



USANDO LOS NÚMEROS A TRÁVES DEL JUEGO

Profesora: Vanesa Yadira Palacios Pérez
Jardín de Niños “Rubén Darío”
Ixtapaluca
30 de noviembre de 2022



PRESENTACIÓN

El presente trabajo está enfocado en atender el campo de formación académica de pensamiento matemático, con la finalidad de que los alumnos adquieran el aprendizaje de “Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional” del plan y programas de estudio de educación básica, Aprendizajes Clave para la Educación Integral. (pp.210) a través del juego lúdico y con situaciones que pueden relacionar con su entorno o vida cotidiana, apegado a su realidad.

El plan elaborado que a continuación se presenta, está organizado en seis días, en los cuáles se abarcan diferentes juegos que favorecen el conocimiento y aplicación de los números de diversas maneras tanto oral como escrita, fortaleciendo en ellos sus habilidades de conteo de manera divertida.

Sabemos que el preescolar es la base de la educación básica y aunque en ocasiones se piense que solo se va a jugar, para los niños de esa edad el juego es una herramienta valiosa que puede ser ocupada a favor de su aprendizaje, como menciona Zapata “el juego es un elemento primordial en la educación escolar” (1990).

Muchos de nuestros niños muestran grandes habilidades cuando a través de actividades lúdicas divertidas se les presentan los aprendizajes, en este caso los números se les mostraron de manera atractiva, además de observar que cuando algo les gusta muestran mayor concentración, entusiasmo, creatividad, emociones positivas y sobre todo mayor seguridad al llevar a cabo cada una de las actividades que se les presentan.

“La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes y divertirse y disfrutar” (Garrido, 2010, pp. 23)

JUSTIFICACIÓN

En preescolar es necesario recordar que lo primordial siempre será el alumno, poniendo mayor énfasis en sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje, pensando en esto, las actividades planeadas durante estos días para los alumnos de segundo grado de preescolar, se realizaron a través de juegos, para favorecer el aprendizaje del campo de formación de pensamiento matemático.

Según Medina Hidalgo, (2017) indica que Piaget, plasma que el desarrollo del pensamiento matemático se logra a través del interaccionar de los niños con los objetos que tienen a su alrededor, así mismo, que se debe buscar técnicas atractivas. (pp.127)

Por tal motivo, la intención pedagógica de esta situación didáctica es rescatar los avances significativos en habilidades y aprendizajes de los alumnos de preescolar, usando el juego como herramienta que favorezca y a su vez los mantenga interesados, emocionados, además de ayudarlos en su proceso de aprendizaje.

Tomando en cuenta lo citado, es que se llevaron a cabo actividades que ponen en práctica sus habilidades de conteo, a través del juego y que les permitió interactuar con situaciones de su entorno.

Situación didáctica

Como sabemos la planeación es primordial para poder lograr los aprendizajes en los alumnos, es inevitable no contar con la organización previa de las actividades, ya que, si lo hacemos así, estaríamos haciendo un trabajo a ciegas, sin lograr la adquisición de aprendizajes por parte de los alumnos.

Los procesos de planeación y evaluación son aspectos centrales de la pedagogía porque cumplen una función vital en la concreción y el logro de las intenciones educativas. En este sentido, la planeación didáctica consciente y anticipada busca optimizar recursos y poner en práctica diversas estrategias. (Aprendizajes Clave para la Educación Integral, pp.124-125)

Por tal motivo se realizó previamente la elaboración de la situación titulada “usando los números a través del juego”, en la cual se diseñaron actividades, enfocadas al logro del aprendizaje del campo de formación académica, pensamiento matemático, de igual manera se estableció el tiempo para abordarla, determinando que serían seis días en los cuales se consideró que se podría alcanzar el logro del aprendizaje seleccionado, además de elegir los recursos que consideraba pertinentes y adecuados al nivel, sin dejar de lado las necesidades de mi grupo, considerando sus intereses y gustos por eso es que se eligieron actividades lúdicas a través del juego, ya que ellos muestran entusiasmo y creatividad en este tipo de actividades.

A continuación, se presenta la planificación con todos los elementos que se consideraron pertinentes para poder llevarla a cabo.

