



El juego como instrumento para la elaboración del diagnóstico inicial

Autor(a): María Verónica Bañuelos García

Jardín de Niños “Emiliano Zapata” 15EJN1526R

Villa de Allende, México

16 de febrero de 2023



Introducción

El presente documento tiene como finalidad brindar a los lectores la oportunidad de conocer el trabajo docente en educación preescolar, específicamente lo relacionado a evaluación diagnóstica, el cual se desarrolló en el Jardín de Niños Emiliano Zapata, de la localidad de Sabana de Taborda 1ª Sección, del Municipio de Villa de Allende, el grupo con el que realizaron las actividades fue un grupo multigrado de niños de cuatro y cinco años, de un contexto rural.

Las actividades propuestas fueron planeadas considerando los elementos del Programa de Educación Preescolar 2017, retomando para este documento el campo de pensamiento matemático, el cual me permitió vincular las actividades realizadas con los demás campos, rescatando los aprendizajes esperados y secuencia de actividades, en estas últimas se incluyeron actividades sencillas que me permitieron conocer a mis alumnos; conocer las valoraciones y reflexiones de la práctica docente que se realizan con base a los resultados obtenidos en el grupo. Todo esto esperando que los lectores encuentren algún elemento que pueda fortalecer su labor docente, o bien encontrar similitudes en las actividades y formas de trabajo.

Justificación

El presente trabajo se realizó considerando actividades de evaluación diagnóstica enfocadas al campo formativo de pensamiento matemático, las cuales como lo menciona el documento de la Secretaría de Educación Pública (SEP), Para empezar el proceso de evaluación: el diagnóstico (2012, p.2) “es indispensable realizar un diagnóstico inicial durante las primeras semanas del ciclo escolar”, puesto que es cuando el docente tiene su primer acercamiento con los alumnos, y la principal finalidad de esta es que:

“A través de actividades exploratorias la educadora obtenga información básica sobre cada uno de los niños de su grupo: qué muestran saber hacer en relación con algunas competencias señaladas en el programa y los aprendizajes esperados relacionados con ellas, sus condiciones de salud física, rasgos que caracterizan su ambiente familiar” (Para empezar el proceso de evaluación: el diagnóstico, SEP 2012, p.2).

Las actividades planeadas permitieron mediante el juego como estrategia didáctica, conocer el nivel de logro en el que se encuentran los alumnos en el campo formativo de pensamiento matemático para identificar sus conocimientos previos, áreas de oportunidad y fortalezas; con lo cual como docentes podremos priorizar los aprendizajes esperados a trabajar. Por ello es necesario que las actividades sean diseñadas de tal manera que nos permitan observar las distintas formas en las que los alumnos se expresan, se relacionan con los demás, resuelven situaciones problemáticas o que les implican un reto físico o cognitivo y además que nos permitan observar la manera en la que ellos conciben el mundo. Es importante puntualizar que para la elaboración del diagnóstico existen diferentes herramientas que podemos utilizar como lo son: entrevistas, diálogos directos, observación y rúbricas, y pueden ser de utilidad para fortalecer el diagnóstico.

CAMPO	ORGANIZADOR CURRICULAR 1	ORGANIZADOR CURRICULAR 2	APRENDIZAJES ESPERADOS
Pensamiento Matemático.	Número, Álgebra y Variación.	Número.	Resuelve problemas a través del conteo y acciones sobre las colecciones. Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.

Nota. Recuperado de Aprendizajes Clave para la Educación Integral, plan y programas de Estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, (p.230), SEP 2017

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Juego cinco ratoncitos: salir al patio y comentar a los alumnos que jugaremos a los ratoncitos y el gato, siguiendo la canción de los cinco ratoncitos, dando recomendaciones a seguir durante el juego para no causar un accidente, al culminar el juego se le pedirá a un alumno que cuente los ratones que se comió el gato. (El juego se repetirá varias veces en diferentes días).

