
JARDÍN DE NIÑOS
“GABRIELA MISTRAL”

CCT 15EJN1627P
ZE. J107

PLAN DE REFORZAMIENTO
“JUGUEMOS CON LOS NÚMEROS”

PROFESORA: ARACELI MARTÍNEZ OSORIO

ENERO DE 2021

PLAN DE REFORZAMIENTO

<p>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA</p> <p>O ÁREA DE DESARROLLO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO</p>	<p>APRENDIZAJES ESPERADOS:</p> <p><i>-CUENTA COLECCIONES NO MAYORES A 20 ELEMENTOS.</i> <i>-COMUNICA DE MANERA ORAL Y ESCRITA LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10 EN DIVERSAS SITUACIONES Y DE DIFERENTES MANERAS, INCLUIDA LA CONVENCIONAL.</i></p>	<p>Tiempo: 2 semanas.</p> <p>RECURSOS: NOTA: JUNTAR LOS TUBOS DE PAPEL HIGIÉNICOS PARA LA ÚLTIMA ACTIVIDAD.</p>
<p>LUNES 11 DE ENERO</p> <ul style="list-style-type: none"> Muestra a tu hijo diferentes fichas, en donde se encuentren escritos los números (para primer grado de 1 al 5, segundo grado del 1 al 10 y tercer grado de 1 al 15). Repasa los números con tu hijo a través de la canción “cantando los números” no olvides mostrarles las fichas de acuerdo a lo que dice la canción. Muestra los materiales a tu hijo y explícales que de acuerdo a las fichas pegarán los frijolitos, las bolitas de papel o pondrán las pinzas (primer grado del 1 al 5, segundo del 1 al 10 y tercer grado del 1 al 15). 		<p>-Fichas de los números. -Canción. -Frijoles, bolas de papel y pinzas de ropa. Resistol.</p>
<p>MARTES 12 DE ENERO</p> <ul style="list-style-type: none"> Platica con tu hijo acerca de lo que realizaron ayer, de acuerdo a sus respuestas, repasen los números. Pon un tendedero en tu casa al tamaño de tu hijo y pídele que coloque diferentes prendas en él, después indícale que deben contar cuantas prendas contaron. (Primer grado 5 prendas, segundo grado 10, y tercer grado 15) 		<p>-Fichas de los números. -Tendedero. -Ropa de tu hijo.</p>
<p>MIÉRCOLES 13 DE ENERO</p> <ul style="list-style-type: none"> Muestra a tu hijo diversos juguetes, junto con el platiquen ¿Cuántos carros tenemos?, ¿Cuántas muñecas tenemos?, ¿Me ayudas a contarlos? Permite que tu hijo cuente los juguetes, posteriormente invítalo a separarlos por forma, tamaño o función, y vuelvan a contarlos. 		<p>-Juguetes.</p>
<p>JUEVES 14 DE ENERO</p> <ul style="list-style-type: none"> Explica a tu hijo que el día de hoy realizarán un gusanito, pero que a este deberá dibujarle los números (para primer grado del 1 al 5, para segundo grado del 1 al 10 y tercer grado del 1 al 20). De acuerdo al número que le corresponda a cada círculo del cuerpo del gusanito, deberán dibujarle las patas, por ejemplo: donde se encuentra el 3 debe tener 3 patas. 		<p>-Hojas de papel. -Marcador. -Tijeras. -Resistol.</p>

- Peguen el gusano donde puedan visualizarlo todos los días.
- Juega con tu hijo en el patio de tu casa o donde tengan espacio, ahí mismo salten empleando los números, por ejemplo: “vamos a saltar 2 veces”, posteriormente muéstrales las tarjetas de los números y con ellas indícales cuantas veces van a saltar.

