



ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO



INFORME DE PRÁCTICAS EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN CUARTO GRADO GRUPO D

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA

MARIELA MANCILLA LINARES

ASESORA

MTRA. TERESA IZQUIERDO RAMÍREZ

SANTIAGO TIANGUISTENCO, MÉXICO

JULIO DE 2023

“Jugar le da a los niños la oportunidad de practicar lo que han aprendido”. -Fred Rogers

AGRADECIMIENTOS

Hoy se está viendo reflejada la culminación de mis estudios, gracias a todas las personas que me acompañaron en este proceso de formación en la escuela Normal, gracias a mi asesora de titulación quien fue la responsable en dar sus aportes y que con dedicación me encamino en el proceso de la realización de este informe de prácticas. Gracias a mi hermosa familia, a mi mamá por confiar en mi en todo momento y especialmente a mi papá que trascendió de esta vida, pero en su memoria le ofrezco este gran triunfo con todo mi amor; ellos fueron los promotores para el cumplimiento de mis actividades y mi mayor motivación para poder alcanzar esta gran meta. Gracias a mi persona, a mi esfuerzo y valentía de no desistir en estos cuatro años, a pesar de todos los obstáculos que surgieron durante todo este tiempo, pero principalmente gracias a Dios por darme la oportunidad de conocer a muchas personas de quien pude aprender muchas cosas, por darme el don de vivir esta vida, por brindarme salud, sabiduría y fortaleza para culminar este pequeño trayecto de vida.

Les agradezco infinitamente no solo por estar presentes sino por todos los grandes momentos de felicidad y todos aquellos momentos divertidos que surgieron en todos estos cuatro años de carrera en la Normal de Santiago Tianguistenco.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Plan De Acción	4
1.1 Intención	5
1.2 Planificación	8
1.2.1 Contexto	8
1.2.2 Diagnóstico	9
1.2.3 Problema	12
1.2.4 Hipótesis De Acción	17
1.2.5 Objetivos	17
Capítulo 2. Marco Teórico	18
2.1 El Juego	19
2.1.1 Características Del Juego	20
2.2 Estrategia	23
2.2.1 Estrategia De Enseñanza	24
2.2.2 La Estrategia De Enseñanza Desde Los Documentos Normativos	26
Capítulo 3. Estrategia Metodológica	29
3.1 Investigación-Acción	30
Capítulo 4. Desarrollo	34
4.1 Estrategia No.1 El Rompecabezas	35
4.1.1 Ciclo 1. Idea Inicial	35
4.1.2 Acción	36
4.1.3 Evaluación De La Acción	37
4.1.4 Ciclo 2. Plan Corregido	39
4.1.5 Acción	40
4.1.6 Evaluación De La Acción	42
4.1.7 Ciclo 3. Plan Corregido	44
4.1.8 Acción	45
4.1.9 Evaluación De La Acción	46
4.2 Estrategia No. 2 Memoramas	49
4.2.1 Ciclo 1. Idea Inicial	49
4.2.2 Acción	50

4.2.3 Evaluación De La Acción.....	52
4.2.4 Ciclo 2. Plan Corregido	54
4.2.5 Acción.....	55
4.2.6 Evaluación De La Acción.....	56
4.2.7 Ciclo 3. Plan Corregido	58
4.2.8 Acción.....	59
4.2.9 Evaluación De La Acción.....	60
4.3 Estrategia No. 3. ¡Adivina Adivinador!	63
4.3.1 Ciclo 1. Idea Inicial	63
4.3.2 Acción.....	63
4.3.3 Evaluación De La Acción.....	65
4.3.4 Ciclo 2. Plan Corregido	67
4.3.5 Acción.....	68
4.3.6 Evaluación De La Acción.....	69
Capítulo 5. Observación Y Evaluación.....	72
5.1 Observación.....	73
5.2 Evaluación.....	73
5.3 Reflexión	74
Conclusiones.....	77
Referencias.....	78
Anexos	80

INTRODUCCIÓN

La presente investigación da cuenta de la práctica profesional que se llevó a cabo en la Escuela Primaria Leona Vicario que se ubica en el Municipio de Ocoyoacac, Estado de México, colindando con los municipios de Lerma y Huixquilucan, al norte Lerma y San Mateo Atenco, al oeste y este con la Ciudad de México, al sur con los municipios de Capulhuac de Mirafuentes, Xalatlaco y Santiago Tianguistenco;

De acuerdo a los datos obtenidos del Gobierno del Estado de México INEGI (2020) Ocoyoacac cuenta con un total de 93 escuelas en educación básica y media superior; 36 en preescolar, 32 en primaria, 16 en secundaria, 8 en bachillerato, 1 en profesional técnico, 1 en formación para el trabajo, con un total de personal docente de 844 que laboran en las diferentes escuelas.

La escuela donde se realizaron las prácticas profesionales fue en la escuela primaria “Leona Vicario” pertenece al sector público, cuenta con turno matutino y vespertino, se ubicada en la calle Av. Martín chimaltecatl s/n, colonia centro. Su clave de centro de trabajo 15EPRO332N; cuenta con 43 docentes frente a grupo, 3 promotores de educación física, 2 promotores de educación para la salud, 2 de artes, 2 de computación, 3 directivos y de inglés son de 6 a 7 maestros.

El cuarto grado, grupo D, en el cual se llevó a cabo esta investigación, cuenta con 30 estudiantes a cargo de la Mtra. Nancy Bello González; Durante las jornadas de observación y ayudantía se detectó una problemática en el grupo; ya que se observó que los estudiantes no se mostraban interesados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el grupo de cuarto D se consideró que la falta de interés de los estudiantes debe ser un tema de estudio prioritario debido a que esto genera comportamientos de negatividad, a causa de eso se muestran pasivos y apáticos para la obtención de un aprendizaje significativo; Lo antes mencionado se muestra como un obstáculo durante el desarrollo de las actividades académicas que se realizaron durante el periodo de prácticas.

Es así como se lograron identificar algunas actitudes de los estudiantes y situaciones que presentan en las clases:

- Presentan mucha falta de atención en las clases
- Se distraen fácilmente

- El tiempo asignado para las actividades son cortos
- Se les dificulta seguir indicaciones
- Trabajan muy lento
- No concluyen sus actividades

Dicho problema es preocupante ya que a consecuencia de esto pudo observar en los estudiantes lo que es el abandono escolar. Es importante reflexionar sobre el gran reto que tiene el docente en su práctica profesional en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por ello, se debe centrar total atención en los estudiantes.

Dentro de la organización de la escuela primaria “Leona Vicario” los docentes trabajan las planificaciones multidisciplinares estratégicas las cuales consisten en tener un tema de interés que logre relacionar entre todos los temas de las materias. Esta nueva forma de desarrollar las actividades en las clases, para los alumnos resulta no ser muy atractiva, pues no mantienen ningún interés en las mismas; por ello, me motive en buscar una posible solución para esta problemática en la implementación de algunas estrategias que hagan atractivas las clases de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Por lo que se reflexiona que será necesario el fortalecimiento de las siguientes competencias profesionales: “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”, “Emplea los recursos y medios didácticos idóneos para la generación de aprendizajes de acuerdo con los niveles de desempeño esperados en el grado escolar”.

Para el logro del fortalecimiento de sus competencias y dando atención a esta problemática se considera necesario aplicar el juego como estrategia de enseñanza para hacer que sus estudiantes se interesen en las clases.

A través de este informe de prácticas se plantearon ciertos objetivos cómo identificar estrategias que involucren el juego para el fortalecimiento del aprendizaje; finalmente se hará una valoración de cada una de ellas para ver si se da solución a esta problemática.

La realización de esta investigación tiene como modalidad “Informe de Practicas” el cual da cuenta del análisis a través de cinco capítulos organizados jerárquicamente, en el primer capítulo es el plan de acción donde se hace un análisis de la intención de esta investigación en el que se explica la relevancia e importancia que tiene la práctica docente y su mejora asumiendo que la docente es responsable de la misma.

Ante esta problemática identificada en la escuela de prácticas; por medio de esta reflexión surge la planificación en la cual se vislumbra en lo que se desea mejorar, identificando el contexto donde se desarrollan las prácticas profesionales.

Incluye un diagnóstico de la situación que permite describir y analizar los hechos alrededor de esta problemática, respondiendo algunas interrogantes para definir mejor el problema y buscar alternativas para atender con precisión que podría hacer la docente en formación para mejorar su práctica docente, pues ella es el principal personaje para poder lograr que los estudiantes del cuarto grado grupo D se interesen en sus clases.

En el capítulo 2 se hace el análisis de fundamentos de autores que hacen énfasis en la relevancia del tema de este informe con el conjunto de aportes teóricos de diversos autores que le permiten fundamentar sus procedimientos, propuestas en la planeación de sus estrategias de enseñanza con el fin de incidir en la mejora de su práctica docente. Después viene el capítulo 3 donde se hace el análisis de la investigación- acción la cual es la propuesta que se va trabajar fundamentada en los aportes teóricos de Lewin dándole un enfoque cualitativo para el fundamento de los resultados obtenidos ante la dinámica de cada uno de los ciclos que deben cumplirse durante el estudio de esta metodología y para su evaluación, mediante diferentes instrumentos como lo son las planeaciones, el diario de clases, rúbricas, listas de seguimiento, etc.

Por ello en el capítulo 4 se incluye el desarrollo de las diferentes estrategias de enseñanza que se identificaron, aplicaron y valoraron, así mismo en el capítulo 5 da cuenta, los diferentes recursos metodológicos y técnicos que permitieron evaluar cada una de las estrategias realizadas y evidencias obtenidas con la finalidad de someterlas a ejercicios de análisis conducidas al replanteamiento, finalizando con una reflexión dando paso a la elaboración de este informe ante esta investigación.

Así mismo logrando la reflexión de lo el que implica para el logro sus competencias que promoviendo la profesión de todo maestro, se reconoce por el compromiso que los docentes dedican al aprendizaje de sus estudiantes, como agente en la búsqueda de soluciones antes las problemáticas que se presentan en la vida diaria de las nuevas generaciones, colocando como el centro de su vocación su profesionalidad y su vocación.

CAPITULO 1. PLAN DE ACCIÓN

1.1 INTENCIÓN

A través del tiempo la educación va sufriendo transformaciones, siendo cada vez más exigente, el docente debe contribuir no solo haciendo que los estudiantes asistan a la escuela para poder culminar un nivel educativo; la labor docente tiene que crear métodos que favorezcan principalmente en preparar a los estudiantes para afrontar los retos ante la nueva sociedad.

Dentro de la formación docente surgen oportunidades para aprender del error, a pesar de llegar a equivocarnos podemos volver reintentar para lograr ser mejor; el docente siempre debe estar en constante actualización, teniendo como deseo mejorar su proceso de enseñanza y dar apertura al cambio a pesar de cualquier obstáculo o situación, pues dentro del aula siempre encontraremos problemáticas que de una u otra forma por naturaleza le da al docente nuevas alternativas para mejorar su práctica.

Se percato de que los estudiantes no se ven interesados durante el desarrollo de sus clases, reconoce que la forma de trabajo no ha sido muy benéfica de acuerdo a los resultados que ha observado en sus primeras practicas; entonces ella tiene la grande tarea de promover ejercicios prácticos en sus clases, y estas les permitan a los estudiantes interesarse y aplicar sus conocimientos en su vida diaria.

Al iniciar durante las primeras semanas de prácticas al estar frente al grupo de cuarto grado grupo “D”, ejecutaba una planificación con varias actividades, logró notar que algunos estudiantes no tenían disposición para trabajar, presentaban dificultades para seguir las indicaciones, algunos estudiantes se quejaban de que las actividades eran muy difíciles, surgen momentos donde tardan mucho para concluir las actividades, pues el ritmo de trabajo de los alumnos era muy lento y no concluían sus actividades.

Por lo que los estudiantes tenían que llevarse sus trabajos a casa, pero muchos ni en casa concluían las actividades pues llegaban a clases al día siguiente con los trabajos incompletos, pero es importante enfatizar que en algunas actividades implican retos para su realización, pero la situación repercute en que los estudiantes ya no quieren esforzarse.

Pero no es solo problema de los estudiantes sino también el ejercicio de la práctica educativa de la docente en formación que no están siendo dinámicas por lo que los alumnos presentan estas dificultades. En algunas ocasiones durante el desarrollo de las actividades promovidas dentro de

su planeación, los estudiantes mostraban comportamientos negativos, pues ellos emitían expresiones de disgusto y de flojera.

La Docente en Formación como cada día que tocaba dar clase a los alumnos de cuarto grado grupo D llegaba con mucho entusiasmo, pero el día de hoy al momento que ella iba entrando al salón, los alumnos hicieron la expresión de - ¡A mí solo me gusta venir a la escuela a jugar por eso no traigo la tarea!, por lo que la maestra titular se vio molesta y les llamó la atención haciéndolos reflexionar que si alguien no quería estar en la clase se lo dijera a sus padres para que ellos evitaran la molestia de levantarse temprano para llevarlos a la escuela (Diario Escolar, 09/02/2023)

Igualmente, en el desarrollo de algunas actividades donde tenían que trabajar en equipos siempre se mostraron muy apáticos, la gran mayoría no quiere participar, se les dificulta mucho el trabajo de equipo, puesto que es difícil que lleguen a tomar acuerdos por sus diferentes maneras de pensar, pues el trabajo en equipo requiere que aprendan a comunicarse para tomar decisiones juntos y lograr una organización para trabajar equitativamente.

Ante estas situaciones la docente en formación entiende que la práctica educativa cobra importancia en la escuela para el desarrollo de sus habilidades y actitudes para saber afrontar este tipo de problemas ante su trabajo en su formación profesional, siendo ella la responsable en que el diseño de sus clases debe ser siempre atractivas y permitan facilitar el trabajo de los estudiantes.

Los comportamientos negativos de los estudiantes atraviesan por diferentes factores presentes al contexto en donde ellos viven, pero también las acciones que la docente en formación realiza durante las clases también está repercutiendo en las actitudes que toman los estudiantes y es donde ella tiene que reconocer que hace falta trabajar y reforzar, a pesar de los obstáculos que se puedan presentar.

Es por ello, como ya se había mencionado al principio, siempre habrá una oportunidad para mejorar y ese es el objetivo de la practica educativa de la docente en formación; el poder desempeñar su futura profesión, aprender y reflexionar el papel que efectúa como docente frente a grupo, participando creativamente entre lo que ha hecho, lo que ha dejado de hacer y en lo que puede mejorar.

Como docentes en formación debemos tener como visión dar un giro a lo que realmente hoy en día exige la práctica docente, puesto que, dentro de los procesos de enseñanza en el aula, en ocasiones nos dejamos guiar por lo que se viene trabajando tradicionalmente; esto solo limita la creatividad de los maestros.

Por consiguiente, la importancia en la reflexión de la docente en formación ante los problemas que surgen en su práctica docente y como se pretende en esta investigación identificar que se deben buscar nuevas estrategias para la mejora de su práctica docente partiendo de las experiencias vividas, buscando nuevas áreas de oportunidades dentro de su práctica educativa para el desempeño de su profesión.