**“2022.Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México”
JARDIN DE NIÑOS “RUBEN DARIO” C.C.T. 15EJN3924C**

**PROFRA: VANESA YADIRA PALACIOS PEREZ
CICLO ESCOLAR: 2022-2023**

GRADO: 2°

TITULO DE LA SITUACION: USANDO LOS NUMEROS A TRAVES DEL JUEGO.			
FECHA: DEL 4 AL 11 DE NOVIEMBRE DEL 2022			
Propósito: Lograr que los niños pongan en práctica sus habilidades de conteo a través del juego.			
RETO COGNITIVO		Lograr que los alumnos reconozcan porqué y para qué pueden usar los números y utilicen los principios de conteo uno a uno, en orden ascendente y descendente, así como el orden estable al contar.	
CAMPOS FORMATIVO O AREA DE DESARROLLO	ORGANIZADOR CURRICULAR 1	ORGANIZADOR CURRICULAR 2	APRENDIZAJES ESPERADOS
Pensamiento Matemático	*Número, algebra y variación	*Número	<ul style="list-style-type: none"> Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
ACTIVIDADES PERMANENTES		<ul style="list-style-type: none"> La docente llevará imágenes de diversos animales diario cada niño tomará, un animalito (el cual traerá su nombre escrito) y lo colocará del lado que corresponde, asistieron o no asistieron, al finalizar, se realizará el conteo y observaremos cuántos asistimos y cuantos faltaron. Armado de rompecabezas. 	
ACTIVIDADES PARA EMPEZAR BIEN EL DÍA		<ul style="list-style-type: none"> Se bailará al ritmo de la música canciones alusivas al tema que se está viendo durante la semana para favorecer sus habilidades de expresión corporal. 	

ACTIVIDADES DEL PMCE

- Comité protección civil. 8 de noviembre. Video que hacer en caso de sismo.
- Comité convivencia escolar 11 de noviembre títeres y dado del monstruo de las emociones
- Comité biblioteca escolar 14 de noviembre cuento de las emociones en rotafolio.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

VIERNES 04 DE NOVIEMBRE DE 2022

INICIO:

- ✚ Comenzaremos con la indagación de aprendizajes previos, cuestionándolos sobre si saben en ¿Qué juegos podemos ocupar los números?, ¿Para qué nos sirven los números?
- ✚ Se les proyectar a los alumnos videos sobre los “Juegos tradicionales” e interrogarlos con las siguientes preguntas ¿Qué observan? Alguien de ustedes conoce que son, la intención de que observen bien, centre su atención y rescaten los juegos que conozcan. Los juegos que se proyectarán en la lámina son: Domino, avión, pirinola, boliche, lotería, bingo, serpientes y escaleras, ponerle la cola al burro, canicas y rompecabezas.
- ✚ Realizaremos una lista en el pizarrón de los juegos que identificaron. Posterior a ello se leerá al grupo, uno por uno los nombres de los juegos que se anotaron y cuestionarlos si saben cómo se juega, deberá de marcar con una paloma (✓) aquellos sobre los que los niños saben las reglas y poner una (X) en aquellos juegos en que los niños desconocen las reglas para jugar o no conocen de su existencia. De este ejercicio resultarán algunos juegos que pondremos en práctica.

DESARROLLO:

- ✚ Organizados en círculo a través de un diálogo con sus alumnos en relación a los juegos observados se les preguntará ¿Por qué la pirinola trae números? Y en el juego de serpientes y escaleras ¿Para qué nos servirán los números? En el domino no hay números, solo tiene puntitos, ¿Qué tenemos que hacer con esos puntitos? Entre otras... Finalmente los llevará a la reflexión de la importancia de conocer los números y saber contar para poder jugar los juegos.
- ✚ Acudiremos al salón de matemáticas para utilizar algunos materiales como el juego de las canicas y ver si logran identificar los números de manera gráfica.
- ✚ Se les mostrará el juego de la lotería podrán colorearla y hacer en conteo de los objetos que hay en cada casilla.

CIERRE:

- ✚ Practicaremos el juego de la lotería anotando en el pizarrón quien vaya ganando cada una de las partidas, al final recordaremos la importancia que tiene los números en dicho juego y comentaremos en que otro juego de los

observados al inicio necesitamos conocer los números, pensarán que otros juegos que no están ahí necesitan de los números.	
MATERIALES	Video, lotería, crayolas, bocina, tapas, marcadores, pizarrón etc., materiales del salón de Matemáticas.
Observaciones	

