

**TRABAJO:**

Situación didáctica “Resolvemos problemas”

**Autora:**

Blanca Estela Leonides Frías

**Nombre de la escuela:**

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Tejupilco

**Zona Escolar:**

J147

**Fecha de elaboración:**

16 de Marzo del 2021.

## Diagnóstico

El Jardín de Niños “Anexo a la Normal de Tejupilco” es una escuela de organización completa, con C. C. T. 15EJN0344B, está ubicado en la cabecera municipal de Tejupilco, Estado de México. En este ciclo escolar 2020-2021 atiende una matrícula de 178 alumnos distribuidos en 8 grupos y 3 grados escolares, siendo dos grupos de primero, tres de segundo y tres de tercero. La plantilla docente está integrada por 8 docentes frente a grupo, una directora y una subdirectora académica, promotor de educación para la salud, educación física, promotor de educación artísticas y 5 integrantes del equipo de USAER.

La institución cuenta con todos los servicios, 7 aulas de concreto y piso con loseta y 1 aula adaptada junto con la dirección en la sala de usos múltiples, cada aula cuenta con el mobiliario suficiente para los alumnos. Disponemos de diversos recursos tecnológicos y una biblioteca de aula y escolar con una diversidad de libros del rincón y material de apoyo docente. Este ciclo escolar, se tuvo la necesidad de iniciarlo a través de la educación a distancia por motivos de la pandemia por Covid-19 y no fue posible hacerlo desde las instalaciones de nuestra escuela.

El grupo con el cual se desarrollará el presente trabajo es el 2° grado grupo “A”, el cual está integrado por 22 alumnos de los cuales 14 son mujeres y 8 hombres, que oscilan entre la edad de 4 y 5 años, que de acuerdo con la teoría de Piaget se encuentran en la segunda etapa del desarrollo cognitivo denominada pre-operacional, de tal manera que aprenden a través del juego simbólico, algunos suelen ser egocéntricos y sus intereses se encuentran en su medio inmediato.

Mediante las entrevistas realizadas a los alumnos y padres de familia por distintos medios tecnológicos, se ha podido observar que van desarrollando progresivamente su capacidad emocional para funcionar de manera más autónoma, comprenden que forman parte de un grupo pero que por el momento debido a la pandemia no podemos estar juntos y dan cuenta de que se van apropiado de normas y reglas de comportamiento establecidas en casa; son alumnos que participan y se comprometen en las actividades realizadas tanto con la planeación quincenal que se les envía como en las clases virtuales, escuchando y siguiendo las indicaciones al mismo tiempo que asumen el rol y las tareas que les corresponden.

Se ha podido observar que tienen diferentes formas de aprender, les gustan las actividades en las que ellos se involucran por completo y deben manipular diversos materiales, son muy observadores logrando hacer una descripción en ocasiones detallada de lo que ven en alguna imagen, les interesa escuchar la lectura de cuentos y

logran en un 50% de los alumnos narrar historias que ya conocen o que son de su propia invención dando orden y secuencia a sus ideas. En cuanto a la forma de expresión entre 15 y 16 de los alumnos evidencian un vocabulario fluido y entendible al expresar sus ideas, el resto de los niños se muestran un poco tímidos cuando se les pide su participación. Referente a la escritura, se ha podido dar cuenta de que ya identifican la escritura de su nombre y se encuentran en la etapa presilábica, ya que algunos ya logran trazar algunas letras y otros aún lo hacen mediante símbolos y/o dibujos.

Son curiosos y cuestionan sobre aquellas situaciones o temas que son de su interés, se integran con gran facilidad en actividades que se desarrollan a través del juego y suelen aprender mediante él, exteriorizan sus inquietudes y suelen mostrar apatía cuando las actividades no forman parte de sus intereses. La mayoría de ellos ya realizan un conteo oral hasta el número diez y ponen en práctica algunos principios del conteo como la correspondencia uno a uno y el orden estable de los números, y en un porcentaje aproximado del 40-50% de ellos logran establecer la cardinalidad, al comunicar que el último número que nombran es el que indica la cantidad de elementos de una colección.