Siendo así, la docente en formación reflexiona que dentro de su formación le falta fortalecer algunas de sus competencias profesionales pues el no tener buenos resultados en su práctica educativa, quiere decir que le hace falta tener un mejor conocimiento acerca de la planeación didáctica, el diseño de sus secuencias, uso y empleo de material didáctico y/o juegos que permita de igual manera hacer más atractiva la clase para llamar la atención de sus estudiantes; dentro de esta reflexión entiende que debe trabajar para el mejoramiento de las siguientes:

- 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.
- Emplea los recursos y medios didácticos idóneos para la generación de aprendizajes de acuerdo con los niveles de desempeño esperados en el grado escolar.

Para esto fue necesario analizar ¿Qué puedo hacer desde mi propia practica? Siguiendo esta línea la docente en formación busca el fin de que los estudiantes se interesen y muestra participación activa durante la clase. No basta con incentivarlos por medio de una escala valorativa, clase tras clase la docente en formación debe invitar a participar, a expresar sus opiniones y dudas, debe despertar en el estudiante el gusto propio del conocimiento.

La docente en formación solicitó material porque los estudiantes no tendrían promotor de educación física, pero ella tendría que dar la clase, los niños se mostraron muy entusiasmados pues las actividades de educación física implican el juego por lo que se notaron interesados en que es lo que se iba a realizar (Diario escolar, 19/010/2022).

Es aquí donde la tarea de la docente pues debe conocer a su grupo, definir la forma de trabajo en la que se lleva la práctica el desarrollo de las competencias para mejorar el fortalecimiento de las necesidades básicas del aprendizaje. Es compromiso del maestro seguir preparándose, animarse a transformar la educación que ofrece a sus estudiantes, transmitir las actitudes positivas y de esa forma puede contagiar el interés para el aprendizaje de los estudiantes.

1.2 PLANIFICACIÓN

La realidad que se vive dentro de la escuela y en la comunidad pueden comprenderse y tener mucha relación pues a pesar que son diferentes roles, ambas sostienen algunos vínculos que puedan llevar al estuante a ser un ciudadano contribuyente en la transformación de la sociedad; pues desde la construcción de conocimientos que se lleva dentro del aula podrá ofrecer herramientas que le permitan al estudiante enfrentar diferentes situaciones que se le presenten en su vida diaria. Por consiguiente, se hace un análisis del contexto donde se está llevando a cabo esta investigación.

1.2.1 CONTEXTO

El desarrollo de la investigación se llevó a cabo en la escuela primaria “Leona Vicario” ubicada en el municipio de Ocoyoacac, de acuerdo a los datos obtenidos del Gobierno del Estado de México INEGI (2020) el cual colinda con los municipios de Lerma y Huixquilucan al norte, San Mateo Atenco al oeste, la ciudad de México al este y al sur los municipios de Capulhuac de Mirafuentes y Santiago Tianguistenco. Cuenta con un total de 93 escuelas en educación básica y media superior; 36 en preescolar, 32 en primaria, 16 en secundaria, 8 en bachillerato, 1 en profesional técnico, 1 en formación para el trabajo, con un total de personal docente de 844 que laboran en las diferentes escuelas.

La escuela donde se realizan las prácticas profesionales del cuarto grado es en la escuela primaria “Leona Vicario”; pertenece al sector público, con turno matutino y vespertino, se ubicada en la calle Av. Martín chimaltecatl s/n, colonia centro, con Clave de Centro de Trabajo 15EPRO332N.

Tiene un territorio muy extenso pues cuenta con variedad de salones suficientes para todos los grupos, de acuerdo al terremoto del 2017 la escuela sufrió fracturas en sus aulas, la escuela recibió apoyo para la construcción de nuevas aulas y remodelación de las aulas afectadas, anteriormente contaba con un domo que por la misma causa fue destruido. Cuenta con una dirección administrativa, dos aulas de computación, un aula para las maestras de USAER, solo un área de baños para niños y niñas, y un aula para atención a los estudiantes en odontóloga.

En ella laboran 43 docentes frente a grupo, 3 promotores de educación física, 2 promotores de educación para la salud, 2 de artes, 2 de computación, 3 directivos y de inglés son de 6 a 7 maestros.

El aula del grupo de cuarto grado, grupo D, el espacio dentro del aula es bueno para la proporción de alumnos que hay dentro, cuenta con luz eléctrica, aunque no es necesaria porque la iluminación es muy buena porque se proporciona por la ventanas a los costados del salón, cada

alumno cuenta con una mesa y silla para trabajar, se pueden organizar en equipos o hileras, de acuerdo a como la docente planea sus actividades, la maestra titular cuenta con su escritorio, hay un mueble para el resguardo de sus materiales y otro de casilleros para los libros de texto de los estudiantes.

La estadística de los estudiantes tubo muchos cambios, al principio del ciclo escolar la estadística muestra 33 alumnos, pero solo se presentaron 27 alumnos, después de una semana se incorporaron tres alumnos; a mediados del ciclo escolar surgieron más altas dentro del salón y una que otra baja, finalmente quedo una estadística de 30 alumnos en total, 17 niñas y 13 niños.

1.2.2 DIAGNÓSTICO

La docente en formación durante su práctica de observación efectuó un test para conocer los canales de aprendizaje, sugerido por Material Educativo (Anexo 1), los modelos existentes sobre estilos de aprendizaje son instrumentos que nos permiten entender la forma de aprendizaje; de acuerdo a los test la docente en formación pudo intervenir en el modo del aprendizaje que tiene cada estudiante. Los resultados obtenidos del cuarto grado grupo “D” son los siguientes (Anexo 2).

El cuarto grado, grupo D, de la Escuela Primaria “Leona Vicario” cuenta con un total de 30 estudiantes con una estadística de 17 niñas y 13 niños; de acuerdo al test los datos obtenidos del mismo son los siguientes: 16 estudiantes tienen un aprendizaje Kinestésico; este tipo de estudiantes aprenden con lo que tocan, lo que hacen y con sus sensaciones, sus recuerdos son generales, almacena información mediante la memoria muscular, les gusta explicar gesticulando, mostrando con las manos, manipulando, recuerdan lo que sintieron, aprenden haciéndolo ellos, no viéndolo necesitan tocar y probar; Por ejemplo, si te resulta más fácil estudiar cuando alguien te hace preguntas mientras caminas o mientras haces otra actividad.

En segundo lugar, se encontró que 9 estudiantes son de aprendizaje visual; este tipo de estudiantes logra aprender a partir de estímulos visuales como: mapas conceptuales, videos, gráficos, imágenes, entre otros. El objetivo del aprendizaje visual es ayudar a los estudiantes a retener conocimientos por medio del sentido de la vista.

En tercer lugar, se encontró que 5 estudiantes se encuentran entre kinestésicos-visuales, tomando en cuenta que dentro del grupo hay dos estudiantes con rezago en lecto-escritura y un alumno con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) es uno de los trastornos del neurodesarrollo más frecuentes de la niñez. Consideramos que en la medida que la exposición de los contenidos temáticos de las diversas asignaturas se adapta a las preferencias de estudio de los estudiantes ya que se obtendrán mejores resultados.

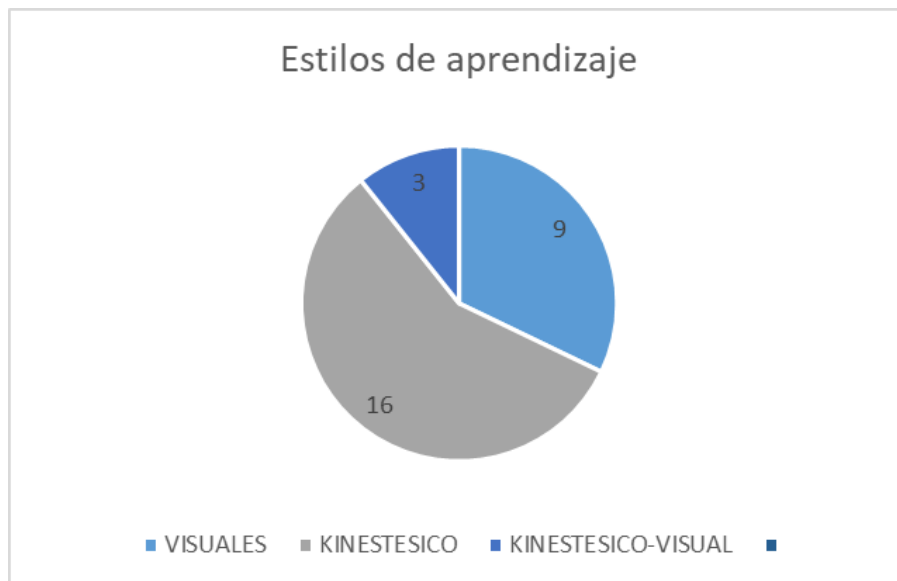


Ilustración 1 Resultados test de canales de aprendizaje

La misión de la escuela es asegurar el máximo logro de aprendizajes de todos sus alumnos, para ello los maestros emprenden día a día su quehacer educativo considerando las diversas necesidades que requiere cada estudiante, esta tarea se complementa con el apoyo de la institución y el acompañamiento de sus autoridades.

En la escuela se realizó una evaluación institucional general de los aprendizajes adquiridos de los estudiantes en el ciclo escolar 2021-2022, con el instrumento del Sistema de Alerta Temprana (SisAT); Este tiene como propósito que los colectivos docentes detecten a tiempo a los alumnos en riesgo de rezago o incluso abandono escolar, al contar con información sobre la cual puedan decidir e intervenir oportunamente para lograr su permanencia en la escuela.

De acuerdo a los resultados de la evaluación diagnóstica obtenidos de la prueba del sistema de alerta temprana, en los indicadores de producción de textos, el cual este consiste comunicarse como el objetivo final de la enseñanza en la asignatura de español en el ámbito de escritura; los

resultados de los estudiantes del cuarto grado grupo “D” son los siguientes: 8 estudiantes requieren apoyo y 20 estudiantes se encuentran en desarrollo (Anexo 3).

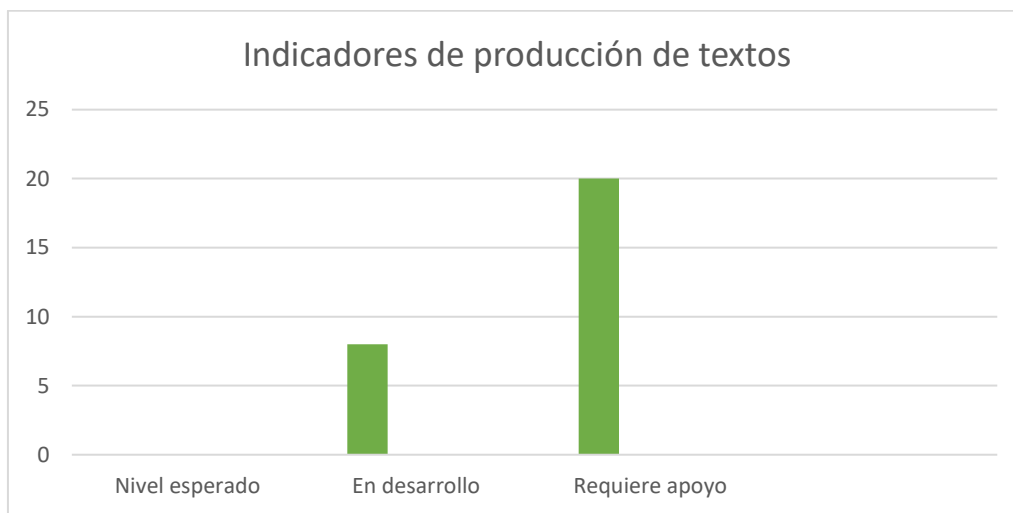


Ilustración 2 Resultados SISAT de producción de textos

Por otra parte, la evaluación diagnóstica de comprensión lectura como la habilidad que deben desarrollar los estudiantes en lograr, interpretar y entender el desarrollo del contenido e interpretando las ideas principales de un texto; los resultados fueron los siguientes; 9 estudiantes requieren apoyo, 12 estudiantes están en desarrollo y cuentan con el nivel esperado (Anexo 4)

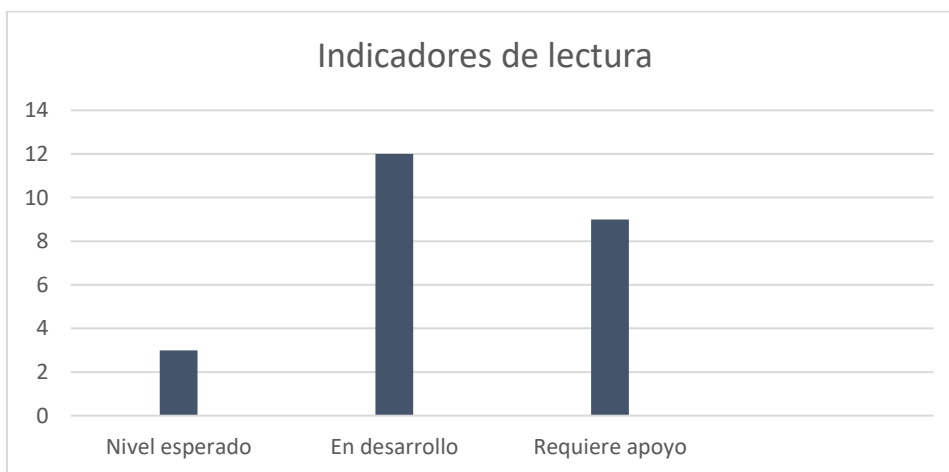


Ilustración 3 Resultados SISAT de comprensión lectora

Por último, se encuentra la evaluación de cálculo mental, el cual es una herramienta matemática que ayuda a mantener en forma la mente de los estudiantes y desarrollen la habilidad de realizar

cálculos matemáticos, los resultados son los siguientes: 2 estudiantes están en el nivel esperado, 11 estudiantes están en desarrollo y 15 estudiantes requieren apoyo (Anexo 5).

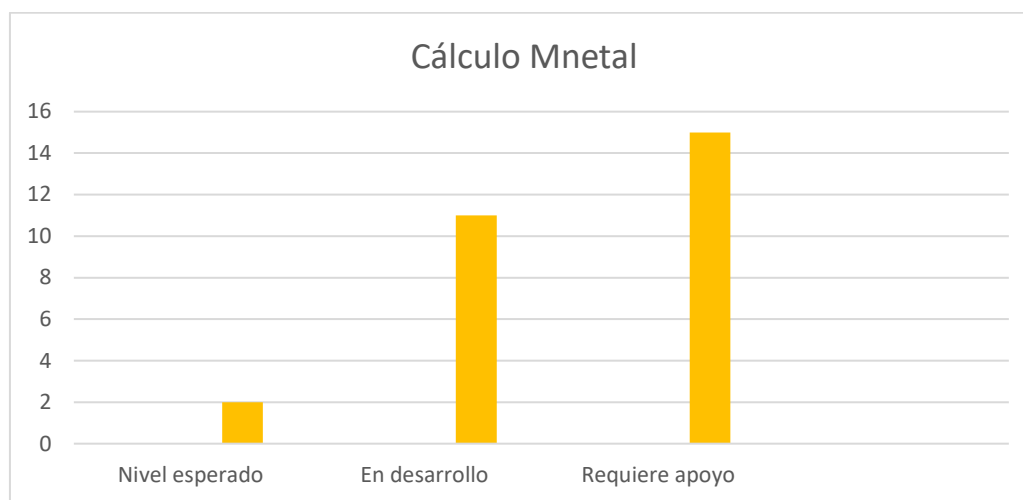


Ilustración 4 Resultados SISAT de cálculo mental

1.2.3 PROBLEMA

Durante las primeras jornadas de observación y ayudantía que se trabajaron durante el trayecto de un mes, en la primera semana se realizaron actividades diagnósticas para ver el aprovechamiento académico que los estudiantes obtuvieron en el grado recién cursado, y conocer los intereses y la forma de trabajo de los estudiantes, estos se sentían muy entusiasmados en los primeros días de clase.