VIERNES 15 DE ENERO

- Explica a tu hijo que el día de hoy jugaran a los ayudantes del hogar, para ello deberán buscar su ropa en un cesto, pídeles que las separen de acuerdo a lo que son, por ejemplo: las playeras juntas, posteriormente van a contar cuantos tienen de cada cosa, ¿cuántos pantalones?, ¿Cuántos pares de calcetines encontraron?, etc.
- Con relación a lo realizado pídeles que doblen la ropa y la guarden en su ropero, pero contando prenda por prenda, así mismo marquen su gusano de acuerdo a lo que contaron, por ejemplo: si encontraron 5 playeras pondrán un círculo rojo en el número que corresponde del gusano.
- Para terminar, cuestiona al niño ¿Dónde está el número 5? Y así con los demás números sin importan el orden, además pídeles que te lo muestren en el gusano numérico.

-Cesto de ropa.
-Gusano numérico.
-Marcador.

LUNES 18 DE ENERO

- Pídele al niño que te ayude a acomodar en un plato 1 cuchara, 1 tenedor y un vaso, de tal forma que haga colecciones de igual número de objetos (los de primer grado harán 5 colecciones, los de segundo grado 8 y tercer grado 10)
- Cuestiona ¿Cuántos vasos tiene esta colección?, ¿Cuántas cucharas tiene esta colección?, ¿Cuántas colecciones tienes?
- Explícale que las colecciones que hicieron tienen igual número de objetos y cuenta con el niño.
- Para terminar, permite que cuente cuantos vasos, cucharas, platos y tenedores tiene y guárdenlos.

-Platos
-Vasos
-Cucharas
-Tenedores

MARTES 19 DE ENERO

- Explica a tu hijo que jugarán a la ruleta de los números, para lo cual primero tendrán que hacerla:
- Recorten un círculo en una cartulina, posteriormente divídanlo (los de primer grado del 1 al 5, los de segundo del 1 al 10 y tercer grado del 1 al 15)
- Con marcador permanente negro dibújenle los números al círculo y a las pinzas (preferentemente de madera, pero también pueden usar las de plástico).
- Jueguen a la ruleta, donde los niños deben nombrar el número que encuentren en su pinza y ubicarán en la ruleta.

-Cartulina blanca.
-Pinzas
-Marcador permanente negro.

MIÉRCOLES 20 DE ENERO

- Explica a tu hijo que realizarán un puzzle de números, para el cual puedes basarte en el siguiente ejemplo:

-Cartulina blanca

-Cartulina de color
Marcador

- Recorta rectángulos en una cartulina blanca, todos deben de ser de igual tamaño, y divídelas por la mitad. (Primer grado 5, segundo 10 y tercero 20).
- Con la cartulina de color o las hojas blancas dibuja cuadrados del tamaño de la mitad del primer rectángulo, dibuja los números, recórtelos y péguenlos en el primer apartado como el ejemplo del puzzle.
- De acuerdo al número que tienen dibujen lo que quieran los niños en el puzzle.

JUEVES 21 DE ENERO

- Platica con tu hijo acerca de los números, e identifíquenlos en su gusano numérico, posteriormente explíqueme que el día de hoy realizaran un cocodrilo.
- Para realizar este cocodrilo lo pueden realizarlo ustedes mismo, para ello ocuparan hojas de color y hojas blancas.
- Cuestionen a su hijo ¿cuál es el 3?, ¿Cómo lo saben?, ¿Contamos juntos?

-Gusano numérico.
-Hojas de color
-Hojas blancas

DIARIO DE TRABAJO

¿Qué hice?, ¿Por qué lo hice?, ¿Quién me sustenta?, ¿Cómo lo puedo mejorar?

Durante esta pandemia se han estado implementado diversos recursos para poder atender a las necesidades de los alumnos, entre ellos y de acuerdo a la cuarta sesión del Consejo Técnico Escolar, se acordó la realización de un Plan de reforzamiento, donde podíamos dejar de lado la planeación de “aprende en casa” y atender el o los aprendizajes esperados de los Campos de Formación Académica que considerará más importante de abordar.