Muestran interés por aprender sobre los números y los usos que tienen, sin embargo, se ha observado que algunos niños muestran dificultad para resolver actividades en las que tengan que agregar, quitar elementos o igualar colecciones y en la resolución de problemas que se les plantean de forma verbal, ya sea por medio del conteo u otras acciones sobre las colecciones. Por tal motivo, se ve la oportunidad de trabajar actividades que permitan orientar a los alumnos para que identifiquen los datos de los problemas que se les plantean y puedan de esta manera relacionarlos para dar respuesta al planteamiento.

## Planeación

**Campo de Formación Académica:** Pensamiento Matemático.

**Organizador curricular 1:** Número, Álgebra y Variación.

**Organizador curricular 2:** Número.

**Aprendizaje esperado:**

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

**Enfoque Pedagógico:**

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones. En este proceso se posibilita también que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como *aprender resolviendo*.

Resolver el reto implicado en una situación problemática hace necesario que el alumno acepte y se interese personalmente por su resolución; es decir, sentirse responsables de buscar el resultado. Es posible que cometan errores, los cuales no deben evitarse ni sancionarse, porque el error es fuente de aprendizaje: le permite a cada niño modificar y reflexionar sobre lo que hizo. Aprender debe ser un acto creativo, un proceso que propicia la imaginación, las soluciones propias a situaciones problemáticas que se comparten y se confrontan con otras soluciones, la generación de nuevas ideas o conceptos. En este campo es fundamental la comunicación oral y simbólica del conocimiento matemático para que los niños aprendan.

Sesión 1.	
<p style="text-align: center;"><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la programación de Aprende en casa II, actividades “Juegos matemáticos” y “Así se dice en mi familia”.</li> <li>- Para reforzar la actividad, mostrar al niño la lámina <b>didáctica ¿Dónde está?</b> (láminas didácticas de segundo grado) y solicitar que comente qué hay en la imagen.</li> <li>- Indicar al niño que explore y busque en la imagen algunos elementos, por ejemplo; un oso amarillo con orejas negras y cuando lo encuentren ir mencionando otros elementos. pueden ir haciendo el conteo de los juguetes, ¿Cuántos muñecos de peluche hay? ¿Cuántas pelotas hay en el cesto? ¿Cuántos instrumentos musicales son? ¿Cuántos libros hay sobre la mesa? ¿Cuántos colores hay en el bote?</li> <li>- Posteriormente, se sugieren algunos problemas sencillos que puede plantear al niño:</li> <li>- Paty y Paulina tomaron, cada una, un peluche de los que hay en los sillones. ¿Cuántos peluches quedaron?</li> <li>- Si los niños que están en la sala juegan con los instrumentos musicales, ¿alcanzan para que cada uno tome 3?</li> <li>- ¿En dónde hay más peluches, en los sillones o en los estantes?</li> <li>- Ir apoyando al alumno en la resolución y solicitarle que registre uno de los problemas en una hoja, puede ser a través de dibujos. Escribirle la fecha y el nombre.</li> <li>- <b>Enviar fotografía como evidencia de la actividad.</b></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Actividades para los niños que no puedan sintonizar la programación de Aprende en casa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar los siguientes videos e ir realizando el conteo de los objetos:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LsE1ZbxyE_U">https://www.youtube.com/watch?v=LsE1ZbxyE_U</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4CuB2OSWGhw">https://www.youtube.com/watch?v=4CuB2OSWGhw</a></li> <li>- Solicitar al niño agrupar sus juguetes en conjuntos de cantidades pequeñas (entre 3 y 8 elementos): muñecas, carritos, bloques, animales, entre otros. Procure que no sean más de 5 colecciones. Realizar el conteo de cada colección y preguntar al niño ¿Cuál tiene mayor cantidad? ¿Cuál tiene menos elementos? ¿Cuál tiene igual cantidad?</li> <li>- Realizar la actividad de la columna anterior.</li> </ul>
<p><b>Materiales:</b> Recursos tecnológicos, lámina didáctica, hojas blancas, lápiz, colores.</p>	<p><b>Seguimiento:</b> Carpeta de experiencias.</p>