Hoy es el primer día de clases, la docente en formación se presentó como la nueva practicante para el grupo durante todo el ciclo escolar, del mismo modo entregó un gafete a cada niño, para reconocerlos por sus nombres, durante el día se trabajaron diferentes actividades sobre operaciones básicas, resolución de problemas matemáticos, comprensión lectora, todos los alumnos se sentían muy entusiasmados el primer día de clases (Diario Escolar, 19/08/2022)

En el transcurso de la segunda semana, los estudiantes empezaron a trabajar con la prueba del Sistema de Alerta Temprana el cual ya se mencionó anteriormente, los niños solo tenía que trabajar un apartado de la prueba, sin embargo, fue sorprendente que los estudiantes no tardaron más de media hora en contestar 40 preguntas, entonces la docente en formación quedo impactada, y revisando las actividades que venían en la prueba se dio cuenta que no tenía coherencia la rapidez con la que terminaron los estudiantes.

En el transcurso de la semana los estudiantes empezaron a mostrar actitudes apáticas en la realización de sus actividades planeadas por la docente titular, en algunas ocasiones trabajaban muy lento les costaba poner atención en las clases, por lo tanto, la docente en formación le llamó la atención el cambio de actitudes que algunos mostraban durante la segunda semana de clases, no obstante; durante el trayecto de las últimas semanas fue más recurrente la falta de interés en el aprendizaje.

Los estudiantes del cuarto “D” se encontraban muy apáticos el día de hoy, la mayoría tardo la mayor parte del día con una actividad, solo se la pasaban platicando, se encontraban fuera de su lugar e ignoraban mucho la actividad (Diario Escolar, 28/08/2022).

Entonces de acuerdo a esta descripción de las experiencias vividas durante la primera jornada de prácticas, existe la percepción de que los estudiantes ya no les interesa aprender y se reconoce menos lo que esto les ofrece.

El presente informe pretende dar una posible solución a la problemática observada y con ayuda del diario escolar, dar soporte al avance que se va teniendo por parte de los estudiantes, con base en Zabalza (1949) lo define como: “los documentos en que los profesores recogen sus impresiones sobre lo que va sucediendo en la clase”. Para un docente se convierte en la herramienta de reflexión para mejorar el quehacer educativo.

De acuerdo a la problemática identificada se pretende trabajar estrategias de enseñanza que permitan dar una solución, principalmente para poder comprender y analizar las causas del desinterés por parte de los estudiantes y justificar la importancia de comprender por qué ocurre esto.

Para una mejor descripción y orientación se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cuál es la causa posible del problema?

El desinterés escolar puede ser asociado a varios factores, principalmente la forma de trabajo de la docente en formación, que en consecuencia no logra llamar la atención de los estudiantes en sus clases, los estudiantes en temprana edad experimentan situaciones de rebeldía de acuerdo al comportamiento que se observó por parte de los alumnos.

Otra causa que influyó en el desinterés de los estudiantes fue que al inicio de la pandemia causada por el virus del COVID-19, por lo que su formación dentro del aula fue truncada y

empezaron a trabajar a distancia, en el inicio de este nuevo ciclo es la primera vez que los estudiantes asisten a clases presenciales al 100%. Los estudiantes llevaban su formación desde casa por lo cual se acostumbraron a una forma de trabajo y en un ambiente diferente; el trabajo de casa no podía ser supervisado de la misma forma que se hace dentro del aula por lo que surge una transformación en el ritmo de trabajo para los estudiantes; el contexto de la escuela y las exigencias dentro del aula pueden ser un factor por lo que surge el desinterés.

Otra causa puede ser la situación económica que tienen los niños, pues sabemos que muchas familias carecen de recursos y están en situaciones vulnerables y por eso muchos estudiantes de ahí enfrentan desnutrición o algunos desde pequeños tiene que trabajar; en ocasiones a causa de esto los niños viven en hogares disfuncionales. De igual manera, otra causa de este problema es que los estudiantes priorizan o proporcionan más tiempo a actividades de entretenimiento como la televisión, las redes sociales dejando de lado sus compromisos académicos.

¿Qué tipo de problema es?

El desinterés escolar es un problema preocupante en la actualidad, este problema cada día crece más pues presenta la poca disposición que tienen los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos, lo que conlleva a un bajo rendimiento de los mismos, afectando a la institución, la familia y al nivel personal del estudiante. Es un problema más relevante en el sector educativo a causa de que la práctica docente se sigue llevando a cabo la educación tradicionalista y no se adapta aun a los cambios sociales.

La monotonía en las clases donde no se ve la creatividad que el docente imparte en sus clases, haciendo uso de las mismas actividades, no usan herramientas modernas, no promueve la reflexión y la crítica haciendo que los estudiantes se aburran en las clases y no pongan atención.

Sin embargo, en algunos casos este problema también puede verse desde el hogar pues los papás no inculcan una cultura de esfuerzo a sus hijos, esto provoca que los niños rechacen una actividad que no sea atractiva, divertida o actividades que requieran mayor esfuerzo al que están dispuestos a afrontar.

¿Cuál es el objetivo de mejorar la situación o qué proponemos hacer al respecto?

La responsabilidad que se tiene frente al grupo va más allá de solo transmitir conocimientos, dentro de sus labores tiene el compromiso de brindar toda esa guía encaminada a fomentar su desarrollo de los valores, intereses creativos y ofrecer herramientas que permitan enfrentarse ante las situaciones que surgen en su vida diaria: para esto es necesario apoyar al grupo de acuerdo a la forma y ritmo de trabajo de acuerdo a sus intereses y necesidades considerando que el alumno es protagonista en el centro educativo. En este caso se resalta el principio pedagógico número uno “poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo” (SEP, 2017, p.19).

Por ello, surge la reflexión de la práctica docente preguntándose qué es realmente lo que se quiere lograr con los estudiantes y que es lo que está faltando incluir dentro de la práctica docente, por una parte, lograr fortalecer su aprendizaje, pero más allá de solo planear las actividades, es importante pensar en que la docente en formación debe buscar estrategias que, en este caso, principalmente le permita interesar a sus estudiantes a la clase. (Universidad en internet, 2010) refiere que la estrategia didáctica consiste en diseñar, en implementar, y evaluar el proceso, para el logro del objetivo educativo. Estos procedimientos permiten al maestro organizar de manera consciente lograr las metas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

¿A quién o cuándo afecta el problema?

Este problema de desinterés escolar repercute principalmente a los estudiantes del cuarto grado grupo “D”, pues ha obstaculizado su aprendizaje, además que afecta en el desarrollo de sus habilidades que deberían adquirir en su grado, manteniéndolos en un nivel académico muy bajo y es muy notorio; de este modo pierden el interés en la clase, presentan dificultades en el seguimiento de las indicaciones para la realización de los trabajos y no concluye sus actividades.

Otro punto en el que afecta este problema es la desconfianza que llegan a tener los estudiantes en sus habilidades y capacidades, pues en algunos casos los estudiantes que tienen rendimiento académico al de sus compañeros, no se sienten suficientes preparados enfrentar retos y puede provocar una baja autoestima.

También este problema puede encaminar a la deserción escolar como el abandono parcial o tal de la escuela, se puede presentar en los estudiantes que faltan mucho al escuela, esto provoca un

descontrol y hace que desconozcan el contenido de los temas, propiciando el abandono y esto agrava su situación en la vida provocando el desinterés en la escuela y detrás de eso empiezan los vacíos que llevan a los niños al absoluto rechazo al ambiente escolar y a los procesos de aprendizaje.

¿Qué puedo hacer para llamar la atención de mis estudiantes?

Se detecta que la falta de interés por aprender de los niños se debe a que necesitan actividades que los incentive y les permita interesarse por los contenidos. Pensar en implementar estrategias de enseñanza que involucren el juego generando un ambiente divertido para captar la atención de los estudiantes y a su vez estos logren un aprendizaje significativo hacia los contenidos que se abordan en las clases con los estudiantes y al mismo tiempo fortalecer el aprendizaje no es tarea sencilla; sin embargo; se debe considerar un trabajo en conjunto vislumbrando el impulso activo que se puede lograr en la productividad por parte de los alumnos en la realización de trabajos y tareas. Mora (2010) sostiene que las estrategias de enseñanza son el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar su tarea, con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos, por lo que este debe diseñar, implementar, y evaluar el proceso, para el logro del objetivo educativo.

En cierto modo, se pretende emplear el juego como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las clases para lograr los objetivos educativos de los aprendizajes esperados que marca el programa de educación básica. Muchas veces es complicado emplear estrategias atractivas en las clases, porque se siguen empleando actividades dentro de un enfoque tradicionalista, esto porque el juego hace que los alumnos se activen y en ocasiones resulta no ser sencillo mantener el control de grupo.

Tras identificar el efecto que puede tener el juego en las clases con los estudiantes, la docente en formación ocupó el diseño de secuencias didácticas que hagan al estudiante involucrarse en la construcción de sus conocimientos, por medio de secuencias didácticas que resultan de interés para el estudiante incluyendo juegos de tipo estrategia de enseñanza (rompecabezas, memoramas, sopas de letras, adivinanzas, entre otros). Frade (2018) refiere que la planeación es el proceso mediante el cual el sujeto que aprende hace suyo gradualmente el contenido de un aprendizaje, para conseguir que el estudiante construya su propio aprendizaje.

No obstante, se debe tener en cuenta que dentro de las sesiones de clase pueden surgir problemáticas de diferente índole como la suspensión de labores, interrupciones de docentes o

directivos, la ausencia de estudiantes e inclusive el recorte a los tiempos de la sesión, la participación en actividades o ceremonias mensuales, las clases de cada promotor entre otras pueden repercutir negativamente en la aplicación de las estrategias, situaciones que están fuera del alcance.

1.2.4 HIPÓTESIS DE ACCIÓN

Buscar estrategias de enseñanza con actividades más interesantes que involucren el juego para que los estudiantes se interesen en el desarrollo de las clases, pues se propone que si en las secuencias didácticas implementamos el juego podría ser la posible solución que atienda el problema de desinterés, haciendo que los estudiantes de mayor dedicación en su compromiso académico, y mediante la evaluación dar cuenta a lo que realmente se debe hacer ante el cambio de la practica educativos.

1.2.5 OBJETIVOS

Objetivo general

Aplicar estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje significativo por medio del juego a los estudiantes del cuarto grado grupo D de la escuela primaria Leona Vicario.

Objetivos específicos

- Identificar estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje por medio del juego para los estudiantes del cuarto grado grupo “D”.
- Desarrollar estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje por medio del juego con ayuda de secuencias didácticas para los estudiantes del cuarto grado grupo “D”
- Valorar estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje por medio del juego con ayuda de herramientas de evaluación para los estudiantes del cuarto grado grupo “D”

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1 EL JUEGO

El juego es una actividad que se realiza generalmente para divertirse, entretenerse al igual que ejercita alguna capacidad o destreza. Desde hace mucho tiempo ha formado parte del desarrollo del ser humano en todas sus formas, pues hay estudios que demuestran que ayudan en el desarrollo de la imaginación, ayudan en la capacidad de atención, el pensamiento crítico, pero también sirven para visibilizar problemas de la sociedad.

En el mundo hay demasiados Juegos que si bien nos pusiéramos a enlistar los principales sería interminable y se ha observado que va evolucionando, hoy lo tenemos reflejado por ejemplo en los video juegos, consolas, etc. Pero ¿Qué motiva al ser humano a jugar? Y ¿porque jugamos?, esto tratando de buscar la razón por la cual los humanos tenemos la necesidad de jugar.

En términos más específicos el juego satisface la necesidad que tiene el ser humano de divertirse, distraerse y relajarse. Cuando jugamos compartimos, nos enseña el compañerismo y nos ayuda a reforzar los vínculos de amistad. Freire (1921) refiere que el juego se presenta como este espacio de acción del niño sobre la realidad; de la comprensión y la acción en el mundo; un espacio de descubrimientos y aprendizaje. Por lo que este permitirá el desarrollo de las habilidades para que pueda aprender, pensar y recordar.

Durante la infancia el juego tiene una gran influencia en el desarrollo de diversas habilidades físicas (rapidez, reflejos etc.) en lo biológico (coordinación y desarrollo de los sentidos entre otras.) emotivas (resolución de conflictos y confianza en sí mismos) en lo cognitivo (creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, etc.) y en los aspectos sociales (respeto a los demás y trabajo en equipo, etc.). Piaget (1982) refiere que el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Todos los niños les gusta jugar y que mejor que en la escuela aprendan jugando, los intereses de los niños se relacionan estrechamente son juego, convirtiéndose esta en una manifestación espontánea de los pequeños que los involucra por instinto para satisfacer sus necesidades.

Esto significa que, el juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir

conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a las niñas y los niños a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran (Piaget, 1982, p.51).

Es una actividad natural para el hombre y para un niño suele ser aún más importante, pues al jugar se divierten y dentro de esto se acostumbran a estar atentos pues ya que tiene causa y efecto, que de acuerdo a lo que hagas puedes obtener una recompensa o no, de la misma manera en la que mediante este informe se pretende que al hacer uso de este en el proceso de enseñanza implica llegar a una serie de resultados.

El juego nos encamina a la preparación de nuestras actividades, Jean Piaget (1982) considera que los juegos producen lo que ha impresionado al niño y evocan lo que le ha agradado o lo capacitan para que forma, plenamente, parte de su ambiente, es por eso que mediante el juego se podría llamar la atención de los niños en el proceso de enseñanza.

Además de ser una actividad que por sí misma provoca diversión y satisfacción, el juego permite al niño descargar sus tensiones y sus emociones. Vygotsky (1978) refiere que los niños aprenden haciendo suyas las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de los miembros de la comunidad en la que crecen. Los niños aprenden a relacionarse con los demás observando la manera en que otras personas conversan, juegan y trabajan juntas.

Por ello se seleccionó el juego como una herramienta importante en el proceso de enseñanza. Montessori (1912) expone que no existe diferencia entre juego y trabajo, para las niñas y niños todo consiste en jugar. Los adultos tendemos a relacionar el trabajo como una obligación, pero para los peques es algo apasionante y divertido, un juego que les permite explorar el mundo que les rodea; Este les permite a los niños establecer relaciones de comunicación mediante actividades de juego con el que maestro planea enseñar.

2.1.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Se abre un abanico de posibilidades que nos ayuda a desarrollar a niños y niñas de manera integral ya sea en su área creativa, física, social, emocional o cognitiva; Este tiene ciertas características las cuales ayudan a potenciar el aprendizaje, entonces el juego tiene que ser:

- Alegre
- Significativo
- Involucramiento activo
- Repetitivo

- Socialmente interactivo

Estos son experiencias personales, teniendo en cuenta que no todos los juegos pueden tener un resultado significativo, aunque estas características no son obligatorias en todas las actividades, pero si es importante tenerlas en cuenta cuando se pretendan aplicar dentro de la escuela.