Es por ello, que se envió la planeación a través de un grupo académico de WhatsApp a los padres de familia, explicándoles cada uno de los apartados para su realización.

Los padres de familia durante ese tiempo expresaron como veían el avance de sus hijos respecto a las actividades, comentando que los niños estaban más motivados al realizar juegos, manualidades y cosas cotidianas, como ayudar a doblar su ropa, a contar y recoger sus juguetes.

De igual manera al implementar actividades donde el elemento principal es el juego se crean ambientes de aprendizaje basados en la lúdica, dando esa confianza a los alumnos de expresarse libremente y aprender juntos.

Los ambientes de aprendizajes lúdicos son aquellos que emplean juegos para generar situaciones de aprendizaje, donde el alumno pone en conflicto sus habilidades y al tiempo que se divierte va construyendo su aprendizaje. Así mismo, generar ambientes de aprendizaje basados en la lúdica requirió nuevas estrategias donde los alumnos pudieran interactuar mediante el juego, para ello la planificación de actividades fue novedosa atendiendo los aprendizajes esperados, lo cual se logró mediante interacciones relevantes y significativas en las diferentes actividades, de ésta manera el ambiente es visto como un “conjunto de condiciones o circunstancias de una institución educativa, orientada a favorecer el logro de los fines de la educación” (Aguilar, Vitalia, Corredor, Geus, Fiallo, Porras, Suárez, 2008, p. 3).

Desde esta perspectiva se entiende al ambiente como espacio o condición que favorece las interrelaciones para el logro de los fines educativos, así los ambientes de aprendizajes son las relaciones que se desarrollan en lugar de encuentro donde se promueve un clima de confianza, apoyo mutuo y se contribuye al aprendizaje significativo entre pares.

Considero que descuidar la creación de buenos ambiente de aprendizaje afecta directamente al desarrollo intelectual de los alumnos, porque en estos espacios se incrementan y adquieren nuevos aprendizajes al tener la oportunidad de interactuar con sus pares, atender consignas, adquirir nuevas experiencias, además se puede incrementar el deseo y placer por aprender con los demás, por esta razón creo que es importante generar estos escenarios para contribuir al desarrollo de las competencias y aprendizajes esperados.

Además de que al realizar estas actividades con su familia fue como salir de la rutina y divertirse mientras cumplían con los deberes de la escuela; es por ello, que considero, siempre se deben incluir estos tipos de actividades donde los niños puedan divertirse a través de algo que a ellos les gusta (el juego).

Emplear el juego como principal herramienta para mejorar los ambientes de trabajo permitió el logro de los aprendizajes esperados, pues al hacer uso de la imaginación que se transponla a la realidad, donde la ZDP (zona de desarrollo próximo) tiene un papel importante para que el aprendizaje sea significativo como lo señala Vygotsky (1934) citado por García (2012) “el juego infantil es la fuente del desarrollo que crea la zona de desarrollo proximal” (p. 23).

Como lo señala el autor el juego es la actividad propia de la niñez donde el niño a través de la imaginación construye su realidad, por lo que el docente debe considerarlo como un elemento primordial en las estrategias de enseñanza- aprendizaje, ya que éstas son un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: el respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo al compartir ideas, conocimientos e inquietudes, todo ello contribuye de manera importante para interiorizar los conocimientos y que estos sean significativos.

Los conocimientos que se propician a través del juego favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional de los participantes con la finalidad de propiciar un desarrollo integral significativo y al docente le brinda una herramienta para hacer frente a su compromiso de forma competente, donde sus habilidades, estrategias y actitudes se vean mezcladas en su ingenio y creatividad al implementar diversas formas de realizar juegos, siendo estos atractivos y significativos para los alumnos.

