprendido.
6 Xavi Emmanuel Flores García	4	Trabaja de una forma bien, pero todo lo hace muy grande, pero esto le afecta un poco ya que lo hace así todo se ve muy amontonado, y en la cuestión del juego, él lo hace pero a la vez quiere hacerlo todo el, o a veces se la pasa corrigiendo a otros.
7 Akemi Yanet Flores Linares	3	Ella trabajaba de una forma tranquila, pero a pesar de los problemas que tenía encasa, creo que eso le preocupaba y no hacía nada en el salón, solo se la pasaba poniendo su nombre y en el juego no quería participar y antes de salir de cuarentena empezó a faltar mucho y al parecer se dio de baja.
8Joaquin Alexander Flores López	1	Falta mucho a la escuela, y si va no quiere trabajar y ni participar en las actividades o empieza a llorar.
9 Mia Natalia García Rosas	1	Antes solía molestar a una de sus compañeras pero en cuanto noto que hablamos con todo el grupo ya empieza hacer las actividades, a veces se le dificultan mucho pero intenta hacerlas. En los juegos a veces participa.
10 Mario Adair Ginez Bautista	3	Es muy tranquilo pero a la hora de hacer las actividades se la pasa nada más jugando con la hoja y cuando se

		pide las cosas solo entrega la hoja con el nombre. En cuestión a los juegos ponía mucha atención y le interesaba mucho ya que así el aprendía más.
11 Samantha Lizzett Gómez Pacheco	3	Ella es una de las alumnas que hace muy bien el trabajo, es muy tranquila, pero esto le afecta ya que si no le entiende algo no pregunta y le da miedo. Esto mismo pasa en la participación de los juegos.
12 Stefany Natalia González Luis	3	Es muy callada pero hace los trabajos muy bien y correctos, y ya cuando va a terminar va a preguntar si está bien. En los juegos antes no participaba porque le daba pena, pero ahora como ve que felicito a todos que lo hacen ella ya le empezó a interesar.
13 Dante Hernandez Canseco	4	Sabe hacer las cosas y cuando no es muy tímido para preguntar oh también le casusa miedo. No le gusta mucho participar en los juegos.
14 Alma Rosario López López	2	Ella se le dificulta mucho el conteo, sabe decirlos en forma oral pero a la hora de escribirlos no recuerda como son. En la participación de los juegos, se entusiasma por participar pero a veces ella quiere poner sus propias indicaciones y reglas.
15 Santiago Luna Broca	4	Hace sus trabajos muy bien hechos pero a la vez el jugar con sus compañeros hace los trabajos de rápido y no correctos. Últimamente se la pasaba jugando y no entregaba los trabajos pero se le dijo a la mama junto con él y ya está empezando a participar.
16 Noe Alejandro Luna Portela	2	Suele faltar mucho a clases y a la hora de hacer las actividades no le entiende después de varias explicaciones, no tiene apoyo de parte de su familia y es por eso que a el no le interesa mucho aprender.
17 Liliana Martínez Contreras	3	Le gusta mucho aprender cosas nuevas, es más le pidió a su mama que le comprara un cuaderno para así ella pueda hacer los números y aprender

		más letras. En los juegos a ella le gustaba ser la primera en pasar a participar.
18 Romina Méndez Jiménez	1	Era una alumna que se la pasaba jugando y molestando a sus compañeras, pero al paso del tiempo fue viendo que sus demás compañeras hacían las cosas y a veces se les premiaba con algo y esto fue como a ella le empezó a interesar más trabajar y participar.
19 Melany Joseline Mendoza Cerqueda	3	Ella hace las actividades muy bien hechas, y si en algo se le dificulta va y te pregunta para que así ella lo corrija y lo haga correcto. En los juegos a ella le gustaba participar se cual sea el juego.
20 Lea Janis Morales Ávila	1	Se la pasa jugando con los materiales y no hace nada de actividad, no hay nada de interés en aprender. Se sabe de forma oral el conteo solo del 1 al 10.
21 Jesús Gael Ñoma Ramos	4	Es un alumno que le pone muchísimo interés a las actividades y las hace de manera correcta. Cuando alguien no quiere participar él lo hace.
22 Jafet Yair Ochoa Morales	4	A pesar de que igual falta pocas veces, tiene mucho interés por aprender ya que a él le gustaría saber más y más de lo que se le enseña. En los juegos a él le gusta mucho participar y más si son de correr pero él no puede mucho ya que tiene una discapacidad en el ojo.
23 Karla Romero Zuñiga	3	Le pone mucho empeño a sus trabajos y los hace bien, y en los juegos a ella se le facilitan muy rápido y si alguna de sus compañeras no le entiende la ayuda o les explica cómo se hace.
24 Carolain Yoatzin Salinas Sánchez	3	Entiende muy bien las indicaciones que se les da para hacer las actividades pero por terminar primero e irse a jugar todo lo hace mal y con unas figuras, números o letras muy grandes. Le gusta participar mucho y si estas mal en algo ella te corrige.
25 Martin Farid Sandoval Luis	3	Hace muy bien sus trabajos y actividades pero él es muy tímido y no le gusta participar en los juegos.