Este tipo de actividades cuenta con múltiples beneficios en el proceso de maduración del niño, satisface las necesidades básicas, de ejercicio físico, la imaginación facilitando una postura moral, y la construcción de ideas, es un canal de expresión y descarga de sentimientos negativos o positivos despertando la inteligencia emocional.

El juego en la primera edad de los niños forma parte de su aprendizaje y dentro de la escuela para ellos puede convertirse como un lugar de juego y de encuentro con sus amigos. Entonces se entiende que este es una herramienta para el aprendizaje y funciona de una manera positiva en los estudiantes.

Tienen un carácter formativo porque los llevan a enfrentar situaciones que les ayuda a ir adaptándose hasta dominarlas; a través del juego los niños buscan explorar, probar y descubrir el mundo por ellos mismos, siendo así un instrumento eficaz en el desarrollo de los niños.

Este puede tener varias clasificaciones según Wallon (1879) describe cuatro tipos de juego según el nivel de experiencia:

- Funcionales de actividad sensorio-motriz.
- De ficción como jugar a muñecas o utilizar un bastón como si fuera un caballo.
- De adquisición en el que los niños miran, escuchan, perciben y comprenden.
- De construcción, en el que juegan a juntar, combinar, modificar o transformar objetos para crear otros nuevos.

Este método consiste en estudiar las condiciones materiales del desarrollo del niño, condiciones tanto orgánicas como sociales y en ver cómo a través de esas condiciones, se edifica un nuevo plano de la realidad en la personalidad.

De acuerdo a Russel (1970) considera que “El juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la vida del niño y al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones”. El cual clasifica en 4 modalidades:

1. Juego configurativo donde se materializa la tendencia general pues el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un

personaje simbólico, etc.) el niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

2. Juego de entrega, en este los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar como un elemento de cooperación y ayuda.

3. El juego de representación de personajes, aquí el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención.

4. El juego reglado donde la acción y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original.

La aplicación del juego es importante en el desarrollo desde la edad temprana de los niños, pues de acuerdo a la teoría de Jean Piaget existe una construcción del juego a partir de 4 etapas de desarrollo, a partir de tres tipos que es el juego funcional, el juego simbólico y el juego de reglas.

Tabla 1

Tipos de juegos en las etapas de desarrollo de Jean Piaget

Años	Etapas de desarrollo	Tipo de juegos
0 años	Sensoriomotor	Funcional
2 años	Preoperacional	Simbólico
6 años	Operacional concreto	Reglado
12 años	Operacional Formal	Reglado

Cuatro etapas de desarrollo en la edad temprana y el tipo de juego que corresponde a cada una de ellas. (Brenda Macias)

El juego funcional surge a partir de la edad temprana de los niños donde empieza a surgir su creatividad, la coordinación su motricidad fina y gruesa, y su desarrollo sensorial. Los juegos que se producen en esta etapa son, por ejemplo: encontrar un objeto, sacudir una sonaja, unir cubos, hacer una torre, alcanzar otros objetos a distancia, gatear, correr, presionar los botones de un juguete o como se vive en los tiempos actuales, hacer uso de un teléfono celular.

Después tenemos al juego simbólico que surge a partir de los 2 años donde el niño crea sus propios juegos a partir de lo observa y vive en su vida cotidiana y en su entorno, a partir de su imaginación, fantasías y su creatividad.

Luego sigue el juego de reglas que surge a partir de los 6 años, aquí es donde se establecen las normas necesarias para jugar, en ocasiones de acuerdo a la creatividad de los niños ellos pueden modificar las reglas tomando acuerdos con los integrantes y de igual forma aprender a respetarlas. Los juegos que aplican en esta etapa según Piaget y de igual manera la cuarta etapa de la clasificación de Rusell, son, por ejemplo: juegos de mesa (como los rompecabezas, memoramas, sopas de letras, adivinanzas, etc.) y juegos tradiciones (escondidillas, las correteadas, el lobo, pastel partido, entre otros) igual pueden ya tener un acercamiento a juegos que necesitan más complejidad y razonamiento lógico como algún deporte.

En esta etapa siguen estando presentes las fases del juego funcionales, simbólicas y de construcción, pero de una forma más compleja.

Finalmente sigue siendo el juego de reglas, pero este a partir de los 12 años en adelante, aquí el niño tiene una visión más abstracta, aquí destacan los juegos de grupo donde las reglas son más complejas y requieren aplicar la lógica o estrategias metodológicas, como, por ejemplo, puede ser juegos en algún deporte.

Los juegos de reglas abren una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultaran fácilmente extrapolables a otras experiencias vitales. Potencia el desarrollo del lenguaje, de la memoria, del razonamiento, de la atención y de la reflexión.

2.2 ESTRATEGIA

La palabra estrategia es una palabra muy reconocida en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana, se podría decir que una estrategia es la guía que nos va encaminar a ciertos objetivos, se puede aplicar en todo desde la vida personal, el deporte, hasta en los juegos de mesa. Caneda (2010), refiere que una estrategia es la orientación en el actuar futuro, el establecimiento de un fin, en un plazo estimado como aceptable hacia el cual orientar un rumbo. Especialmente en la importancia en las que se deben ordenar cada procedimiento para lograr el objetivo.

Se tiene en cuenta que no hay ciertas acciones específicas que las convierten en verdaderas estrategias, estas pueden surgir y se pueden convertir de acuerdo al objetivo que se pretende llegar.

Para tener una buena estrategia se tiene que conocer el contexto en el que se está, establecer objetivos inteligentes y enumerar las acciones que llevaran a cumplir esos objetivos.

Por lo tanto, Dentro del contexto educativo tenemos las estrategias didácticas, se afirma que “las estrategias didácticas son todas las acciones y actividades programadas por el docente para que sus estudiantes aprendan; las mismas dependerán de cada tema y nivel educativo, pero también de la ideología del centro”. (La universidad de internet, 2010

La estrategia didáctica consiste en diseñar, en implementar, y evaluar el proceso, para el logro del objetivo educativo; esta se puede definir como el proceso intencionado donde se implementará una serie de acciones educativas con la aplicación, mediante métodos o herramientas didácticas apoyadas de recursos que conlleven a un resultado.

Estas acciones tendrán un juego importante ya que son las que podrán conseguir los aprendizajes significativos, desarrollar la capacidad de los estudiantes y favorecer el cumplimiento de los objetivos que se establecen durante el proceso de aprendizaje- enseñanza.

Existen dos clasificaciones de estrategias didácticas que se pueden emplear dentro del salón de clases:

- Estrategias de enseñanza
- Estrategias de aprendizaje

Barriga (2002) refiere que las estrategias de enseñanza son los procedimientos que el agente de enseñanza utiliza de forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Entonces son todas aquellas acciones que el docente va ocupar con el fin de promover y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Según Ferreiro (2005) “las estrategias de aprendizaje son aquellos procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender. Es una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales que el estudiante desarrolla para procesar la información y aprenderla significativamente” (p.15). El fin de estas estrategias es que el alumno las utilice para aprender y aplicar la información o el contenido.

2.2.1 ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Las estrategias permiten al docente impartir sus clases, mediante una variedad de acciones, estas nos permiten al maestro lograr el fin, que en este caso que les permitan guiar los conocimientos a sus alumnos.

Esto significa que, las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (Mora, 2009, p.12)

Dentro del aula los docentes aplican técnicas que les permitan llevar el desarrollo de sus clases, las cuales se pueden asociar con las estrategias de aprendizaje: Estas son el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Según Ferreiro (2005) afirma que las “Estrategias de enseñanza son procedimientos empleados por el profesor para hacer posible el aprendizaje en el estudiante. Incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento” (p.23).

Es importante que el docente ponga atención a los temas que han de integrar los programas y que de la misma forma son tratados en clase, pero también simultáneamente puede ser más conveniente de dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y forma de abordarlos que tanto estrategia y temas sean tratamiento didáctico sean lógicos. Según Pamplona (2019) afirma que “las estrategias de enseñanza se relacionan con la metodología del docente para lograr que los contenidos, temáticas e información logren ser aprendidas por el estudiante y se genere el desarrollo de competencias” (p. 14).

Estrategias tiene dos dimensiones:

Dimensión reflexiva en la que el docente diseña su planificación en esta dimensión se involucra el proceso de pensamiento del docente, análisis que hace del contenido disciplinar de acuerdo a las situaciones en las que se encuentre.

Dimensión de acción que involucra la prueba en marcha de las decisiones tomadas.

Por eso es importante las estrategias de enseñanza pues estas nos van guiar cómo es que vamos a interactuar y cómo vamos a enseñar. Las estrategias de enseñanza son como un proceso reflexivo y dinámico implican adoptar una concepción como un proceso que ocurre en el tiempo, pero esto no significa que sea lineal, sino que tiene avances y retrocesos en un proceso que ocurre en diferentes contextos, pero de igual forma estas van a depender de los recursos que el docente ofrece de acuerdo a las necesidades e interés de sus estudiantes para el logro de sus aprendizajes.

A diferencia de las estrategias de aprendizaje puesto que estas son aquellas que los estudiantes desarrollan para lograr consolidar su aprendizaje; las estrategias de enseñanza nos van a permitir que los estudiantes sean más activos y participativos en las clases.

Para organizar y ejecutar estas estrategias según Ausubel (1918) considera lo siguiente:

- Estructurar la enseñanza de acuerdo a los conocimientos previos del estudiante.
- Dar una organización apropiada al contenido de lo general a lo particular o de lo simple a lo complejo.
- Proporcionar significados lógicos, psicológicos y fáciles a la nueva información.
- Utilizar ciertas estrategias de enseñanza.

Es por ello que se buscaron estrategias de enseñanza que impliquen el juego que permita potenciar el aprendizaje de forma natural y atractiva para llamar la atención de los estudiantes. Entre los beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje podemos señalar que: desarrolla la creatividad, favorece la organización y la toma de decisiones, permite aprender conceptos complejos de forma divertida y les enseña a pensar antes de actuar. Por con siguiente se planearán los siguientes juegos como estrategias de enseñanza en el grupo: rompecabezas, sopas de letras, memoramos, adivinanzas.

A través de estas estrategias, se pretende que los niños aprendan a forjar vínculos con sus demás compañeros, a resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación, pero principalmente animar a los estudiantes en las clases y lograr su total atención.

2.2.2 LA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DESDE LOS DOCUMENTOS NORMATIVOS

Dentro de los documentos normativos tenemos a los planes y programas de estudio en la educación básica, de esta manera, cada programa implica la puesta en marcha de diferentes proyectos; los cuales se ejecutan a través del actuar del docente, unidad mínima de efectos de la planificación, por debajo de estas estarían las tareas o actividades.

Es importante reconocer, que la educación debe traspasar al desarrollo de la inteligencia y no a la simple transmisión de los conocimientos, de acuerdo a lo que las exigencias de acuerdo al cambio radical en los planes curriculares en donde las estrategias de enseñanza deben ocupar un lugar de privilegio. El Consejo Nacional de Educación (2023) refiere los planes y programas son la organización del tiempo escolar para el logro de los Objetivos de Aprendizaje determinados en las Bases Curriculares, detallados en horas mínimas de clases para cada curso y sus respectivas asignaturas. Los planes orientan a alcanzar las metas mediante acciones propuestas para cumplir sus objetivos durante los periodos determinados.

Las orientaciones curriculares permiten una visión mediante propósitos, objetivos, técnicas, recursos, métodos para que los docentes pueden cumplir su función como contribuidores en el aprendizaje de sus estudiantes mediante ciertas estrategias, a pesar de los obstáculos que se puedan presentar de acuerdo a su contexto y para que el docente consiga su práctica y cumpla plenamente su papel en los planes nos marca un conjunto de principios pedagógicos, quienes guían la educación obligatoria.

El Plan de Estudios 2017 establece que, para favorecer el aprendizaje de los alumnos, transformar la práctica docente y mejorar la calidad de la educación deben cumplirse una serie de condiciones, las cuales se plasman en los 14 Principios pedagógicos, pero de acuerdo a las estrategias que involucran el juego tenemos 5 de ellos que tienen mayor relación.

Los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa los 5 principios que se relacionan a las estrategias de enseñanza son los siguientes:

- Principio No. 2: Tener en cuenta el conocimiento previo del estudiante.
- Principio No. 4: Conocer los intereses de los estudiantes.
- Principio No. 5: Estimula la curiosidad
- Principio No. 6: Reconocer la naturaleza social del conocimiento.
- Principio No. 7: Aprendizaje en circunstancias reales.

De acuerdo a estos referentes nos damos cuenta que los principios de la enseñanza surgen como una reflexión general en la práctica pedagógica que el docente debe tomar en cuenta; además, estos principios reflejan los objetivos que se manifiestan para el proceso de enseñanza- aprendizaje, al mismo tiempo que forman una unidad que los hace válidos para toda actividad del profesor en la enseñanza.

Actualmente de acuerdo a la normatividad de que imparte el Artículo 3ro de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, este dice que:

“Artículo 3o. Toda persona tiene derecho a la educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios- impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior. La educación inicial, preescolar, primaria y secundaria, conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias, la educación superior

lo será en términos de la fracción X del presente artículo. La educación inicial es un derecho de la niñez y será responsabilidad del Estado concientizar sobre su importancia”.

En el párrafo 5 de este artículo dice:

“Las maestras y los maestros son agentes fundamentales del proceso educativo y, por tanto, se reconoce su contribución a la transformación social. Tendrán derecho de acceder a un sistema integral de formación, de capacitación y de actualización retroalimentado por evaluaciones diagnósticas, para cumplir los objetivos y propósitos del Sistema Educativo Nacional”.

Es decir, esto lleva a la docente en formación a la reflexión de lo que implica su profesión dentro de la educación, principalmente ejerce la función donde se le reconoce como guía y agente de la transformación de su práctica, desde la aplicación de estrategias didácticas, haciendo posible ser más conscientes en la toma de decisiones que implican dar un lugar destacado a sus capacidades, saberes, experiencias y trayectorias, para ejercer y reinventar el quehacer docente y fortalecer su trabajo en la práctica. Lo que se está llevando a cabo en esta investigación buscando soluciones para atender el problema de desinterés de los alumnos del cuarto grado grupo “D”.

CAPÍTULO 3. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

3.1 INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

Es importante seleccionar una metodología que guíe la investigación en cualquier ámbito:

La metodología de la investigación es aquella ciencia que provee al investigador una serie de conceptos, principios y leyes que el permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia del proceso de investigación científica. (León 2004)

Dentro de las metodologías surge el acompañamiento de dos métodos: el cuantitativo y el cualitativo, pero solo vamos a emplear un método para llevar a cabo la realización de este informe, cabe destacar que cada uno de estos métodos tiene diferentes enfoques, de acuerdo a Latorre (2009):

- La metodología Cuantitativa: Suele orientarse al contraste de hipótesis, siendo su centro de interés la construcción de conocimientos teóricos para describir, explicar, predecir y en lo posible, controlar los hechos sociales.
- La metodología cualitativa: Se orienta a describir e interpretar los fenómenos sociales; tiene como objetivo el estudio de la realidad social; como las personas interpretan y construyen los significados del mundo social, y como estos son integrados en la cultura, en el lenguaje y las acciones sociales.