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	
LUNES 07 DE NOVIEMBRE DE 2022	
Inicio	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ En plenaria, recordar a los alumnos la importancia de saber contar para poder jugar los juegos de mesa que observamos en el video la sesión anterior, poner de ejemplo serpientes y escaleras, para ello lanza un dado grande varias veces e ir cuestionando a los alumnos sobre las casillas que deberá de avanzar. 	
Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Proporcionarles material didáctico disponible en el aula (Fichas, frijol, bloques, etc.) mediante el juego el Rey pide iré tomando una tarjeta, mencionando el rey pide 10 fichas según el material que se vaya a utilizar ejemplo 10 frijoles, mientras los alumnos realizan el conteo, la educadora monitorea la actividad apoyando a quien identifique que requiere apoyo. ✚ Con ayuda de las mismas tarjetas en parejas jugaremos a buscar la tarjeta que corresponda a la cantidad de objetos que tiene en el reverso, ejemplo una tarjeta con 3 ositos, deben buscar la que tiene el número tres usando sus habilidades de conteo. ✚ Saldremos al patio y la docente les dará indicaciones dependiendo las tarjetas, por ejemplo, deberán saltar en un pie y mostrará la tarjeta con el número 4 ellos a través de su participación dirán cuántas veces. 	
Cierre	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Preguntaremos a los alumnos que otros juegos necesitan de números y que podemos llevar a cabo en el patio, dependiendo sus respuestas se cuestionará si saben las reglas de dichos juegos, al final de la plenaria, entre todos elegiremos uno de los juegos que si contenga el uso de los números y lo llevaremos a cabo fuera del aula. 	
MATERIALES	Frijoles, tapas, bloques, tarjetas con números, marcadores, pizarrón etc.
Observaciones	

MARTES 08 DE NOVIEMBRE DE 2022

Inicio

- ✚ Comenzaremos preguntándoles a los alumnos si recuerdan lo que hemos visto con anterioridad, después de escuchar sus respuestas, saldremos al patio a bailar la canción "Soy una Serpiente" con la finalidad de usar el conteo cada vez que se va agregando un alumno a la cola de la serpiente.
- ✚ Al concluir la canción reunir a todos en círculo y realizar la siguiente pregunta ¿Cuántas partes de cola tiene la serpiente? Para lo cual les solicitare que me ayuden a contar la cantidad de alumnos que se lograron unir a la serpiente (lo haremos un máximo de tres rondas dependiendo la asistencia de alumnos en ese día).

Desarrollo

- ✚ Proporcionarles la tira de la serie numérica que se les solicito de tarea, les daré la consigna de cómo se utilizará (como un pizarrón mágico dibujando la cantidad de objetos según corresponda con el numero escrito) para lo cual les proporcionaré algunos plumines de colores.
- ✚ Les preguntaré si recuerdan el juego del bingo, dependiendo las respuestas de los alumnos les explicaré las reglas del juego.
- ✚ Llevaremos a cabo el juego del bingo para lo cual se les mostrará una pequeña tómbola donde están los números que vienen en sus tableros.

Cierre

- ✚ Saldremos al patio y les pediré a los alumnos que observen lo que hay dentro de los aros que coloque previamente, dentro de cada aro habrá una tarjeta con un números siendo el más grande el 10 también habrá charolas con bloques o tapas, se les explicará que deberán buscar el aro que tiene el mismo número que la tarjeta que se les acaba de asignar a cada uno y al escuchar la indicación de la docente de en sus marcas listos, fuera deberán ir a las charolas y tomar la cantidad necesaria dependiendo su tarjeta, para ello deberán usar sus habilidades de conteo.

MATERIALES

Frijoles, tapas, bloques, hojas con el bingo, tómbola, aros, tarjetas de números, bocina, etc.

Observaciones

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

MIÉRCOLES 09 DE NOVIEMBRE DE 2022

Inicio

- ✚ Iniciaremos el día con la actividad el barco se hunde en la cual se les explicará a los alumnos que para evitar ahogarse deben entrar en un aro respetando la cantidad de personas que pueden estar, por ejemplo: el barco se hunde y para salvarnos necesitamos lanchas de 5 personas y así sucesivamente observando sus habilidades de conteo de cada uno para lograr salvarse.
- ✚ En el pizarrón habrá varios números del 1 al 10 en fichas de dominó y en una mesa les colocaré tarjetas de domino con la cantidad que corresponda

a cada número, de manera grupal y con participaciones voluntarias los alumnos podrán pasar a colocarlas en donde consideren que van.