Sesión 2.	
<p style="text-align: center;"><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la programación de Aprende en casa II, actividades “Beneficios de los oficios y servicios” y “La feria”.</li> <li>- Mostrar la <i>Lámina didáctica. Tercer grado, educación preescolar, “Las canicas”</i>; y solicitar al niño(a) que describa qué observa en ella: ¿Qué lugar es?, ¿Qué juegos hay?, ¿Cómo crees que se juegan?</li> <li>- Explicar la organización y costo de cada juego.</li> <li>- Plantear los siguientes problemas: ¿Cuántos aros necesito encestar para ganarme un algodón de azúcar?, Si logro encestar 5 aros ¿Qué premios puedo ganarme?, ¿Cuántos puntos debo obtener en las canicas para ganarme el camión de bomberos?, ¿Y cuántos puntos para ganarme la muñeca?, Si quiero ganarme las canicas y el trompo ¿Cuántos puntos debo hacer? En el juego de la pesca pude pescar un pulpo, un pez y dos estrellas, ¿Cuántos puntos obtuve en total y por qué premio puedo canjearlos?</li> <li>- Imprimir la lámina de ser posible. Escuchar y registrar en ella las respuestas de los niños.</li> <li>- Si el niño(a) aún no identifica la grafía del número, tenga a la vista la serie numérica escrita para que pueda apoyarse en ella.</li> <li>- <b>Enviar un video corto en dónde se observe la resolución de problemas que hace el niño.</b></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Actividades para los niños que no puedan sintonizar la programación de Aprende en casa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversar con el niño(a): ¿Has ido en alguna ocasión a la feria?, ¿Cómo es?, ¿Qué hay ahí?, ¿Qué juegos has visto?</li> <li>- Invitarlo a observar el siguiente video: La feria, Once Niños: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZNTNbkaSrpo">https://www.youtube.com/watch?v=ZNTNbkaSrpo</a></li> <li>- Reflexionar sobre el video ¿Qué juegos observaste?, ¿Son los mismos que tú ya conoces?, ¿En cuáles juegos participaron los personajes? Escuchar sus respuestas.</li> <li>- Realizar la actividad de la columna anterior.</li> </ul>
<p><b>Materiales:</b> Recursos tecnológicos, lámina didáctica, lápiz, serie numérica escrita.</p>	<p><b>Seguimiento:</b> Carpeta de experiencias.</p>