El presente proyecto de investigación tuvo su enfoque de tipo cualitativo para la evaluación de cada estrategia, de tal forma también se considera trabajar con la metodología de investigación-acción, cuyos principales propósitos son el explorar, analizar y describir el campo educativo, a fin de proponer mejoras en el mismo desde la propia práctica profesional.

La metodología cualitativa va encaminada más en el método de la observación, los datos que se obtendrán deben lograr una construcción mediante la consideración autocrítica, las opiniones de acuerdo al ritmo de trabajo del grupo, y así conocer las debilidades que se deben mejorar durante el desarrollo de este informe. La finalidad de esta investigación que mediante construcciones de los avances que se identifique en el desempeño de los estudiantes en sus actividades.

También como se menciona antes esta investigación se trabajará con la metodología de la investigación- acción, ya que esta nos podrá encaminar en este ejercicio de investigación. Latorre (2009) la investigación-acción “es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica” (p. 21).

Encontramos autores que nos presentan diferentes definiciones de lo que consiste esta metodología, como Elliot (1993) define la investigación acción como “un estudio de situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. Esto tiene que ver con las reflexiones de las acciones que emplean, dentro del aula que el docente se debe tener de su misma práctica

La investigación acción es un estudio de un aspecto social que se trata de mejorar con acciones, esta va de la mano con las reflexiones sobre las acciones y situaciones que vive la docente; Es decir, son un conjunto de estrategias y que estas nos permitan mejorar la práctica docente.

Por otra parte, Kemmis (1984) afirma que “la investigación-acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica”. Para este autor este tipo de investigación es la autorreflexión de quienes participan dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como son los alumnos, el docente y los directivos dentro de la práctica educativa.

Sin embargo, los autores enfatizan en que la investigación acción es una forma de cuestionamiento auto reflexivo, y esta se lleva a cabo por los participantes en determinadas ocasiones, la finalidad es mejorar la práctica educativa y social, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo.

Dentro de esta metodología existen diversos modelos de investigación, por lo tanto, el modelo que se utilizado para este informe es el de Lewin, este modelo está integrado por cuatro ciclos o momentos interrelacionadas siendo estas: planificación, acción, observación y reflexión, estas cuatro fases conforman un espiral autorreflexivo de conocimiento y acción.

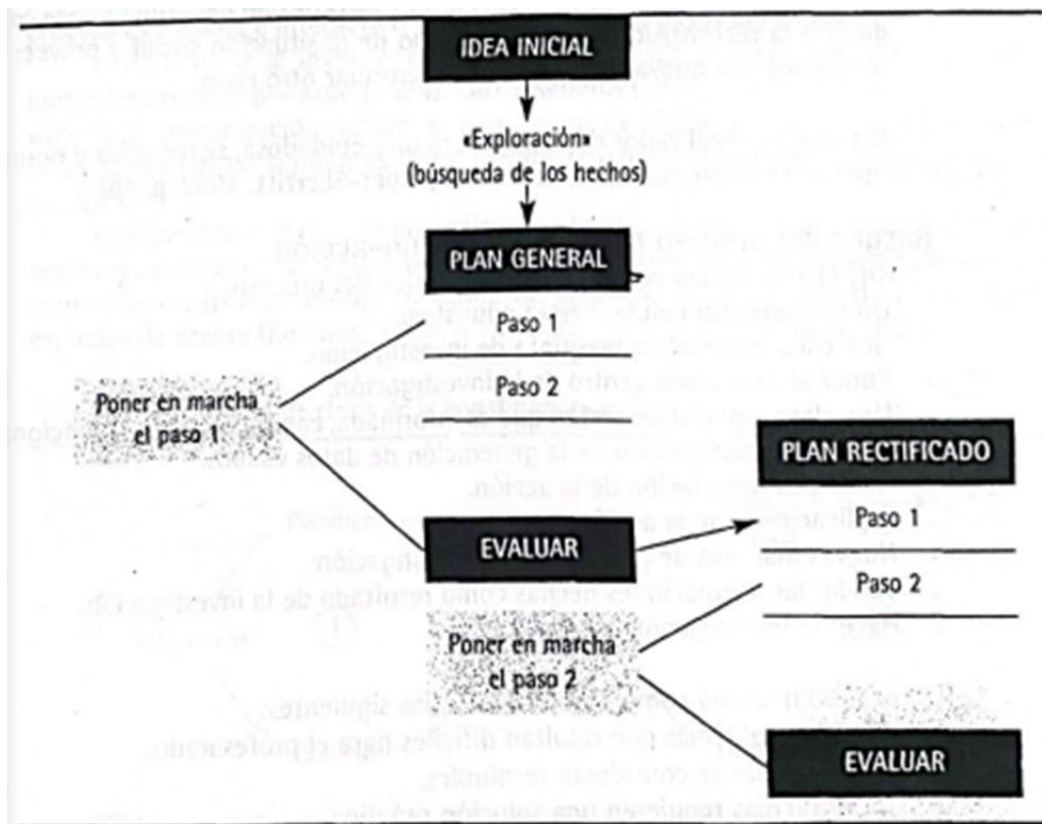


Ilustración 2. Modelo de investigación- acción de Lewin (1946)

La investigación acción como ciclos de acción reflexiva. Cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación de la acción. Comienza con idea general acerca de un tema de interés sobre qué se elabora un plan de acción. Se hace un reconocimiento de Olán, sus posibilidades y limitaciones, se lleva a cabo el primer paso de acción y se evalúa su resultado. (Latorre, 2009, p. 26)

El modelo de Lewin se representa en una espiral de ciclos, cada ciclo lo componen cuatro momentos: Desarrollo de un plan de acción críticamente informado, para mejorar aquello que ya está ocurriendo. Acuerdo para llevar el plan a la práctica. Observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar. Reflexión de los resultados obtenidos de acuerdo a la evaluación de la acción.

La metodología de este informe consistió en la aplicación de tres estrategias de enseñanza, estas se emplearan mediante una planificación haciendo la clase más dinámica y lograr la atención de los estudiantes, de acuerdo a las observaciones que se tienen en el desarrollo de cada estrategia y los resultados obtenidos mediante la creencia de los criterios que se consideren y considerar la

opinión del desempeño que muestre cada estudiante en el preciso momento, se considerara la reconstrucción de la estrategia para aplicarla en un siguiente ciclo.

La finalidad de la investigación- acción en este informe es aportar a la reflexión en la práctica docente, pues es importante conocer, describir y comprender con cierta precisión en la realidad que se vive en el salón de clases; sus características y como su funcionamiento de este ejercicio debería de seguir aplicándose entre los elementos que la conforman durante la vida profesional.

CAPÍTULO 4. DESARROLLO

4.1 ESTRATEGIA No.1 EL ROMPECABEZAS

El rompecabezas conocido también como puzzle, es considerado una técnica en el aula ya que promueve el aprendizaje, es un juego de piezas que al acomodarse de manera ordenada forman una figura. La técnica del rompecabezas promueve el aprendizaje y la motivación logrando que los alumnos compartan en grupo la información adquirida. Este juego se practica el aprendizaje cooperativo que consiste en trabajar en grupos pequeños para realizar tareas colectivas; Además, logra que reconozcan mejor las formas y los colores, y la capacidad de concentración y la memoria aumentan.



4.1.1 CICLO 1. IDEA INICIAL

Dentro del aula se identificó un área de oportunidad para poder incluir las actividades que impliquen un juego de rompecabezas para llamar la atención de los estudiantes. Por ello de acuerdo a las características de los estilos de aprendizaje de los estudiantes e intereses se implementó una estrategia de enseñanza titulada “Armando relieves” para llamar la atención de los estudiantes en la clase de geografía.

Esta estrategia fue seleccionada con el fin de innovar creando la clase más divertida en el momento de abordar los contenidos, retomando los intereses de los niños la gran mayoría son alumnos kinestésicos, por lo que les gusta aprender interactuando y manipulando material.

4.1.2 ACCIÓN

Fecha		Jueves 24 de octubre	
Asignaturas a trabajar:		Geografía: Reconoce la principal distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México	
SECUENCIA DIDÁCTICA		Materiales Alumno/ Maestro	Tiempo:
<p>GEOGRAFÍA</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Recordar la película de "Coco" cuando Miguel llega por primera vez a la ciudad de los muertos. Realizar la siguiente pregunta ¿Qué forma tiene la ciudad de los muertos a donde vivían los familiares fallecidos de Miguel? Recuperar los conocimientos previos con la siguiente pregunta: ¿Sabes qué es un relieve? <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar al grupo en 6 equipos. Repartir por equipos un sobre que contiene un rompecabezas de los diferentes relieves en de México. Solicitar que a la cuenta de tres deberán armar su rompecabezas y ganara el primer equipo que termine. 		<p>Maestro: Rompecabezas de relieves.</p> <p>Alumno: - Libro de geografía -Libreta -Lápiz. -tijeras</p>	60 min.

<ul style="list-style-type: none"> Verificar la participación de todos los equipos en la actividad. Una vez terminada la actividad explicar las características de cada relieve y dar algunos ejemplos. Dictar los conceptos de montaña, mesetas, valles, cañones, llanuras y llanura costera, indicar que la información pueden escribirla en un organizador grafico o hacerlo como apunte. Entregar el Anexo 3 para que pueden ilustrar su apunte. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Contestar de tarea la página 46 del libro de Geografía donde identificarán el tipo de relieve que corresponde al tipo de superficie de la imagen. 	 		
---	---	--	--

La aplicación de la estrategia didáctica titulada Armando relieves, se llevó a cabo en la jornada de conducción en el periodo del 24 de octubre al 3 de noviembre del 2022 con el aprendizaje esperado: Reconoce la principal distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México, este aprendizaje igual se desarrolló en una secuencia didáctica, mediante un centro de interés "Dia de muertos".

Para la aplicación de estrategia se comenzó la secuencia didáctica preguntando cuál era su película favorita a los estudiantes con el fin de hacer mención a la película de Coco como parte del tema de interés y para relacionarlo con el tema se interrogo de acuerdo a la película como era el

lugar donde llegaban todos los que partían de este mundo, muchos mencionaban diferentes características y finalmente se quedó la idea que todos los muertos cruzaban un puente y llegaban a una ciudad que parecía que se encontraba en una montaña, tomando como referencia la montaña se preguntó a los alumnos si en el lugar donde ellos se encontraban observaban algún tipo de montaña, ellos comentaban que si pues frente a la escuela encontramos una montaña.

Y para introducir al tema se explicó que las montañas son parte del relieve, pero nuevamente se les interrogó a los estudiantes si saben ¿qué es un relieve? Nadie emitió comentarios entonces, como a los estudiantes se encontraban organizados en mesas de 6 equipos, a cada equipo se le hizo entrega de un sobre donde contenía un rompecabezas de los diferentes tipos de relieve (montaña, mesetas, valles, cañones, llanuras y llanuras conteras).

Se puso el reto de qué equipo era más rápido y el más hábil para armar rompecabezas, y que no podían comenzar hasta la cuenta de tres, ya después de comenzar todos los niños empezaron a sacar las piezas y cada equipo armaba su rompecabezas, después de un tiempo todos finalizaron su rompecabezas, el rompecabezas formaba cada tipo de relieve que encontramos en la tierra, solicitando que cada equipo que tipo de relieve les había tocado armar, recopilando cada nombre se fue haciendo una lluvia de ideas formaron organizador gráfico o resumen de los diferentes características de los diferentes tipos de relieve.

4.1.3 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de la aplicación de la estrategia, mediante la observación, el diario escolar y una lista de seguimiento acompañada con una rúbrica, evaluando el trabajo final que los estudiantes efectuaron en sus cuadernos.

Los resultados en cuanto al logro del objetivo que es llamar la atención de los estudiantes en la clase se vieron cumplidos, sin embargo, no funcionó con el total de los estudiantes, ya que durante el desarrollo de la estrategia había estudiantes que no participaron, en algunos equipos había conflicto pues algunos estudiantes no dejaban participar a sus demás compañeros. De acuerdo con una lista de seguimiento guiada por una rúbrica para registrar si se logró el aprendizaje esperado, mediante preguntas de retroalimentación al final de clase muy pocos lograron fácilmente el aprendizaje de los relieves.

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Geografía	Reconoce con la distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México).

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo 6
Componentes Naturales (formas de relieves en México)	Reconoce con facilidad la distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México).	Reconoce con ayuda la distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México.	Tiene dificultades para reconocer la distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México.

		GEOGRAFÍA Reconoce con la distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México).		
		NE	ED	RA
N.P	Nombre del Alumno			
01	Alba Espinosa Valeria			6
02	Bucio Vergel Víctor Alonso		7	
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	9		
04	Espinoza Guerrero Sofia	9		
05	García Acosta Maricruz		8	
06	Hernández Rodríguez Darinka	9		
07	Hernández Rodríguez Marisol		7	
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel			
09	Juárez López Mateo	9		
10	Limarte Reyes José Rodrigo	9		
11	López Zúñiga Valentina	9		
12	Luna Cervantes Valentina	9		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	9		
14	Montes Navor Ian Tonatiuh	9		
15	Montes Valdez María Elizabeth	9		
16	Morales Quiroz María José		7	
17	Nieto Aguilar Vanesa Guadalupe	9		
18	Onofre Mora Diego		7	

19	Ortega Díaz Keisha Gabriela	9		
20	Peña Díaz Renata Corina	9		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofía		8	
22	Rangel Juárez Miguel Agustín	9		
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana		7	
25	Rosales Rodríguez María José	9		
26	Segura Díaz Kevin Aaron			6
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel			6
28	Velázquez Peña José			6
29	Morales Garduño Liliana		7	

Para una mejor interpretación se organizó una tabla para ver el desempeño del grupo en la clase, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Reconoce la distribución de las principales formas de relieve, volcanes y regiones sísmicas en México).	2	14	2	6	4

De acuerdo a la evaluación obtenida en el aprendizaje esperado se observa que la mayoría de los estudiantes se acentuaron en el nivel esperado con 16 alumnos, en desarrollo 8 alumnos y requieren apoyo 4 alumnos.

Se observó que los estudiantes se mostraron interesados en la clase, aunque no todos participaban al momento de armar el rompecabezas y cada equipo mostro diferente desempeño de acuerdo en cuestión de trabajo en equipo y el tiempo en trabajar su rompecabezas pues los tiempos que se dedican en cada asignatura son muy limitados, sin embargo, el implementar el juego en la clase casi la mayoría de los alumnos se mostraron atentos, participativos y activos durante todo el desarrollo de la clase.

4.1.4 CICLO 2. PLAN CORREGIDO

Se realizaron unos ajustes en esta estrategia para una nueva aplicación, siguiendo la misma estructura durante la secuencia didáctica, pero dando al juego otro estilo de rompecabezas, se replanteó el mismo juego en un nuevo aprendizaje esperado, pues este juego de mesa permite la participación de todos los estudiantes, aparte de que es una actividad atractiva y muy rápida de realizar. Se complemento la actividad relacionando con un tema de interés más atractivo para los

alumnos, para un mejor fortalecimiento para su aprendizaje, se planeó en la materia de Lengua Materna Español.