Desarrollo

- ✚ Les preguntaré si recuerdan el juego de serpientes y escaleras, les explicaré las reglas del juego y si en dicho juego es necesario usar los números, escucharé sus respuestas y en base a lo que respondan continuaremos con la dinámica del juego.
- ✚ Previamente con ayuda de sus familias cada alumno habrá elaborado algunas casillas para el juego gigante de serpientes y escaleras en el cual podremos jugar todos para ver quien logra llegar a la meta usando los números y el conteo de los puntos en el dado gigante, observaré sus habilidades para recordar las reglas del juego y para contar y avanzar las casillas que corresponda.

Cierre

- ✚ Los cuestionaré sobre si recuerdan que otro juego existen en el que podamos usar los números, después de escuchar sus respuestas les mostrare un juego nuevo que es el memorama, les explicaré como se juega, de manera grupal lo llevaremos a cabo y posteriormente lo jugarán por mesas, observaré sus avances en el reconocimiento de los números y en el conteo de manera individual.

MATERIALES	Juego de serpientes y escaleras, dado grande, memorama, tarjetas de domino.
Observaciones	Les pediré a las mamitas que en casa practiquen dichos juegos para continuar favoreciendo su aprendizaje.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

JUEVES 10 DE NOVIEMBRE DE 2022

Inicio

- ✚ Recordaremos lo visto durante la semana cuestionándolos sobre ¿Cómo usamos los números?, ¿En dónde los podemos encontrar?, posteriormente les preguntare cual de todos los juegos que hemos visto durante la semana les ha gustado más colocare en una lámina la imagen de cada juego que hemos llevado a cabo y registraremos con caritas felices la opinión de cada alumno al finalizar contaremos cuantos votos tiene cada juego para saber cuál es el que más le gusto al grupo (dejare que ellos de manera autónoma sean quienes vayan contando).

Desarrollo

- ✚ Les preguntaré si alguna vez han ido al cine y si hay números o necesitamos de los números en el cine, cada respuesta la colocaré en el pizarrón, posteriormente les explicare que haremos el juego del auto cinema para lo cual necesitamos elegir roles y hacerles saber que cada rol necesita de saber contar por ejemplo, el de la taquilla debe saber contar la cantidad de monedas que cuesta le boleto y contar los boletos para dar la cantidad que le estén pidiendo, el de la dulcería debe saber contar los

<p>dulces y las monedas con las que le pagaran y así con todos los roles del auto cinema</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Les mostraré imágenes de los diferentes roles que podemos elegir y cada alumno será libre de elegir qué papel quiere realizar en el juego. ✚ De manera grupal elaboraremos el letrero de nuestro auto cinema y los boletos para dicha actividad, también les explicaré cuanto costará cada boleto y haremos un ensayo de conteo de monedas en parejas para saber si estamos cobrando lo necesario por los boletos. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Elaboraremos pequeñas invitaciones en parejas para llevarlas a los demás grupos e invitarlos a nuestra actividad. ✚ Pasaremos a las diferentes aulas a explicarles que película transmitiremos (será un video corto de máximo 5 min) los alumnos explicaran cuanto costaran los boletos y cuanto las palomitas. ✚ Un alumno le proporcionara de manera gratuita a cada grupo las monedas necesarias para que puedan acudir a nuestro cine. 	
MATERIALES	Monedas con valor de 1, invitaciones, papel América, adornos, papel bond, imágenes de juegos.
Observaciones	

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

VIERNES 11 DE NOVIEMBRE DE 2022

Inicio

- ✚ Comenzaremos organizado todo para nuestro auto cinema ya con los roles asignados de acuerdo a su propia decisión de cada alumno.
- ✚ Posteriormente iniciaremos con la actividad empezando por nuestro grupo, los dueños de los autos podrán entrar a ver la película, lo haremos respetando los roles y posteriormente cambiaremos los dueños de los autos pasarán a otro rol para que todos podamos disfrutar de la actividad y poner en práctica sus habilidades de conteo.

Desarrollo

- ✚ Una vez concluido nuestro grupo pasaremos a los grupos a invitarlos a nuestro cine debido a que los otros grupos no tendrán autos les prestaremos los nuestros.
- ✚ Ya que todos los grupos hayan pasado continuaremos cuestionándolos si ¿usamos los números?, ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué rol les gusto más?