Es por ello que los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, éstos aportan una forma diferente para propiciar y favorecer los aprendizajes esperados, con ellos los niños tienen un momento de descanso y recreación, para lo cual es conveniente que el docente considere las características de los alumnos y las adapte a su nivel de desarrollo.

Es importante mencionar que durante la aplicación de la presente planeación se observaron conductas y actitudes favorables durante la realización de las misma, las cuales fueron de motivación al realizar cada una de las actividades; ya que estas incluían el juego en su mayoría, lo que a los niños les causo curiosidad, pues sintieron algo cercano a lo que se trabaja diariamente en el aula de clases; de igual manera, se les brindaron y propiciaron herramientas de fácil acceso, puesto que, se consideró el contexto de los niños, así como el interés y necesidades que tenían.

A través de los videos pude observar sus actitudes por lo que puedo decir que estas actividades fueron significativas, puesto que reforzaron los aprendizajes que se han estado realizando, también, de acuerdo a los comentarios que me comentaron las mamás fue que durante cada una de las actividades se mostraron alegres, mostrando iniciativa y a su vez responsabilidad al realizarlas, puesta que ellos fueron el eje central de las mismas.

Por ello considero necesario volver a aplicar nuevamente el plan de reforzamiento cuando volvamos a clases, con el objetivo de mejorar los aprendizajes de los alumnos, así mismo considerar las siguientes reflexiones:

- La planeación es un instrumento fundamental para el docente, ya que permite prever, diseñar y organizar el trabajo áulico, en ella se consideró importante incluir: campo formativo, aspecto, competencia, aprendizajes esperados, recursos, tiempo, estrategias, evaluación, así como también la edad de los alumnos, contenido científico y referentes teóricos, porque son elementos indispensables que sirven para direccionar la intervención propiciando y favoreciendo los ambientes de trabajo.
- La labor del maestro es un trabajo arduo, por lo que se debe de estar en constante actualización, con el objetivo de hacer frente a las demandas de la sociedad, el sistema educativo y los alumnos, puesto que actualmente con el avance de la ciencia y la tecnología se requiere de profesionales competentes.
- Los ambientes de aprendizaje son espacios de interacción, donde se le debe dar al niño la oportunidad de interactuar con sus pares, atender consignas, trabajar colaborativamente y expresar sus ideas en un clima de confianza y respeto, para ello es necesario la práctica de los valores tales como: respeto, tolerancia, igualdad y equidad.
- El juego es un mediador que propicia y facilita los aprendizajes de manera divertida y organizada, éste representa una actividad vital en el desarrollo del niño, ya que favorece la construcción de su realidad a través de la imaginación, por lo que el docente debe considerarlo en las estrategias de enseñanza- aprendizaje.
- La reflexión de la práctica permite realizar una autoevaluación del desempeño docente, identificando causas, consecuencias, fortalezas y debilidades con el propósito de plantear nuevas líneas de acción, buscando estrategias para mejorar la intervención docente.

BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍCAS

- García, E. (2012). La psicología de Vygotsky en la enseñanza preescolar. México: Trillas.
 - Aguilar, E. Vitalia, M. Geus, C. Fiallo, J. Porras, H. Suárez, J. (2008). Aula virtual. Una alternativa en educación superior. Revista UIS. Vol. 9. Núm. 1. (Recuperado de: <http://revistas.uis.edu.co/index.php>). Consultado el 10- 04- 2016.
-

EVIDENCIAS DEL PLAN DE TRABAJO



En la siguiente fotografía se observa el producto de la sesión de la ruleta donde el niño se divierte, mientras aprende los números.



Se aprecia al alumno jugar a los bolos, donde además de utilizar las artes para la realización de cada herramienta, aprende jugando.



Se observa el gusanito donde a cada uno de los números se representan por medio de cada una de las patas.



En esta imagen se aprecia a una de las alumnas realizando el cocodrilo numérico, para poder jugar con el mientras se apropia de la escritura de los mismos.