Aunque la estrategia del rompecabezas seguirá aplicando durante la ejecución de otras clases donde se pueda adaptarse.

Durante el desarrollo de la clase de los ecosistemas de México se realizó estrategia del rompecabezas, armando los tipos de ecosistemas, los alumnos se vieron atraído por la actividad pues con base a la imagen ellos elaborarían una maqueta para exponerla, pues durante las semanas de enero ellos crearon un museo dentro del salón (Diario de clase, 17/01/2023)

Para la docente en formación es satisfactorio el desempeño que tiene durante sus jornadas de prácticas y el tener la idea de nuevas estrategias que le permiten generar nuevos contenidos en el desarrollo de las clases.

4.1.5 ACCIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA MIÉRCOLES 18 DE ENERO		TIEMPO	PRODUCTO
<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionar a los alumnos con la siguiente pregunta: ¿Creen que en los museos hay instrucciones para poder ingresar? - Preguntar si saben qué es un instructivo y para qué sirven. - Escuchar las participaciones de los alumnos. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicar en que son los instructivos y sus características que deben contener. - Retroalimentar que son los verbos imperativos e infinitivos y que en los instructivos son importantes incorporarlos al inicio de cada instrucción. - Organizar al grupo en 2 equipos - Repartir un instructivo desordenado de ingreso al museo y una cartulina a cada equipo. - Explicar las instrucciones las cuales consisten en que deben cual ellos deberán ordenar de manera secuencial. - Indicar el momento en el que deben empezar a armar el instructivo. - Observar que todos los integrantes de cada equipo participen. - Verificar en cada equipo que las instrucciones estén ordenadas cronológicamente. - Solicitar que peguen las instrucciones en la cartulina y que las enumeren para colocarlo en la entrada de nuestro museo. - Al termino de la actividad jugar "Caricaturas" con ejemplos de verbos infinitivos e imperativos. 		15 min.	
		25 min.	
MATERIALES	<p>Maestro:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rompecabezas del instructivo de entrada -2 cartulinas <p>Alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápiz, goma, sacapuntas, colores 		
EVALUACIÓN	Rúbrica.		

La aplicación de la estrategia de enseñanza del rompecabezas esta vez titulada Ordena las instrucciones, se llevó a cabo en la jornada de prácticas de conducción en el periodo del 16 de enero al 10 de febrero del 2023 con el aprendizaje esperado: Describe el orden secuencial de un procedimiento, con el tema de interés “El museo”.

En la aplicación de esta estrategia se comenzó cuestionándolos sobre las instrucciones que se deben llevar dentro y fuera del aula para obtener una mejor visita a estos lugares, una vez teniendo el referente de seguir instrucciones, se preguntó a los alumnos si saben lo que es un instructivo y para qué sirven para conocer sus conocimientos previos, se dio un momento para que los alumnos participen y escuchar sus ideas.

Se tomaron en cuenta algunas ideas de los alumnos, con base a ellas se dio paso a explicar el tema dando el concepto de los instructivos y las características que estos contienen, como anteriormente se había abordado el tema de los verbos imperativos e infinitivos, se dio retroalimentación pues forman parte de las características de los instructivos.

Una vez dado el tema se mencionó que había llegado el momento de jugar por lo que los alumnos expresaron la emoción de felicidad, se comenzó a organizar al grupo en dos equipos y a cada equipo se les repartió un rompecabezas de un instructivo donde contenía algunas acciones que se debían cumplir al ingresar a un museo, se explicaron las instrucciones que, de acuerdo a lo explicado en clase, cada equipo tenía que ordenar cada acción en forma secuencial.

Se indicó el momento que los alumnos tenían que comenzar a armar su instructivo; cada equipo comenzó a jugar y se inspecciono como es que se estaban comunicando y se notaron algunas dificultades, la docente en formación recomendó a cada equipo primero que entre todos leyeran primero todas las acciones del instructivo para una mejor organización, los alumnos tardaban y se les dificultaba ordenar, pero conforme leían más cada acción les surgían las ideas para dar orden cronológico, los alumnos se notaban muy interesados en ordenar las armar el instructivo, aunque esta vez demoraron un poco más que en la aplicación anterior.

Conforme iba terminando cada equipo se verificó que se haya armado correctamente, el primer equipo logro armar correctamente el instructivo y el segundo equipo falló en dos acciones, entonces se reconoció el trabajo del primer equipo, finalmente se solicitó a los alumnos que sobre la cartulina que se les proporcionaría pegarían el orden en el que armaron su instructivo, y se tendría que enumerar cada acciones, aprovechando el ejemplo del rompecabezas del instructivo se explicó los verbos de infinitivos e imperativos, se explicó que esos dos instructivos que ellos armaron serían se colocarían en la entrada del museo que ellos estaban creando dentro del salón.

4.1.6 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de este segundo ciclo de la estrategia del rompecabezas se tomó en cuenta nuevamente la rúbrica con los criterios del aprendizaje esperado de acuerdo a la observación de como cada uno de los estudiantes participó al armar el instructivo.

Los resultados de acuerdo al objetivo de llamar la atención y hacer que se interesaran en la clase se vio cumplido, aunque, se logró observar que algunos estudiantes nuevamente no participaban todos de la misma manera. Los resultados de los estudiantes fueron registrados en una lista de seguimiento con los criterios de la rúbrica de la actividad, se obtuvieron buenos resultados, pero no del todo.

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Español	Describe el orden secuencial de un procedimiento.

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo 6
Los instructivos	Describe fácilmente el orden secuencial de un procedimiento.	Describe con ayuda el orden secuencial de un procedimiento.	Tiene dificultad para describir el orden secuencial de un procedimiento.

		ESPAÑOL Describe el orden secuencial de un procedimiento.		
		NE	ED	RA
N.P	Nombre del Alumno			
01	Alba Espinosa Valeria		7	
02	Bucio Vergel Víctor Alonso		8	
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	10		
04	Espinoza Guerrero Sofia	9		
05	García Acosta Maricruz		8	
06	Hernández Rodríguez Darinka	9		
07	Hernández Rodríguez Marisol		7	
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel			
09	Juárez López Mateo	10		
10	Limarte Reyes José Rodrigo		8	
11	López Zúñiga Valentina	9		
12	Luna Cervantes Valentina	10		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	9		
14	Montes Navor Ian Tonatiah	9		
15	Montes Valdez María Elizabeth		8	
16	Morales Quiroz María José		8	
17	Nieto Aguilar Vanesa Guadalupe	10		
18	Onofre Mora Diego		7	
19	Ortega Díaz Keisha Gabriela	10		
20	Peña Díaz Renata Corina	9		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofia		8	
22	Rangel Juárez Miguel Agustín	9		
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana		8	
25	Rosales Rodríguez María José	9		
26	Segura Díaz Kevin Aaron			6
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel			6
28	Velázquez Peña José		8	
29	Morales Garduño Liliana		8	

Para una mejor interpretación se organizó una tabla con la calificación del desempeño del grupo en la sesión, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Describe el orden secuencial de un procedimiento	6	8	9	3	2

De acuerdo a la evaluación obtenida en el aprendizaje esperado se observa que la mayoría de los estudiantes se acentuaron en el nivel esperado con 12 alumnos, en desarrollo 12 alumnos y requieren apoyo 2 alumnos, aunque se tiene en cuenta que es de las primeras sesiones de los temas de los instructivos.

Sin embargo, en la valoración de la estrategia del rompecabezas de acuerdo a la observación los estudiantes se vieron interesados constantemente en participar en el desarrollo de la actividad y acompañada del tema de interés los alumnos se veían entusiasmados. Aunque la actividad requirió de mayor tiempo los alumnos compartían sus ideas y opiniones para armar la secuencia del instructivo, al llamar su atención también la actividad permitió a tener comunicación y llegar a sus propios acuerdos.

4.1.7 CICLO 3. PLAN CORREGIDO

Los ajustes que se realizaron en este tercer ciclo de la estrategia para una nueva aplicación, siguiendo la misma estructura durante la secuencia didáctica, considerando las reglas del juego en armar una imagen se replanteó en un nuevo aprendizaje esperado, seguir trabajando en equipos para fortalecer la participación entre ellos e hacer que se interesen en la clase, se complementó la estrategia en el cierre con un experimento para fortalecer el aprendizaje y obtener un mejor resultado; la estrategia se planeó en la clase de Ciencias Naturales.

Durante el trabajo de estos días de la semana los estudiantes se mostraban más interesados al iniciar cada clase, pues surgía la curiosidad si durante el desarrollo de la sesión ellos tendrían una actividad de juego, un alumno se acercó a la docente en formación preguntando que juego realizaría el día de hoy, la docente en formación le comentó que después planearía más juegos para ellos y el niño emocionado se dirigió a su lugar. (Diario escolar, 19/01/2023).

La docente en formación se percató que realmente sus estrategias estaban dando resultado, al ver a los estudiantes con la curiosidad de que es lo que trabajarán en una nueva clase da cuenta que los niños se sienten más interesados en aprender.

4.1.8 ACCIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA MARTES 14 DE MARZO.		TIEMPO	PRODUCTO
<p>Inicio</p> <p>Mencionar a los alumnos que tomaremos en cuenta las características antes mencionadas de sus programas favoritos y realizaremos un nuevo programa de televisión, pero antes debemos plantear interrogantes para llevar a cabo una búsqueda de información sobre los ciclos del agua, y leer en grupo la página 82 y 83 del libro de C.N</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De dónde sale la lluvia? • ¿Por qué las nubes tienen agua? • ¿Cuáles son los estados físicos del agua? • ¿Saben cuál es el ciclo del agua? <p>Desarrollo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizar al grupo en 3 equipos y repartir un rompecabezas a cada uno de los equipos 2. Explicar las instrucciones que deben descubrir la imagen armando sus piezas. 3. Al terminar que es lo que observan. 4. Dar una explicación más detallada sobre el ciclo del agua a cada equipo conforme vayan terminando. <p>Cierre</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Solicitar el material que se les pidió con anticipación (bolsa, marcador permanente, agua, colorante) y recrear una representación del ciclo del agua <p>Instrucciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-Copiar con el marcador la ilustración de la página 82 de C.N a la bolsa plástica. 2-Mezclar un poco de colorante azul al agua y agregarla a la bolsa. 3-Elegir a 5 alumnos al azar para que expliquen y presenten su producto, mediante el programa "ciclos del agua" canal 453, por medio de la televisión de cartón. 		<p>5 min</p> <p>25 min</p> <p>20 min</p>	<p>Representación de ciclo del agua</p>
MATERIALES	<p>Maestro: Rompecabezas del ciclo del agua</p> <p>Alumno: Libro de texto de C.N Bolsa cierra fácil, Marcador permanente, agua, colorante azul</p>		

La aplicación de la estrategia de enseñanza del rompecabezas esta vez titulada Ciclos del agua, se llevó a cabo en la jornada de prácticas de conducción en el periodo del 27 de febrero al 23 de marzo del 2023 con el aprendizaje esperado: Clasifica materiales de uso común con base en sus estados físico, considerando características como forma y fluidez, con el tema de interés “La televisión”.

Al inicio de la clase se mencionó que la televisión es un medio de comunicación donde nos da información, se indicó que pusieran mucha atención a la clase pues debían recordar que al final de la semana ellos realizarían sus cortes informativas sobre los temas que se estuvieron abordando durante la semana, para obtener información teníamos que leer las páginas 62 y 63 del libro ciencias naturales, de acuerdo a esa información se plantaron las siguientes interrogantes: ¿De dónde sale el agua? ¿Por qué los nubes tienen agua? Y se retroalimentó el tema antes visto de los estados físicos del agua y como relación para recuperar conocimientos previos, se preguntó a los alumnos si saben que es el ciclo del agua.

Nadie de los niños supo responder algunas interrogantes, sobre todo no tenían idea de lo que era el ciclo del agua, lo cual era un tema nuevo para ellos, por lo que se mencionó que nuevamente

jugarían un rompecabezas se mencionó el nombre de la estrategia “El ciclo del agua” en equipos los alumnos se mostraron entusiasmados, la docente en formación organizó al grupo en 3 equipos, el rompecabezas esta vez era un poco más grande, se indicó que a la cuenta de tres comenzarían a armarlo.

Durante el desarrollo de la estrategia los alumnos se apresuraban para terminar pronto pues se indicó que ganaría el equipo que terminara de armarlo primero, esto se empleó para hacer la actividad más dinámica y más rápida, conforme los equipos fueron terminando la docente en formación se acercó a ellos para dar una explicación más detallada de cada uno de los procesos más importantes que surgen durante el ciclo del agua con ayuda del rompecabezas armado, al terminar los tres equipos, se solicitó que sacaran el material para su experimento, se inició explicando que con la bolsa de plástico en ella tenían que dibujar en ella los tres procesos importantes del ciclo del agua, al final agregarían un poco de agua dentro de la bolsa y agregarían colorante azul. Los niños durante esta actividad también se notaban muy interesados en la actividad y en el tema. Al final se hizo una explicación de la finalidad del experimento.

4.1.9 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de la estrategia se hizo uso de la observación y una rubrica con los criterios del aprendizaje esperado, el registro de calificación se consensó en una lista de seguimiento y evaluándolos con el diseño del dibujo del ciclo del agua en la bolsa. De acuerdo a la valoración de la estrategia el haber explicado el tema con ayuda del juego de mesa los niños se vieron muy interesados y entre grupos surgían más ideas de acuerdo al tema.

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Ciencias Naturales	Clasifica materiales de uso común con base en sus estados físico, considerando características como forma y fluidez.

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo 6
El ciclo del agua	Clasifica fácilmente materiales de uso común con base en sus estados físico, considerando características como forma y fluidez.	Clasifica con ayuda materiales de uso común con base en sus estados físico, considerando características como forma y fluidez.	Se le dificulta clasificar materiales de uso común con base en sus estados físico, considerando características como forma y fluidez.

		CIENCIAS NATURALES		
		Clasifica materiales de uso común con base en sus estados físico, considerando características como forma y fluidez.		
N.P	Nombre del Alumno	NE	ED	RA
01	Alba Espinosa Valeria		7	
02	Bucio Vergel Víctor Alonso	9		
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	10		
04	Espinoza Guerrero Sofia	9		
05	García Acosta Maricruz	9		
06	Hernández Rodríguez Darinka	9		
07	Hernández Rodríguez Marisol	9		
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel	9		
09	Juárez López Mateo	10		
10	Limarte Reyes José Rodrigo	9		
11	López Zúñiga Valentina	9		
12	Luna Cervantes Valentina	9		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	10		
14	Montes Navor Ian Tonatihu	10		
15	Montes Valdez María Elizabeth	9		
16	Morales Quiroz María José	9		

18	Onofre Mora Diego		8	
19	Ortega Diaz Keisha Gabriela	10		
20	Peña Diaz Renata Corina	9		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofia		8	
22	Rangel Juárez Miguel Agustín	9		
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana	9		
25	Rosales Rodríguez María José	9		
26	Segura Diaz Kevin Aaron		7	
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel		7	
28	Velázquez Peña José		8	
29	Morales Garduño Liliana		8	

Para una mejor interpretación se organizó una tabla para ver el desempeño del grupo en la sesión, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Clasifica materiales de uso común con base en sus estados físico, considerando características como forma y fluidez.	7	15	4	3	0

De acuerdo a la evaluación obtenida del aprendizaje esperado se observa que la mayoría de los estudiantes se acentuaron en el nivel esperado con 22 alumnos, en desarrollo 7 alumnos y requieren apoyo 0 alumnos.