Cierre

- ✚ Para concluir el tema los alumnos me apoyaran colocando el último juego de la semana que es tiro al blanco los alumnos intentaran atinarle al blanco el cual estará elaborado con cartulina y aros la intención es que logren meter en el centro la cantidad que les salga en la tarjeta por ejemplo tres pelotas, quien lo vaya logrando podrá sacar una sorpresa de

la caja misteriosa, (durante la dinámica del juego observare sus avances en el conteo de objetos).	
MATERIALES	Palomitas, vasos de cada grupo, taquilla, carros de cartón (hechos con cajas) cartelera previamente elaborada (cada grupo podrá elegir que película ver) dulcería, aros, pelotas, etc.
Observaciones	

Ejecución

La situación didáctica se ejecutó durante los días planeados, realizando en tres momentos las actividades: inicio, desarrollo y cierre, esta dinámica de trabajo se llevó a cabo de manera cotidiana, durante su ejecución se pudo observar la participación de los alumnos, el entusiasmo y la motivación por continuar realizando cada una de las actividades.

En algunas ocasiones el desempeño de los alumnos sobrepaso a lo que yo tenía pensado, ya que ellos mostraron gran destreza para realizar las actividades, por ejemplo: en la actividad del auto cinema cuando estaban vendiendo los boletos se observo que ellos mismos organizaban las filas pidiendo que se formaran de cinco en cinco, les contaban con facilidad sus monedas e indicaban que podían pasar a otra fila, mostrando autonomía y sin necesidad de indicarles algunas cosas como organicen la fila.

La planeación se debe entender como una hoja de ruta que hace consciente al docente de los objetivos de aprendizaje que busca en cada sesión y, aunque la situación del aula tome un curso relativamente distinto al planeado, el saber con claridad cuáles son los objetivos específicos de la sesión le ayudará al docente a conducir el proceso de aprendizaje de los estudiantes. (Aprendizajes Clave para la Educación Integral, pp.125)

Por tal motivo considero que la ejecución fue exitosa, pues se logro rescatar grandes logros en el aprendizaje de los alumnos, así como habilidades y destrezas, tomando en cuenta que al ejecutarla se le permitió al alumno ser creativo y autónomo en las actividades, apoyándolo y guiándolo en situaciones que lo ameritaba.

Evaluación.

Como sabemos toda planeación debe complementarse de una evaluación, ya que es importante conocer los avances y logros obtenidos en los aprendizajes de los alumnos, es primordial para el docente rescatar información relevante que de cuenta de lo que los alumnos están aprendiendo y de las situaciones que aun requieren atención, pensado en esto se elaboro un instrumento de evaluación, considerando que este me permitirá recabar información permitente y adecuada.

Para los docentes, la articulación de la evaluación con su práctica cotidiana es un medio para conocer el proceso de aprendizaje de sus alumnos e identificar el tipo de apoyos que requieren para alcanzar los Aprendizajes esperados mediante nuevas oportunidades para aprender. La información recabada en las evaluaciones y las realimentaciones les brinda un reflejo de la relevancia y pertinencia de sus intervenciones didácticas y les permite generar un criterio para hacer las modificaciones que atiendan las dificultades y obstáculos del aprendizaje, así como potenciar las fortalezas de los alumnos, lo cual mejora la calidad de su práctica pedagógica. (Aprendizajes Clave para la Educación Integral, pp.127)

Por tal motivo se llevó a cabo registro anecdótico, para evaluar la situación

REGISTRO ANECDÓTICO

ACTIVIDAD EVALUADA: AUTOCINEMA

FECHA: 11 DE NOVIEMBRE DE 2022

Los alumnos comenzaron de manera autónoma la actividad mostrando gran habilidad para llevar a cabo la dinámica de trabajo, así como entusiasmo al estar participando, algunos alumnos como Leonardo hizo la venta de boletos de la taquilla lo cual permitió observar detalles como: conteo uno a uno de manera autónoma, al percatarse que le faltaban algunas monedas para completar el costo del boleto se los hacía saber a sus compañeros mencionándoles que les faltaba dos o tres monedas, por otro lado el alumno Andrés contaba a sus compañeros para dejarlos ingresar a la sala de cine, al observar que quedaban pocos carros, entraba los contaba y decía solo quedan cuatro autos.

Cada uno de los alumnos que participo mostro habilidad de conteo, sin embargo, pude observar que Abril solo contaba las monedas se daba cuenta que le faltaban, pero aún no podía mencionar a sus compañeros cuantas le hacían falta, de igual manera mostraron destreza para mencionarme maestra ya cambiamos de rol, estas palabras fueron mencionadas por Alisson quien en su emoción quería participar en todas las tareas que había en dicha actividad.