Sesión 3.	
<p style="text-align: center;"><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la programación de Aprende en casa II.</li> <li>- Actividad <b>¿Es lo mismo Erick tiene 4 coches que Erick perdió 4 coches?</b> (Libro de la educadora, versión 1 y 2, pág. 191-192):</li> <li>- Distribuir en la mesa el material que usaran para la actividad (carritos, crayones, colores, palitos de madera, animales o fichas de plástico; cualquiera que tengan en casa).</li> <li>- Comentar al niño que pueden usar el material si creen que les servirá para resolver los problemas que se les va a plantear:</li> <li>- 1º: Erick tiene 5 coches rojos y 6 coches verdes. ¿Cuántos coches tiene Erick?</li> <li>- 2º: Giulie tiene 4 crayones en su mochila y 8 crayones en la mesa. ¿Cuántos crayones tiene Giulie en total?</li> <li>- Santi tenía 4 animalitos de plástico y en una kermés se ganó una bolsa con 8 animalitos. ¿Cuántos animalitos tiene ahora Santi?</li> <li>- <b>Recomendaciones mientras los niños resuelven el problema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Observe si están trabajando con el problema; en caso necesario, vuelva a plantearlo nuevamente.</li> <li>○ Repetir algún dato del problema, si el niño se lo solicita.</li> <li>○ Mire si tiene problemas con el conteo, ¿En qué rango numérico?</li> <li>○ ¿Qué recursos de apoyo usa para contar: el material, dibujos o los dedos?</li> </ul> </li> <li>- <b>Enviar video donde se esté realizando la resolución de los problemas.</b></li> <li>- Socializar los resultados y estrategias que utilizaron para la resolución de los problemas.</li> <li>- Realizar la actividad <b>¿Cuántas bicicletas hay?</b> del Cuadernillo para hacer matemáticas, pág. 51. <b>Enviar fotografía de esta actividad.</b></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Actividades para los niños que no puedan sintonizar la programación de Aprende en casa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitar al alumno a organizar algunos de sus juguetes y formar colecciones con ellos de acuerdo a alguna característica: por su forma, color o por su función. Por ejemplo: todos los coches juntos, acomodar fichas por su color, hacer una colección de muñecas, entre otros.</li> <li>- Solicitar que cuente cada colección y mencione cuántos elementos tiene cada una. De ser posible, plantee algunos problemas sencillos para que los resuelva: ¿Qué hay más, coches o animales?, ¿De cuál hay menos, muñecas o piezas de construcción?, ¿De qué color de fichas hay la misma cantidad? Escuchar sus respuestas.</li> <li>- Realizar la actividad <b>¿Es lo mismo Erick tiene 4 coches que Erick perdió 4 coches?</b> Que se describe en la columna anterior.</li> </ul>
<p><b>Materiales:</b> Recursos tecnológicos, carritos, fichas, palitos, crayones, colores, animales de plástico, Cuadernillo de matemáticas y lápiz.</p>	<p><b>Seguimiento:</b> Carpeta de experiencias.</p>

**Sesión 4.****Actividades:**

- Observar la programación de Aprende en casa III.
- Actividad **“Gerardo cumple cuatro años”** (Libro de la educadora, pág. 194):
- Mostrar al alumno la Lámina didáctica. Segundo grado, Educación preescolar: *“El cumpleaños”*.
- Organizar un juego para que exploren la imagen, pida que la observen y mencionen ¿Qué hay en la imagen?, ¿Qué lugar es?, ¿Qué objetos observas? Tenga en cuenta que esta actividad es para que el niño tenga la oportunidad de observar con cuidado la imagen y pueda estar posteriormente, en condiciones de buscar la información que necesitan para resolver los problemas que se le plantearan.
- **Proponer los siguientes problemas:**
- ¿Cuántos gorritos hay en la mesa?, ¿Cuántos invitados hay en la fiesta?, ¿Cuántos gorritos harán falta para que a cada invitado le toque uno?
- Gerardo invito a su fiesta a diez amigas, ¿Cuántas niñas faltan por llegar?
- Si Norma se come dos cajitas de palomitas, ¿Cuántas cajas de palomitas quedaran sobre la mesa?
- Gerardo quiere darle un globo amarillo a cada una de sus amigas, ¿Le alcanzan los globos amarillos para darle uno a cada una de ellas?, ¿Cuántos faltan o cuantos sobran?
- ¿Cuántos platos le faltan a la mamá de Gerardo para darle una rebanada de pastel a cada invitado?
- **Sugerencias:**
  - o De ser posible pueden imprimir la lámina para que el niño pueda observarla mejor.
  - o Pueden utilizar materiales para representar los problemas como fichas de colores, piedritas o algún otro material que tengan en casa, para realizar el conteo.
- **Enviar un video corto de la resolución de problemas que hizo el alumno.**

**Actividades para los niños que no puedan sintonizar la programación de Aprende en casa:**

- Invitar al niño a observar el video **“Los tres cerditos”**:  
<https://www.youtube.com/watch?v=G74agESiM>
- Reflexionar sobre el video: ¿Qué frutas encontraron los cerditos?, ¿Cuántas manzanas juntaron entre los 3?, ¿Cuál cerdito encontró más peras?, ¿Cuál de los tres cerditos encontró más naranjas?, ¿Cuántas fresas en total tienen los cerditos? Escuchar sus respuestas.
- Desarrollar la actividad **“Gerardo cumple cuatro años”**, que se describe en la columna anterior.