26 Ángel David Silva Roldan	2	Falta mucho a la escuela y cuando regresa nuevamente le pone un poco de interés digo poco porque igual por estar jugando con sus compañeros no pone atención y en los juegos a él se le facilita pero a veces no entiende las indicaciones y lo hace a su modo pero bien.
-----------------------------	---	---

Anexo 6. Evidencia del diagnóstico



Esta semana fue en donde la educadora titular estaba terminando su diagnóstico, y estaba poniendo actividades para sus evaluaciones finales del mes. de enseñanza



Esta semana fue en donde empezó todo lo del coronavirus y la última semana en trabajar con los niños para salir ya y entrar en cuarentena.

Anexo 8. Evidencia del conteo con el material didáctico



Se muestran en la primera imagen como los niños están manipulando los números, se ocupó el material didáctico de abejitas, en donde la educadora titular me proporciono un libro en donde también contenía problemas para que después se los aplique a los alumnos. En la segunda imagen estamos haciendo la actividad de las manitas, esta actividad fue en donde les costó más, ya que juntaban todos los dedos y no hacían una breve separación.

SITUACION DIDACTICA:		
JUGANDO CON LAS FIGURAS		
PROPÓSITO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR QUE SE FAVORECE:		
<p>Usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los números del 10 al 20; comprendan las relaciones entre datos de un problema y usen procedimientos propios para resolverlos reconozcan atributos, así como que reconozcan el orden temporal de diversos sucesos y ubiquen objetos en el espacio.</p>		
COMPONENTES CURRICULARES:		
COMPONENTES CURRICULARES:	ORGANIZADOR CURRICULAR 1:	ORGANIZADOR CURRICULAR 2:
<p><u>CAMPOS DE FORMACIÓN:</u> Pensamiento matemático</p>	<p>Número, algebra y variación</p> <p>Formas, espacio y medida.</p>	<p>Número</p> <p>Figuras y cuerpos geométricos</p>
APRENDIZAJE ESPERADO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. • Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. • Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. • Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. • Construye y describe figuras y cuerpos geométricos. 		
Actividades:		
JUGANDO CON LAS FIGURAS		
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les hará un cuestionamiento a los alumnos ¿Ya se saben los números del 1 al 20? ¿Han estado trabajando con los números? ¿Ya no se les dificultad? • Se jugara el juego de “conos jugadores” este se trata en que se harán 2 equipo y cada equipo se va a poner de frente dando que queden en parejas y los conos estarán en medio, lo cual cada cono tendrá un número. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de jugar en la cancha se les darán a los alumnos las siguientes indicaciones para resolver la siguiente actividad. • Se les repartirá a los alumnos la hoja de la actividad, en donde ellos van hacer. Lo siguiente. Hasta arriba estarán los números en grande y abajo una cantidad de objetos y ellos van a pintar la cantidad de objetos que indica el número. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conforme vayan terminando se les ira preguntando que numero les toco, ya que todos tendrán números diferentes. Y si se les dificulto. 		

- TAREA: Traer 20 tapitas de plástico para el día miércoles.

Inicio:

- Hoy se jugara “El Tejo” esto consiste en que estarán figuras geométricas en un pellón y cada figura tendrá un número, el cual los niños van a saltar al número que yo vaya gritando pero al igual observando que lo hagan correctamente.