Otros alumnos como Nathan les costó un poco de trabajo ya que al participar en la venta de boletos solo contaba hasta el tres y sin importar la cantidad de monedas que costaba el boleto, se los proporcionaba, en esta situación decidí no intervenir para ver como reaccionaba su compañero que estaba apoyándolo en la venta, Axel por otro lado le decía le faltan monedas, sin embargo, Nathan no hacía caso, por lo que Axel decidió vender boletos y dejar que su compañero contará como quisiera.

A través de lo observado en esta actividad puedo rescatar que los alumnos de segundo grado en general van fortaleciendo sus habilidades de conteo, el participar en este tipo de actividades los motiva a seguir usando los números y lo hacen de una manera divertida, además considero que aunque hay alumnos que aun les cuesta trabajo llevar a cabo el conteo o uso de los numero en diversas situaciones como la llevada a cabo hoy, podemos continuar favoreciendo sus habilidades y desarrollándolas con otras actividades.

Aunque no se obtuvo buenos resultados en todos los alumnos, la mayoría mostro sus habilidades y destrezas en cuanto al conteo, por lo cual pondré mayor atención a que logren en aprendizaje aquellos alumnos que aún les cuesta trabajo en las actividades posteriores.

CONCLUSIONES

Durante la aplicación de la situación didáctica se observaron algunos avances significativos en los alumnos, de igual manera nos enfrentamos a situaciones desafiantes o retos importantes, como: la participación de algunos alumnos que al principio les costaba mayor trabajo interactuar con sus demás compañeros, algunos que su expresión oral no era tan fluida, sin embargo, todos participaron, mostrando grandes habilidades y avances en el proceso.

Durante cada actividad mostraron creatividad y habilidad para usar los números en situaciones que se apegan a su realidad, mencionando que les gusta ir al cine, reconocieron los roles que implicaba llevar a cabo un auto cine, participando en las diferentes funciones, desde vender palomitas, vender boletos, contar la cantidad de personas que podían ingresar a la sala del autocine, etc.

No cabe duda que cuando un niño se encuentra en un ambiente agradable, se muestra tal cual es, no tiene miedo a expresar sus emociones y mostrar sus habilidades con seguridad, ya que se siente cómodo en el ambiente que se encuentra, por tal motivo pude observar a los alumnos de segundo grado de preescolares seguros, emocionados y sobre todo felices de aprender los números.

A continuación, les presento algunas evidencias fotográficas de lo que implicó cada trabajo realizado con los alumnos durante los días planeados en la situación didáctica, mismos que dan cuenta de los logros obtenidos, así como los retos a los que nos enfrentamos.

ANEXOS FOTOGRÁFICOS

Los alumnos solicitaban su boleto y cuando eran varios los que entrarían solicitaban la cantidad exacta de boletos para darles el acceso a la sala



Foto. Autoría propia, Vanesa Yadira Palacios Pérez, 11 de noviembre de 2022.

Los alumnos formaban a los demás compañeros, y pedían la cantidad que costaba el boleto para poder venderles uno, en caso de no contar con la cantidad necesaria se les indicaba que solicitaran a su maestra la cantidad faltante.



Foto. Autoría propia, Vanesa Yadira Palacios Pérez, 11 de noviembre de 2022.

Vendieron palomitas y boletos, para lo cual contabilizaron la cantidad de monedas que costaba un boleto y una bolsa de palomitas.



Foto. Autoría propia, Vanesa Yadira Palacios Pérez, 11 de noviembre de 2022.

Contaron la cantidad de compañeros que podían estar en la sala dependiendo los carros que había disponibles.



Foto. Autoría propia, Vanesa Yadira Palacios Pérez, 11 de noviembre de 2022.

Jugaron serpiente y escaleras, entre otros juegos usando sus habilidades de conteo para avanzar en las casillas.



Foto. Autoría propia, Vanesa Yadira Palacios Pérez, 10 de noviembre de 2022.

REFERENCIAS

Garrido, P. (2010). Educar en el ocio y el tiempo libre. Madrid: Ediciones palabra.

Medina Hidalgo, M. I. (2017). Estrategias Metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria. ISSN 2602-8166, 1(3), 73-80. <https://doi.org/10.47230/unsum-ciencias.v1.n3.2017.28>

SEP. (2017). Aprendizajes Clave Para La Educación Integral, Educación Preescolar, Plan Y Programas De Estudio, Orientaciones Didácticas Y Sugerencias De Evaluación, SEP.

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax 1990.