Con el apoyo del cuento de Caperucita Roja realizar las siguientes actividades:

Juego lobo lobito: Previamente recordar con los alumnos los acuerdos y reglas para jugar. Durante el juego comenzar con un lobo y luego con dos, con tres, cuatro y así sucesivamente... Cada que se aumente o disminuya el número de lobos, pedirles a los niños que ayuden a contar cuántos lobos hay.

Identificar y clasificar imágenes referentes al cuento de Caperucita Roja, ellos tendrán la tarea de agrupar elementos según sus cualidades, de igual manera cuando los alumnos realicen el ejercicio cuestionarlos acerca de cómo clasificaron los objetos y

cuestionarles sobre: ¿Cuántos lobos hay?, ¿cuántos pinos etc.? Invitándolos a identificar la cantidad de elementos en sus colecciones mediante el conteo.

Juego derribando lobos: Usando una pelota los niños deberán derrumbar los bolos mismos que tendrán colocados un lobo por bolo, durante la dinámica los niños harán uso del conteo para identificar cuantos lobos han logrado derrumbar y en cada tiro registrarán los bolos derribados, para posteriormente establecer comparaciones entre sus compañeros del total de bolos derribados.

El barco se hunde: formar equipos de diferentes cantidades de niños y una vez que se integró el equipo representan la cantidad con pelotas dentro de un aro. Se puede integrar la variante de indicar que las pelotas tienen que ser de un color específico, y solicitar que los alumnos se turnen para realizar el conteo en voz alta de las pelotas que se encuentran dentro de los aros, finalizando con el registro por equipos en una hoja.

Tangram con paisajes sencillos: Se les entregaran a los niños figuras geométricas y se les pedirá que traten de reproducir las figuras que se muestran en el pizarrón (durante la actividad se les cuestionara a los alumnos si conocen las figuras que se les dieron y en caso de que las conozcan que nombren algunas características).

Ordenar, clasificar y contar mediante la actividad de los animales: pedir a los niños que separen animales de acuerdo a su habitad y realicen el conteo de los conjuntos que formaron, posteriormente se les proporciona una hoja para que los niños representen los conjuntos de acuerdo a criterios acordados y registren el número que corresponda de acuerdo a sus posibilidades, para compartírselos en el grupo.

Tiro al blanco: jugar a tirar pelotas desde un punto acordado hacia botes y al final realizar el conteo de los tiros anotados por cada niño y los registraran en una hoja blanca, ya sea con números o dibujos y luego los representaran con pelotas y aros. Realizar cuestionamientos de sus registros permitiéndoles establecer comparaciones

y compartir su información, para identificar quienes anotaron mayor número de pelotas.

Comparación de peso, tamaño y medida con actividades lúdicas: se realizarán carreras individuales marcando puntos de salida y llegada, en cada carrera llevarán objetos de diferente tamaño, longitud y peso; al culminar la actividad se cuestionará a los alumnos que objetos eran más pesados y cuáles menos, cuáles eran largos, cortos, grandes y chicos, posteriormente los alumnos plasmarán de manera gráfica objetos de acuerdo a sus características.

Autoría propia María Verónica Bañuelos García 2019

Al concluir la aplicación de las actividades se encontraron hallazgos como:

Las actividades realizadas permitieron observar que los alumnos del grupo son activos, participativos y expresivos están familiarizados con el conteo, pero es de manera memorizada, por lo cual al presentárseles actividades que implican uso de los números, resolución de problemas o acciones sobre colecciones les es difícil atender a las consignas lo cual se refleja en las siguientes observaciones.

Logran representar cantidades no mayores a siete, ya sea con objetos o símbolos propios. Utilizan algunas estrategias que son útiles para realizar conteo de colecciones menores a 10 elementos, sin embargo, está en proceso de fortalecer dichas estrategias para llevarlo a cabo de forma correcta. Realizan colecciones con base a su rango de conteo, debe contar dos o tres veces para rectificar la cantidad de elementos que consideran hay; aun no reconocen que en la colección de elementos dada la posición en que se encuentren ordenados los elementos no altera la cantidad de los mismos. Utilizan formas, figuras y cuerpos geométricos, para armar objetos, realizan comparaciones con objetos que están a su alcance, pero aún no logran identificar sus características y nombres de las mismas.