Interpretando este cuadro nos damos cuenta que la estrategia ha resultado más, logrando alcanzar el mayor resultado en el nivel esperado, y el hacer más dinámico nos ayudó en los tiempos a que la actividad no se alargara mucho tiempo y de acuerdo al objetivo final el hacer interesar a los alumnos se logró al ver la forma en la que se desarrollaron en el juego.

4.2 ESTRATEGIA No. 2 MEMORAMAS

El memorama es uno de los juegos que más aporta y combina muy bien la diversión con la educación pues se puede considerar como una técnica dentro de la enseñanza, es un juego con una dinámica sencilla fácil de comprender incluso desde más pequeños, en los niños crea un ambiente de emoción y suspenso entre los participantes. Pero no es solo la emoción lo que lo caracteriza.

Se incrementa la concentración: este tipo de juegos son una excelente forma de trabajar en los niños la concentración. Los pequeños controlan el estímulo de la distracción porque les interesa completar el juego, la disciplina se interioriza hasta convertirse en un comportamiento normal.


4.2.1 CICLO 1. IDEA INICIAL

Durante este ciclo se tomaron en cuenta las dificultades que surgieron en la estrategia anterior buscando otro juego con el fin de llamar la atención de los estudiantes y de acuerdo a las temáticas donde se podría incluir esta nueva estrategia, tomando en cuenta los memoramas se aplicó la estrategia titulada “¿Qué derecho no se está respetando?”.

La estrategia se seleccionó tomando en cuenta nuevamente las características del grupo como canales de aprendizaje kinestésico, visual y auditivo, sus intereses por jugar dentro del aula ya que el propósito es nuevamente llamar la atención del estudiante en el desarrollo de la clase, como se pudo comprobar en la estrategia anterior a los niños les gusta mucho el juego solo falta buscar algunas otras opciones que nos permitan la participación de todos.

4.2.2 ACCIÓN

FECHA		JUEVES 24 DE NOVIEMBRE	
Asignaturas a trabajar:		Formación C y E: Identifica que es una persona con dignidad y derechos humanos y que por ello merece un trato respetuoso. Reconoce su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		Materiales Alumno/ Maestro	Tiempo:
FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA			
<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Recordar con los alumnos que juego era parecido al futbol que jugaban nuestros antepasados. Recordar que el Juego de pelota era solo para puros hombres y las mujeres no lo podían jugar. Reflexionar como es en el paso de los años ha surgido la transformación con base a la igualdad de todos los hombres, mujeres, niñas y niños. Solicitar a los estudiantes que escriban en su cuaderno las siguientes preguntas: ¿Qué es la dignidad? ¿Cuáles son los derechos de los niños? <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar en equipos al grupo en 6 equipos y repartir a cada uno un sobre que contiene unas imágenes repetidas de situaciones vulnerables que viven los niños. Solicitar que volteen boca abajo las imágenes y tendrán que revolverlas y deberán jugar por turnos volteando cada imagen encontrando su par. Indicar en qué momento comienzan a jugar Verificar que todos los equipos estén participando en la actividad. 		<p>Alumno: -Anexo 4 Lápiz. -Cuaderno</p> <p>Maestro: -- Memoramas de los derechos de los niños</p>	60 min.

<ul style="list-style-type: none"> Al término de la actividad solicitar que mencionen quien en cada equipo obtuvo más pares. Explicar qué es la dignidad humana y por qué es importante defender sus derechos. Solicitar que saquen su libro de Formación Cívica y Ética en las páginas 23 Y 24. Leer grupalmente la lección "Niñas y niños defendemos nuestros derechos". <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolver el crucigrama del Anexo 4 de Formación Cívica y Ética. 			
---	--	--	--

La aplicación de la estrategia titulada ¿Qué derecho no se está respetando?, se llevó a cabo en la jornada de conducción en el periodo del 21 de noviembre al 2 de diciembre del 2022 con el aprendizaje esperado: Reconoce su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación, este aprendizaje igual se desarrolló en una secuencia didáctica, mediante un centro de interés “Una oportunidad para romper estereotipos”

Para la aplicación de esta estrategia, antes se estaba viendo el juego de la pelota que los olmecas practicaban, de ahí se hizo énfasis en cómo era el juego del futbol en el mundo, que las ligas solo

son conformadas por puros hombres, los estudiantes emitían comentarios que también existen ligas de equipos de futbol de mujeres, pero sin embargo no son tan reconocidos como las ligas de los hombres.

Dando introducción al tema se reflexionó que el mundo debe también reconocer a la mujer de la misma forma en que es reconocido el hombre, aunque en los tiempos actuales ya se ha hecho porque, igual que los hombres las mujeres tienen los mismos derechos, todos los estudiantes lograban reflexionar la parte en que todos tanto hombres como mujeres tenemos que ser tratados de la misma forma y se nos deben dar las mismas oportunidades.

Se interrogó a los estudiantes con la siguiente pregunta ¿ustedes saben cuáles son sus derechos como niños?, muchos compartían activamente algunos de los derechos que ellos conocen, entonces teniendo en cuenta que el grupo las mesas están organizadas en 6 equipos, se les repartió un memorama a cada equipo, las indicaciones fueron que primero tenían que sacar las tarjetas que contenían una imagen y deberían de acomodar cada una boca abajo, dando las instrucciones que por turnos cada uno debe escoger dos cartas, las cuales tenían que encontrar pares ósea las imágenes iguales.

A la cuenta de tres debían de empezar a jugar, dando la señal los alumnos comenzaron, la docente en formación iba inspeccionando que todos respetaran las reglas y fueran participando por turnos. Todos los niños se veían atraídos al juego, se veía que todos participaban muy bien y de igual manera se estaban divirtiendo, al término del juego dedujeron en cada equipo quién acumulo más pares.

Cuando se veía que iban terminado de jugar se presentaron en el pizarrón algunas imágenes del memorama en grande donde se viera reflejado lo contrario a sus derechos como niños; por ejemplo, se presentó una imagen de un niño que es maltratado, un niño de la calle que no tienen nada que comer, un niño que se encontraba vendiendo en la vía pública, entre otros.

Con ayuda del libro de texto de Formación, Cívica y Ética donde nos muestra los derechos de los niños, en cada imagen se fue escribiendo que cada uno de los derechos que no se estaba respetando de acuerdo a lo que representaba la imagen, finalmente se hizo una reflexión que no debemos permitir que nuestros derechos como niños no sean respetados.

4.2.3 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de la aplicación de la estrategia, mediante la observación registrada en el diario escolar y una lista de seguimiento acompañada con una rúbrica, se evaluó el trabajo final que los estudiantes realizaron en sus cuadernos.

Los resultados en cuanto al logro del objetivo que es llamar la atención de los estudiantes en la clase se vio cumplido, sin embargo; obtuvo un buen resultado funcionó con el casi total de los estudiantes. Eso se pudo notar gracias al registro realizado en una rúbrica y en la lista de seguimiento en donde se plasmó si se logró el aprendizaje esperado, mediante preguntas de retroalimentación al final de clase muy pocos lograron fácilmente el aprendizaje que se reconozcan sus derechos y su dignidad humana.

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Formación Cívica y Ética	Reconoce su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo 6
Reconoce sus derechos	Reconoce con facilidad su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.	Reconoce con ayuda su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.	Tiene dificultad para reconocer su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.

		Formación Cívica y Ética Reconoce su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.		
		NE	ED	RA
N.P	Nombre del Alumno			
01	Alba Espinosa Valeria		7	
02	Bucio Vergel Víctor Alonso	9		
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	10		
04	Espinoza Guerrero Sofia	10		
05	García Acosta Maricruz		8	
06	Hernández Rodríguez Darinka	10		
07	Hernández Rodríguez Marisol		8	
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel			
09	Juárez López Mateo	10		
10	Limarte Reyes José Rodrigo	10		

11	López Zúñiga Valentina	10		
12	Luna Cervantes Valentina	10		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	10		
14	Montes Navor Ian Tonatiuh	10		
15	Montes Valdez María Elizabeth	9		
16	Morales Quiroz María José		8	
17	Nieto Aguilar Vanesa Guadalupe	10		
18	Onofre Mora Diego		8	
19	Ortega Diaz Keisha Gabriela		8	
20	Peña Diaz Renata Corina	9		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofia	10		
22	Rangel Juárez Miguel Agustín			
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana		7	
25	Rosales Rodríguez María José	10		
26	Segura Díaz Kevin Aaron			6
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel		7	
28	Velázquez Peña José		8	
29	Morales Garduño Liliana		8	

Para una mejor interpretación se organizó una tabla para ver el desempeño del grupo en la clase, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Reconoce su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.	13	3	7	3	1

De acuerdo a la evaluación obtenida se observa que la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje esperado la mayoría se acentuaron en el nivel esperado con 19 alumnos, en desarrollo 10 alumnos y requieren apoyo 1 alumnos.

En los resultados obtenidos se observó una mejora en atención por parte de los estudiantes a la clase pues todos lograron participar de manera activa durante el juego y el desarrollo de la clase. Logrando que se divirtieran y al mismo lograron reflexionar sobre la importancia de ejercer nuestros derechos como seres humanos, reconociéndose como un ser valioso. Para la evaluación se dejó como producto hacer responder un crucigrama donde tenían que escribir el derecho que correspondía de acuerdo a la imagen.

La evaluación se dio de acuerdo al trabajo final que los estudiantes efectuaron de acuerdo al contenido que se abordó con esta estrategia, mediante la observación y las listas de seguimiento no todos los estudiantes entregaron su trabajo, y al final se consensó los conceptos de relieves

mediante preguntas de retroalimentación las cuales se evaluaron con una lista de seguimiento guiada por una rúbrica para registrar si todos los estudiantes lograron el aprendizaje.

Los resultados de los alumnos fueron buenos; sin embargo, hubo casos que no se logró consolidar el aprendizaje esperado.

4.2.4 CICLO 2. PLAN CORREGIDO

Se realizaron unos ajustes en esta estrategia para una nueva aplicación, siguiendo la misma estructura durante la secuencia didáctica, por eso se implementó un nuevo juego donde implica el uso de adivinanzas, este juego de mesa permitirá la participación de todos los estudiantes, aparte de que es una actividad atractiva y muy sencilla de realizar, se implementará en la asignatura de Matemáticas.

Aunque la estrategia de los memoramos seguirá aplicando durante la ejecución de otras clases donde se pueda adaptar esta estrategia.

Durante el desarrollo de la cadena trófica se realizó estrategia del memorama, donde tenían que encontrar los pares de acuerdo a los animales que corresponde en su cadena alimenticia de otros, se volvió una actividad un poco complicada por no reconocer que animales se comen a otros, pero al final fue muy divertida para ellos (Diario de clase, 06/02/2023)

Para la docente en formación es satisfactorio el desempeño que tiene durante sus jornadas de prácticas y el tener la idea de nuevas estrategias que le permiten generar nuevos contenidos en el desarrollo de las clases.

4.2.5 ACCIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA LUNES 16 DE ENERO		TIEMPO	PRODUCTO
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartir una hoja blanca a los estudiantes y dictar las siguientes instrucciones haciendo uso de verbos infinitivos. <p>Sobre su hoja blanca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trozar un círculo con un radio de más de 6 cm 2. Recortar el círculo 3. Doblar el círculo en 4 partes iguales 4. Marcar con color rojo las líneas marcadas del doblar 5. Pegar en el cuaderno el círculo 		10 min.	círculo con sus medidas correspondientes en cada ángulo.
<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los alumnos los tipos de ángulos y pegar un ejemplo para que se les facilite identificarlos. 		10 min.	
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar al grupo en 4 equipos una vez terminado de explicar el tema. - Repartir a cada equipo un memorama y explicar las instrucciones del juego: se tiene que jugar por turnos el memorama y deben encontrar el par de cada tipo de ángulo con la medida que corresponde cada uno. 		30 min.	
<ul style="list-style-type: none"> - Indicar que esta vez el ganador va ser el primer equipo que organice cada ángulo con su medida correspondiente. - Observar en cada equipo que todos los alumnos colaboren. - Anotar el pizarrón el orden en que va terminando cada equipo. 		10 min.	
<ul style="list-style-type: none"> - Revisar y verificar que hayan organizado encontrado la medida correcta de cada ángulo - Preguntar a los alumnos si les gusto la actividad. - Indicar que con el círculo que pegaron en su cuaderno van identificar en la línea el tipo de ángulo a la que pertenece cada una. 		30 min.	
MATERIALES	<p>Maestro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memorama de ángulos - Hojas blancas <p>Alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libreta 		

La aplicación de la estrategia de enseñanza del memorama esta vez titulada “Encuentra su medida”, se llevó a cabo en la jornada de prácticas de conducción en el periodo del 16 de enero al 10 de febrero del 2023, esta estrategia se aplicó después del segundo ciclo de la primera estrategia, con el aprendizaje esperado: Identifica ángulos mayores o menores que un ángulo recto. Utiliza el transportador para medir ángulos, con el tema de interés “El museo”

Se inicio la actividad repartiendo a cada alumno una hoja blanca y haciendo uso de verbos infinitivos se les fue instruyendo de seguir secuencias de ciertas acciones a seguir donde en la hoja blanca con ayuda de un compás tenían que trazar un círculo con una medida de radio de 6 centímetros, después tenían que recortar el círculo y doblarlo 4 veces tenían que marcar los dobleces con un color rojo y pegarlo en su cuaderno, después se explicó que ese círculo lo necesitarían más adelante.

La docente en formación explicó la clase de los tipos ángulos con ayuda de un cartel para que los alumnos pudieran identificarlos mejor, durante el desarrollo ella enfatizó cómo se llamaba cada

uno de acuerdo a sus medidas, verificando que los alumnos ya no tengan dudas, mencionó que era el momento de jugar, la actividad se llama “Encuentra la medida”, los alumnos se mostraron muy emocionados e interesados por el juego que se iba aplicar, se organizó al grupo en 4 equipos y se repartió un sobre con un memorama a cada equipo, primero se explicaron las instrucciones del juego pues tenían que jugar por turnos cada uno de los integrantes y con la dinámica del memorama tenían que encontrar el par del tipo de ángulo con sus medidas correctas y se comentó que esta vez el ganador sería el equipo que al término del juego tenían que organizar las tarjetas para verificar que realmente identificaron los ángulos con sus medidas.

La docente en formación dio la señal del momento en el que comenzaban a jugar, durante el desarrollo los niños reían y se notaban muy interesados, aunque al mencionar que era competencia los niños se apresuraban, la actividad fue muy rápida, los equipos terminaron casi a la par, la docente en formación anotó en el pizarrón el orden en que fueron terminando, durante la observación se vio la participación de todos.

Se revisó el trabajo de cada equipo, solo 1 equipo logró organizar cada uno de los ángulos con sus medidas correctas, los demás fallaron solo en 2 ángulos que no se encontraban con su medida correctas. Al final se preguntó si les había gustado la actividad, algunos comentaron que les agrado mucho, aunque si se les complicó al momento de identificar cuál era la medida de cada ángulo.