**Materiales:** Recursos tecnológicos, Lámina didáctica, materiales diversos para contar (fichas de colores, semillas, piedritas).

**Seguimiento:** Carpeta de experiencias.



## Argumentación

Considerando que en la etapa en la que se encuentran los alumnos el juego es una de las actividades de mayor interés para los niños, se tomó en cuenta para diseñar actividades en las que tuvieran la oportunidad de aprender a través del juego. En base a los aprendizajes previos de los alumnos referente a este campo, en un inicio se favoreció en ellos algunos principios del conteo como la correspondencia uno a uno, el orden estable y la cardinalidad, cuando se observó que la mayoría ya ponían en práctica estas estrategias de conteo se partió para entonces iniciar a trabajar actividades de resolución de problemas sencillos para favorecer el aprendizaje en los alumnos.

De tal manera, es necesario que en la escuela se brinden diversas experiencias que permitan a los niños razonar y usar sus habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa para dar solución a una situación problemática para ellos, usando sus propios recursos y que de este modo desarrollen actitudes positivas para buscar soluciones y disfruten al encontrarlas. Siendo así, el papel de la docente en el nivel preescolar es “crear un ambiente en el salón de clases en el que los alumnos se involucren con interés en la actividad, busquen y desarrollen alternativas de solución, comenten entre ellos, defiendan o cuestionen los resultados” (Aprendizajes Clave, 2017: p. 220), además de que debe permitir que los alumnos usen su conocimiento y realicen las acciones que consideren más conveniente para resolver las situaciones problemáticas.

De este modo, se incluyeron actividades en las que los alumnos resuelvan problemas sencillos para dar respuesta a preguntas que se les plantean y puedan apoyarse a través de la observación de algunas láminas didácticas y/o de materiales concretos para su resolución. Se procura que los problemas planteados sean con materiales interesantes para ellos para que se involucren en cada actividad. En la planeación de cada sesión, se dan las indicaciones claras para que los padres puedan así trabajarlas en casa y que se tenga una idea de lo que se pretende lograr con los alumnos.

Cada una de las actividades están planeadas de acuerdo al enfoque didáctico del Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático, en el que se menciona que se debe desarrollar en el niño la capacidad de inferir resultados o conclusiones en base a datos conocidos, para lo cual ellos deben tener la oportunidad de participar e involucrarse en diversas actividades y situaciones que representen un reto o problema para que le den solución de manera creativa.

Así mismo, se toma como base algunas versiones de actividades sugeridas en el Libro de la educadora y de las orientaciones didácticas de dicho campo de formación académica para el diseño y planeación de cada actividad, ya que en base a los aprendizajes sugeridos en la programación de Aprende en casa, se retomaron aquellos que se consideraba debía favorecer en mis alumnos y de esta manera poder responder a sus necesidades con actividades novedosas a través del juego que permitieran un involucramiento activo del niño, que fuese iterativo para que ellos pudiesen probar sus hipótesis, las revisaran e hicieran los ajustes necesarios para llegar a la respuesta; y del mismo modo fuesen actividades alegres, motivantes y significativas para ellos.