Evidencias fotográficas



Lanzamiento de pelotas, conteo y registro de los resultados.
Autoría propia María Verónica Bañuelos García 2019.



Juego derribando lobos, conteo y registro de resultados.
Autoría propia María Verónica Bañuelos García 2019.



Reproducción de modelos con formas, figuras geométricas
Autoría propia María Verónica Bañuelos García 2019



Clasificación de animales de acuerdo a sus características.
Autoría propia María Verónica Bañuelos García 2019.



Resolución de problemas y acciones sobre colecciones.
Autoría propia María Verónica Bañuelos García 2019.

Conclusiones

A manera de conclusión podemos decir que las actividades desarrolladas fueron de impacto tanto para los alumnos como para los padres de familia y el aplicarlas durante las primeras semanas del ciclo escolar permitió a la docente obtener información básica pero sustancial de los procesos en los que se encontraban los alumnos del grupo en el campo de pensamiento matemático. De igual manera la docente identificó cuáles de sus intervenciones fueron acertadas y cuáles deben ser modificadas durante el desarrollo de las siguientes actividades.

De acuerdo con la SEP, en el libro Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Plan y Programas de Estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación menciona que “el juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños” (SEP, p.163), es por ello la importancia de hablar del juego como principal estrategia de trabajo en cada una de las actividades, así como la confianza y libertad que la docente

brinde para manipular diversos materiales en el desarrollo de las mismas, todo esto permitió que los alumnos se desarrollaran de manera natural en la aplicación de las actividades, logrando con ello su integración a un mundo nuevo para ellos que es la enseñanza escolarizada, especialmente logrando parcialmente la separación del vínculo materno para iniciar con la formación de nuevos lazos afectivos.

Importante mencionar que de las actividades realizadas en el año 2019 fueron exitosas, pero en los años posteriores se enriquecieron con el uso de materiales brindados por la SEP, como lo son las láminas didácticas de 2° y 3° (día de plaza, ¿dónde están?, el cumpleaños, el zoológico, las canicas, en todos lados, la piñata, consultorio de mascotas, entre otras); así como la aplicación de diversas secuencias didácticas propuestas en el libro de la educadora. y el uso de acervos bibliográficos, entre los cuales se encuentran; la oruga muy hambrienta, por las cuatro esquinitas de nada, 1001 cosas que encontrar, entre otros.

Recomendaciones para la aplicación de las actividades propuestas

- 1.- Prever los materiales a utilizar en cada una de las actividades.
- 2.- Dar consignas claras y cortas (repetirlas hasta tres veces en caso que existan dudas).
- 3.- Permitir que todos los alumnos expresen sus ideas (en caso de que las participaciones sean muy largas poner en pausa la actividad y aplicar una pausa activa para volver a centrar la atención de los alumnos).
- 4.- Tener claro que es lo que vamos a observar en el desarrollo de cada una de las actividades.
- 5.- Brindar seguridad en todo momento a los alumnos.
- 6.- Permitir que los niños se diviertan y aprendan de sus errores.

Referencias

Secretaria de Educación Pública (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Plan y Programas de Estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. SEP.

Carle, Eric. (2002). La oruga muy hambrienta. Apolo, S.A. de C.V.

Milbourne Anna. (2016). 1001 cosas que buscar en pueblos y ciudades. Usborne

Secretaria de Educación Pública (2018). Laminas Didácticas Educación Preescolar Segundo Grado, SEP.

Secretaria de Educación Pública (2018). Laminas Didácticas Educación Preescolar Tercer Grado, SEP.

Ruillier, Jerome. (2004). Por cuatro esquinitas de nada. Editorial Juventud, S.A.

Secretaria de Educación Pública. (2012). Para empezar el proceso de evaluación: el diagnóstico. SEP.