Desarrollo:

- Se les preguntara a los alumnos en el salón de clases si les costo trabajo identificar los números y las figuras geométricas.
- A continuación se les dará una actividad en donde ellos van a resolver tanto identificar las figuras como los números.

Cierre:

- Conforme vayan terminando, les iré preguntado las figuras y los números que les toco a cada quien.
- TAREA: Traer para mañana las 20 tapas de plástico.

Inicio:

- Se jugara “aros numéricos” lo cual consiste en colgar aros y esos tendrán los números del 10 al 20 en hojas de color cada hoja será una figura geométrica. Cada aro tendrá una bandeja y los niños podrán la cantidad de tapas que indique el número, y esto lo deben de hacer en menos de 30seg.

Desarrollo:

- A continuación se les preguntara a los alumnos si estos juegos les han estado ayudando en el aprendizaje del número. ¿Se les dificultan los juegos? ¿Cuáles juegos hemos estado haciendo?
- Se les dará una hoja en donde está el número en una figura y junto deben de poner la cantidad, ellos dibujaran círculos, cuadrados dependiendo de la cantidad.

Cierre:

- Se les ira preguntando la cantidad que les dibujaron a los números.

Inicio:

- Se jugara el juego “formemos el número juntos” se trata de hacer 2 equipos un equipo pondrá varios objetos en una bandeja, mientras que acaban el otro va a ir a contar los objetos y tendrá que poner la cantidad de número que hay en cada bandeja.

Desarrollo:

- Dibujaran la actividad que hicieron en una hoja de color pastel, para que ellos vayan también acordándose de la actividad que se realizó.

Cierre:

- Se preguntara a cada uno se si le dificulto el juego.

Inicio:

- Se jugará el juego de “Los pies bailarines” este consiste en que deben los niños colocarse de 5 integrantes en una fila viendo hacia enfrente lo cual ellos van a llegar ya sea una figura o un número siguiendo la línea correctamente.

Desarrollo:

- Ya que se haya terminado de jugar en la cancha iremos al salón a realizar la siguiente actividad la cual es en que deben hacer el número que se encuentra dentro de la figura y decorándola de acuerdo como ellos quieran.

Cierre:

- Conforme vayan terminando de hacer su actividad e la van entregando y así mismo les voy a ir preguntando como se sintieron al realizar esta actividad.

Inicio:

- El juego se llama “Stop” este se trata de hacer un círculo y un niño estará en medio y la frase que dirá será “declaro la guerra a mi peor enemigo que es...” y aquí debe de decir el nombre de uno de sus compañeros todos van a correr y el que nombre ese debe de contar cuantos pasos debe de dar para llegar a su compañero más cercano.

Desarrollo:

- Se les dará una hoja en donde vienen varios niños, los cuales deben de contar los pasos y poner el número de acuerdo a la cantidades de pasos que haya.

Cierre:

- Se les ira cuestionando conforme vayan acabando si el resultado es correcto.

Inicio:

- “El avión” este juego se trata en que en la cancha estarán varias figuras geométricas y números del 10 al 20 y yo gritare para ya sea una figura o un número y los niños imitando si fueran aviones llegar al punto que se nombró.

Desarrollo:

- Se llegara al salón y la actividad que realizaran será en que deben de colorear el número y abajo poniendo la cantidad que le corresponda.

Cierre:

- Se les preguntara a todo el grupo como se han estado sintiendo con las actividades y de acuerdo a esto se les ira revisando sus trabajos.

Aprendamos sobre la granja (DESARROLLO)

EVALUACION	RECURSOS:
-Realizar observaciones sobre los alumnos en base al aprendizaje esperado. -Rubrica de la situación didáctica.	Computadora, cañón, bocina. Imágenes de los animales de la granja, juegos y materiales impresos. } Cartulina colores Resistol tijeras.
ACTIVIDADES DE LA RUTA DE MEJORA ESCOLAR	
*anota las que se trabajen en tu centro escolar	
ACTIVIDADES PERMANENTES:	
-Saludo -Educación física -Rutina de activación -Ingles -Clase de cantos y juegos.	

-