Como nos menciona Irma Fuenlabrada “los problemas deben generar un desafío o un desequilibrio en los niños, pero sin que la situación supere su comprensión ni resulte tan sencilla que resolverla no represente un reto; problematizar implica entonces *retar intelectualmente a los niños*” (p. 75). Por este motivo, las oportunidades que brindemos a los alumnos para favorecer dicho aprendizaje les permitirá adquirir las bases de estas habilidades las cuales fortalecerán en los años posteriores de su educación y podrán así servirles para la vida futura.

Para la puesta en marcha de estas actividades con los alumnos se necesitó del apoyo y colaboración de los padres de familia en este proceso de educación a distancia, se trató de ser muy explícito al momento de brindar las indicaciones para darse a entender y se tuviera en claro a dónde se pretendía llegar en el aprendizaje con los niños. En cuanto a los materiales, se procuró siempre que se usaran objetos que tuviesen disponibles en casa, desde diversos juguetes (carritos, fichas, animales, muñecos, etc.), piedritas, semillas, crayones, colores, entre algunos otros con los cuales pudiesen los niños apoyarse para realizar la resolución de los problemas planteados; además de que se les compartieron con anticipación los archivos digitales de las Láminas didácticas de los tres grados escolares para que los tuviesen al alcance cuando se requirieran.

Los materiales utilizados para el desarrollo de cada actividad, generó un aprendizaje significativo en los alumnos, ya que les permitió manipular, explorar, observar, inferir y comprobar sus resultados y poder así, crear nuevos conocimientos y estrategias para la resolución de problemas. Se atendió a la diversidad de estilos de aprendizaje de los alumnos, a través de los tres canales: mediante la observación de los videos de apoyo y de la exploración de las láminas didácticas, al manipular los diversos materiales concretos para realizar conteo de las colecciones y al escuchar las ideas o sugerencias que les brindaban tanto los padres de familia como la docente.

También se trabajaron algunas de estas actividades en las clases virtuales con el grupo, en base a la observación realizada durante las clases virtuales y con las evidencias que hacían bien en compartir los padres de familia, se logró observar el avance progresivo de algunos de los niños en cuanto a la resolución de problemas. Aunque, cabe

mencionar que no todos lograron adquirir el aprendizaje esperado, pero se continuó trabajando en diferentes momentos para poder afianzar poco a poco dicho conocimiento en cada uno de mis alumnos.

Para saber cómo avanzan mis alumnos en su proceso formativo y poder así orientarlos, es indispensable contar con información verídica y confiable acerca de su proceso de aprendizaje; por ello, la evaluación debe tener un sentido formativo que permita valorar los aprendizajes de los alumnos, identificar las condiciones que influyen en el aprendizaje y poder así mejorar la enseñanza y práctica docente. Es importante tener en cuanto al momento de evaluar, que cada niño avanza en su aprendizaje de acuerdo a su propio ritmo y no es posible que todos tengan los mismos avances al mismo tiempo; por ello, la observación es indispensable en la educación preescolar para de esa manera tener conocimientos sobre los avances de cada uno de los estudiantes y también llevar el registro de dicha información.

Sin embargo, con esta nueva modalidad de trabajo que nos exige la pandemia suele ser un poco difícil en algunos casos el poder recabar información sobre los aprendizajes de los niños, aunque en su mayoría de los padres de familia nos comparten constantemente evidencias de las actividades realizadas en casa tanto fotografías como videos, con algunos otros no contamos con evidencias suficientes que den cuenta del aprendizaje adquirido. Pero se trata, de recuperar lo más que se pueda información relevante para evaluar y poder así, guiar nuestra práctica docente en base a los aprendizajes de cada alumno.

Con las observaciones realizadas en las clases virtuales y de la información recuperada mediante las evidencias enviadas, se puede dar cuenta que en un 90% de los alumnos han consolidado el conteo oral con correspondencia uno a uno, en un 70% comprenden situaciones en las que deben quitar, agregar o igualar colecciones cuando son de entre 5 y 10 elementos. En cuanto a la resolución de problemas, al principio en su mayoría los niños presentaron dificultad para comprender lo que debían hacer para dar solución a un problema, no relacionaban los datos que se les brindaba en el planteamiento para llegar a la solución, en algunas evidencias se observa cómo el adulto que los acompaña repite las veces necesarias el planteamiento para que el niño logre inferir qué debe hacer.

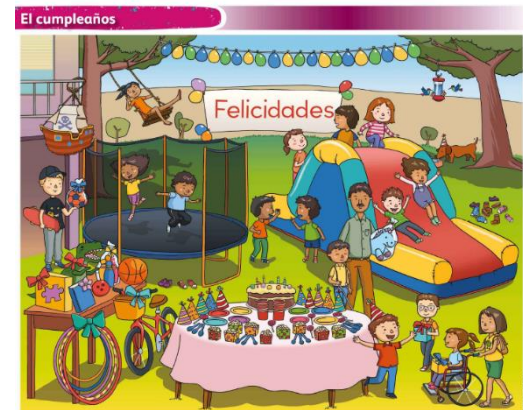
La mayoría de los niños, necesitan apoyarse de material concreto para poder realizar la adición o sustracción de elementos y solucionar así una situación problemática. Sin embargo, en las sesiones posteriores se ha logrado observar el avance en los niños: logran ya identificar los datos de un problema y se dan cuenta que con ellos pueden llegar a la solución. Algunos ya identifican por iniciativa propia cuando hay que agregar, quitar, repartir o igualar colecciones y algunos otros, aún necesitan del apoyo del adulto, pero en menor grado que al principio.

Aunque el aprendizaje de los alumnos no está en su totalidad consolidado, se ha observado un gran avance en ellos, lo cual me ha permitido ver de qué manera puedo implementar nuevas estrategias de trabajo para continuar favoreciendo la adquisición del aprendizaje de resolución de problemas de manera cada vez más creativa y que represente cada vez un nuevo reto para los niños.

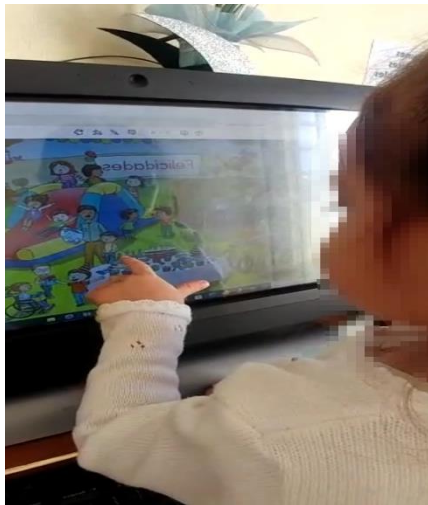
Todas las actividades incluidas en el plan fueron pensadas con el propósito de lograr el aprendizaje esperado, se diseñaron tomando en cuenta desde el enfoque pedagógico de campo, los aprendizajes esperados, la programación de Aprende en casa y las actividades de reforzamiento a realizar fundamentadas con las orientaciones didácticas y el Libro de la educadora del campo de Pensamiento Matemático.

Si bien puedo decir, que el aprendizaje no se logró en su totalidad en cada uno de los alumnos, si hubo un avance significativo en su aprendizaje, por ello se continuará trabajando en lo que resta del ciclo escolar para continuar favoreciéndolo. Como docente, me siento con el compromiso de seguir brindando oportunidades de aprendizaje cada vez más significativas y seguir gestionando el apoyo de los padres de familia y su participación para el desarrollo de las actividades en esta educación a distancia con el objetivo claro de lograr los aprendizajes en mis alumnos.

## Evidencias



Láminas Didácticas, Segundo grado, Educación Preescolar: “¿Dónde está?”, “Las canicas” y “El cumpleaños”.

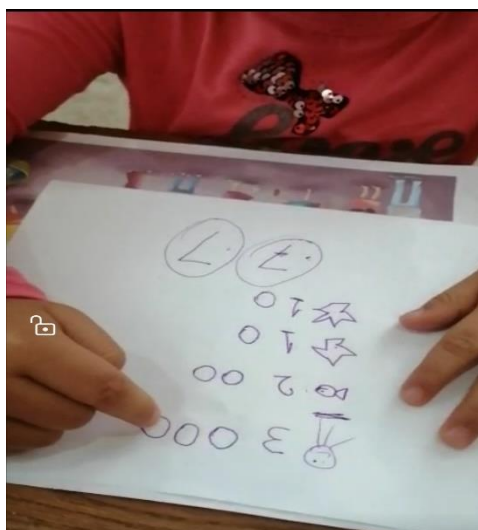




Actividad sesión 1. Resolución de problemas con la lámina didáctica “¿Dónde está?”.



Observando y resolviendo problemas con la lámina didáctica “Las canicas”.



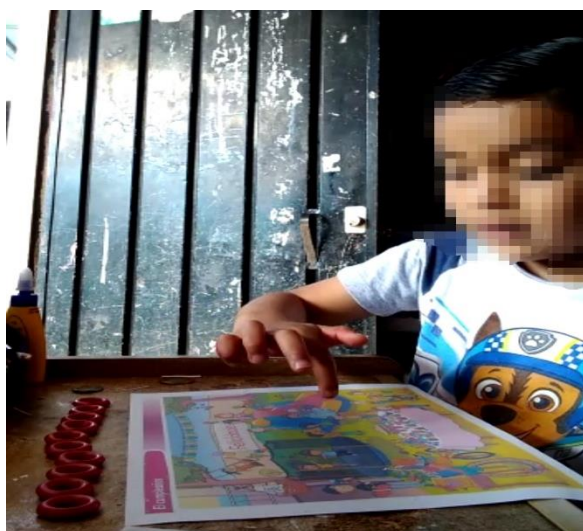
Estrategias utilizadas por el alumno para dar solución al problema de la actividad “Las canicas”.



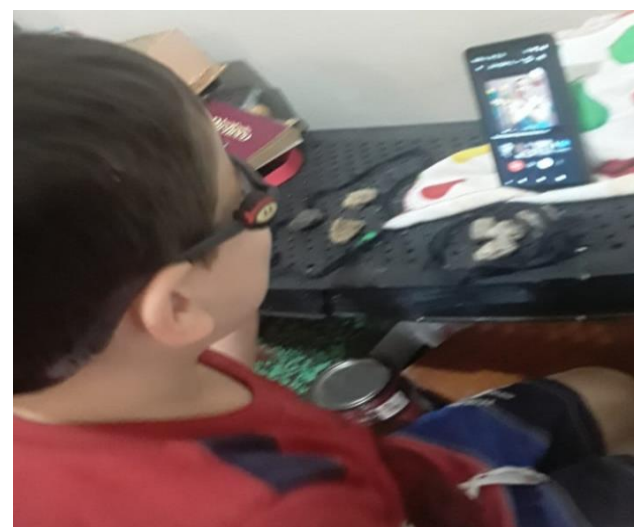
Conteo de objetos para agregar elementos de una colección a otra, en la actividad de la sesión 3.



Conteo de distintas colecciones para resolver problemas en los que los datos numéricos demandan juntar elementos de dos colecciones.



Resolviendo planteamientos con apoyo de la lámina didáctica "El cumpleaños" y material concreto.



Retroalimentación brindada a los alumnos en las clases virtuales.

## Bibliografía

- Fuenlabrada, Irma (2009). *¿Hasta el 100?...¡No! ¿Y las cuentas?...¡Tampoco! Entonces... ¿Qué?* México, SEP, p. 75.
- Secretaria de Educación Pública (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar, Plan y Programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. Primera edición, México. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos.
- Secretaria de Educación Pública (2020). *Libro de la educadora. Educación Preescolar*. Tercera edición, México. Orbilibro Ediciones.