Para finalizar se explicó que en su círculo que trazaron al principio, en el podían marcar en los tipos de ángulos de acuerdo a la medida de cada parte del círculo, algunos la mayoría logro hacerlo sin ayuda, después la docente en formación apoyó a los demás haciéndolo en el pizarrón.

4.2.6 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de este segundo ciclo de la estrategia se tomaron los mimos instrumentos de la observación por medio del diario de clases y una rúbrica con los criterios del aprendizaje esperado, también se tomó en cuenta el trabajo final que ellos realizaron.

Los resultados en cuanto al logro del objetivo que es llamar la atención de los estudiantes en la clase se vieron cumplidos, pues, se obtuvo un buen resultado en el desarrollo de la actividad, ya que esta funcionó con el total de los estudiantes en cuanto a su participación.

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Matemáticas	Identifica ángulos mayores o menores que un ángulo recto. Utiliza el transportador para medir ángulos.

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo 6
Tipos de ángulos	Identifica con facilidad ángulos mayores o menores que un ángulo recto. Utiliza el transportador para medir ángulos.	Identifica con ayuda ángulos mayores o menores que un ángulo recto. Utiliza el transportador para medir ángulos.	Se le dificulta identificar ángulos mayores o menores que un ángulo recto. Utiliza el transportador para medir ángulos.

		MATEMÁTICAS		
		Identifica ángulos mayores o menores que un ángulo recto. Utiliza el transportador para medir ángulos.		
N.P	Nombre del Alumno	NE	ED	RA
01	Alba Espinosa Valeria		7	
02	Bucio Vergel Víctor Alonso	10		
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	9		
04	Espinoza Guerrero Sofia	9		
05	García Acosta Maricruz		7	
06	Hernández Rodríguez Darinka	9		
07	Hernández Rodríguez Marisol		8	
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel	9		
09	Juárez López Mateo	10		
10	Limarte Reyes José Rodrigo	10		
11	López Zúñiga Valentina	9		
12	Luna Cervantes Valentina	10		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	10		

15	Montes Valdez María Elizabeth	9		
16	Morales Quiroz María José	9		
17	Nieto Aguilar Vanesa Guadalupe	10		
18	Onofre Mora Diego		8	
19	Ortega Diaz Keisha Gabriela		8	
20	Peña Diaz Renata Corina	10		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofia	10		
22	Rangel Juárez Miguel Agustín		8	
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana		7	
25	Rosales Rodríguez María José		8	
26	Segura Diaz Kevin Aaron			6
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel		8	
28	Velázquez Peña José		8	

Para una mejor interpretación se organizó una tabla para ver el desempeño del grupo en la clase, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Identifica ángulos mayores o menores que un ángulo recto. Utiliza el transportador para medir ángulos.	10	7	7	3	1

De acuerdo a la evaluación obtenida se observa que la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje esperado se ubicaron en el nivel esperado con 17 alumnos, en desarrollo 10 alumnos y requieren apoyo 1 alumnos, teniendo en cuenta que aún faltan más sesiones para abordar el mismo aprendizaje.

En los resultados obtenidos podemos interpretar una mejora de atención pues los alumnos mostraron un mejor desempeño en su evaluación ya casi mucho pocos niños se quedan en el criterio de requiere apoyo, y en la participación como equipos la gran mayoría de los alumnos supo participar en su equipo además que todos al momento de jugar suelen conflictuarse, pero entre el apoyo de los demás comprende mejor el tema y su aprendizaje se enriquece.

4.2.7 CICLO 3. PLAN CORREGIDO

Se realizaron nuevos ajustes para la aplicación del tercer ciclo de la estrategia para una nueva aplicación, siguiendo la misma estructura durante la secuencia didáctica, considerando las reglas del juego de memorama se replanteo en un nuevo aprendizaje esperado, y seguir trabajando en

equipos para fortalecer la participación entre ellos hacer que se interesen en la clase, Se considero nuevamente aplicarlo en la misma asignatura, pues siendo una de las materias más complejas para ellos el juego los ayudó a facilitar su comprensión en el tema; la estrategia se planeó en la clase de Matemáticas.

La docente en formación se percató que realmente sus estrategias estaban dando resultado, el ver a los estudiantes con la curiosidad de qué es lo que trabajaran en una nueva clase da cuenta que los niños se sientes más interesados en aprender, al mismo tiempo al ver que los juegos fortalecían más su aprendizaje en la asignatura de matemáticas.

4.2.8 ACCIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA LUNES 12 DE JUNIO		TIEMPO	PRODUCTO
1. Elaborar un acróstico de manera grupal con la palabra fracción		10 min.	Apunte con las fracciones equivalentes obtenidas en el juego
2. Dialogar con los alumnos sobre qué son las fracciones, que son las fracciones equivalentes y cómo hacemos para obtenerlas.		15 min.	
3. Explicar mediante ejercicios en el pizarrón como obtenemos fracciones equivalentes por amplificación.			
4. Pasar algunos alumnos a realizar unos ejemplos.			
5. Organizar al grupo en 3 equipos y repartir a cada uno un memorama de fracciones equivalentes.			
6. Explicar las instrucciones del juego que consiste que al voltear sus tarjetas si el par son dos fracciones equivalente puede tomarlas y gana el que tenga mas pares de fracciones equivalentes.		30min.	
7. Indicar el momento en el que empiecen a jugar.			
8. Al termino de la actividad deben anotar en su cuaderno las fracciones equivalentes que obtuvieron con el memorama.		5 min.	
MATERIALES	Maestro: Memorama de fracciones equivalentes Alumno: - Libreta - Lápiz - Anexo 1		
EVALUACIÓN	Rúbrica		

La aplicación de la estrategia de enseñanza del memorama esta vez titulada Fracciones equivalentes, se llevó a cabo en la jornada de prácticas de conducción en el periodo del 5 de junio al 16 de junio del 2023, con el aprendizaje esperado: Identifica y genera fracciones equivalentes. con el tema de interés “A jugar con palabras”.

En esta semana se estuvo abordando juegos de palabras en la asignatura de español cada día se veía un juego diferente, este día se estuvo viendo los acrósticos y para iniciar con el tema tenía que realizar un acróstico con la palabra fracción, para poder integrarlo al compendio que ellos se encontraban realizando, una vez concluida esta actividad se cuestionó a los alumnos preguntando que es una fracción, para conocer los conocimientos previos de los alumnos, se dio

retroalimentación a este tema y se explicó que las fracciones equivalentes son aquellas que son iguales que son diferentes pero al final nos dan la misma cantidad como ya se había abordado los días anteriores.

Se hizo uso del pizarrón cómo podemos obtener fracciones equivalentes mediante la amplificación usando la multiplicación, se explicó con algunos ejemplos, se tomaron en cuenta participaciones de algunos alumnos para fortalecer su aprendizaje. Al concluir con la actividad y verificar que ya nadie tenga dudas. Se organizo al grupo en 3 equipos, y a cada equipo se les repartió un memorama, dando las instrucciones que tenían que encontrar pares de fracciones equivalentes, los niños se mostraron curiosos pues parecía que era muy difícil.

La docente en formación indicó el momento en el que podían comenzar a jugar, durante el desarrollo en los primeros turnos se les dificultó, pero en el transcurso iban encontrando más ejemplos, los alumnos fueron comprendiendo que las fracciones equivalentes eran todos aquellos múltiplos de la primera fracción que encontraban. Se observó que esta actividad les llamo bastante la atención pues proporcionó un aprendizaje significativo en colaboración.

Al finalizar se mencionó que el ganador esta vez seria en cada equipo el alumno que obtuvo más fracciones equivalentes, para finalizar se solicitó que escribieran en su cuaderno las fracciones que se proporcionaron en el juego.

4.2.9 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de este tercer ciclo de la estrategia se tomaron los mismos instrumentos de la observación por medio del diario de clases y una rúbrica con los criterios del aprendizaje esperado, también se tomó en cuenta el trabajo final que ellos realizaron.

Los resultados en cuanto al logro del objetivo que es llamar la atención de los estudiantes en la clase se vieron cumplido al 100 por ciento, pues, se obtuvo un buen resultado en el desarrollo de la actividad, funcionó con el total de los estudiantes en cuanto a su participación, aparte que se vio que fue un tema muy interesante para ellos.

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Formación Cívica y Ética	Identifica y genera fracciones equivalentes.

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo 6
Fracciones equivalentes	Identifica y genera con facilidad fracciones equivalentes.	Identifica y genera con ayuda fracciones equivalentes.	Se le dificulta identificar y generar fracciones equivalentes.

		MATEMÁTICAS Identifica y genera fracciones equivalentes.		
		NE	ED	RA
N.P	Nombre del Alumno			
01	Alba Espinosa Valeria		8	
02	Bucio Vergel Víctor Alonso	10		
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	10		
04	Espinoza Guerrero Sofia	10		
05	García Acosta Maricruz		8	
06	Hernández Rodríguez Darinka	10		
07	Hernández Rodríguez Marisol	9		
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel	10		
09	Juárez López Mateo	10		
10	Limarte Reyes José Rodrigo	10		
11	López Zúñiga Valentina	10		
12	Luna Cervantes Valentina	10		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	10		
14	Montes Navor Ian Tonatiuh	10		
15	Montes Valdez María Elizabeth	10		
16	Morales Quiroz María José		8	
17	Nieto Aguilar Vanesa Guadalupe	10		
18	Onofre Mora Diego		8	
19	Ortega Díaz Keisha Gabriela		8	
20	Peña Díaz Renata Corina	9		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofia	10		
22	Rangel Juárez Miguel Agustín	10		
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana		8	
25	Rosales Rodríguez María José	10		
26	Segura Díaz Kevin Aaron		7	
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel		8	
28	Velázquez Peña José		8	

Para una mejor interpretación se organizó una tabla para ver el desempeño del grupo en la clase, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Identifica y genera fracciones equivalentes.	17	2	8	1	0

De acuerdo a la evaluación obtenida se observa que la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje esperado se acentuó el nivel esperado con 19 alumnos, en desarrollo 9 alumnos y requieren apoyo 0 alumnos.

Interpretando este cuadro nos damos cuenta que la estrategia ha resultado más, logrando alcanzar el mayor resultado en el nivel esperado, y el hacer la asignatura de matemáticas más dinámica hizo que para los alumnos se convirtiera en una de sus materias favoritas y de acuerdo al objetivo final al involucrar a los alumnos es como se logró al ver la forma en la que se desenvuelven en el juego.

4.3 ESTRATEGIA No. 3. ¡ADIVINA ADIVINADOR!

Las adivinanzas son dichos populares, juegos infantiles de ingenio que tienen como meta entretener y divertir a los niños contribuyendo al mismo tiempo en su aprendizaje y a la enseñanza de un nuevo vocabulario.

Las adivinanzas ayudan a estimular el pensamiento abstracto, tan necesario en el proceso de aprendizaje y mejoran la memoria: cuando los niños aprenden por medio de las adivinanzas ejercitan su memoria, ayudan al desarrollo intelectual de los niños, ya que tienen que escuchar con atención el enunciado o frases de las mismas, comprender el lenguaje y asociar ideas para poder identificar la respuesta correcta.

4.3.1 CICLO 1. IDEA INICIAL

Para este ciclo se consideró implementar otra estrategia, la anterior nos dio buenos resultados, pero no del todo, en este caso se pretendió implementar las adivinanzas como estrategias de enseñanza para llamar la atención de los estudiantes y al mismo tiempo lograr la participación de todos los estudiantes en la clase.

4.3.2 ACCIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA MARTES 22 DE NOVIEMBRE	TIEMPO	PRODUCTO
Inicio	15 min.	
- Explicar que una de las causas de la Revolución Mexicana eran las condiciones de vida que vivían los campesinos, no tenían suficiente atención médica y lo más accesible para curarse era usar plantas medicinales. Es por ello que en ese tiempo muchas personas sabían cultivarlas porque sabían cómo se reproducen y las podían obtener de forma más fácil.		
- Jugar “¡ADIVINA ADIVINADOR! ¿QUÉ ES?” con las siguientes adivinanzas relacionadas con las plantas.		
1. Alegran el campo con sus colores, perfuman el aire, con sus olores: Las flores.	40 min.	
2. Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga, espera: La pera	5 min.	
3. Están en los edificios, también en las macetas, la llevas en los pies, las tienes en las huertas: Las plantas		
4. Están en las navajas y están en los cuadernos, se caen del árbol antes del invierno: Las hojas	10 min.	
5. Siempre se muere escondida sin dar guerra, por dar a otros su vida bajo tierra: La semilla		
6. Vive en pie constantemente, con los brazos hacia afuera. Se desnuda en el otoño y se viste en primavera: El árbol		
7. Como cuerda yo amarro, como cadenas sujeto, tengo un brazo y muchos dedos, enterrados por el suelo: La raíz		
- Cuestionar a los alumnos ¿Ustedes saben cómo se reproducen las plantas?		
Desarrollo		Pegar una flor e identifiquen sus partes. Experimento de un frijol y papa Página 44 del libro de ciencias naturales

<ul style="list-style-type: none"> - Explicar algunas características que tienen las flores y cuestionar a los alumnos si tienen idea de dónde surgen las semillas. - Explicar cuáles son las partes de la planta con apoyo de una planta real y un cartel de la misma. - Leer la página 44 del libro de Ciencias Naturales para conocer las partes que tienen las flores. - Indicar que nos convertiremos en exploradores y solicitar que saquen su lupa solicitada anteriormente. - Indicar que salgan en busca de una flor en la escuela. - Solicitar que saquen su lupa y observen si encuentran alguna de las partes que se vieron en clase. 		5 min.	
<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartir una hoja blanca a cada alumno y proporcionar cinta para que puedan pegar su flor y señalen las partes que encuentran en la flor que escogieron. 		15 min.	
MATERIALES	<p>Maestro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flor real - Cartel de la flor y sus partes. <p>Alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lupa - Flor 		
EVALUACIÓN	Rúbrica		

La aplicación de la estrategia de juego titulada ¡ADININA ADININADOR!, se llevó a cabo en la jornada de conducción en el periodo del 21 de noviembre al 2 de diciembre del 2022 con el aprendizaje esperado: Explica la reproducción de las plantas por semillas, tallos, hojas, raíces y su interacción con otros seres vivos y el medio natural, este aprendizaje igual se desarrolló en una secuencia didáctica, mediante un centro de interés “La Revolución Mexicana”

Se comenzó con la aplicación de la secuencia didáctica explicando para relacionar con el tema de interés, una de las causas de la Revolución mexicana eran las condiciones de vida de los campesinos, no tenían suficiente atención médica y lo más accesible para curarse era usar plantas medicinales. Es por ello en ese tiempo muchas personas sabían cultivarlas porque sabían cómo se reproducen y las podían obtener de forma más fácil.

Algunos alumnos se sentían interesados en la clase desde esta explicación, aunque no a todos, se interrogó si ellos conocían cuales eran las partes de una planta, algunos alumnos emitieron algunas ideas, se les indico que íbamos a recordar bien las partes de la planta con ayuda de unas adivinanzas, se colocó la imagen de una planta con las partes tapadas, en la forma en que fueran adivinando las adivinanzas se iban ir mostrando las partes de las plantas.

Cuando se comenzó a mencionar las adivinanzas todos los niños se encontraban muy atentos en la escucha de ellas, la mayoría se observaba que trataba de deducir de que parte de la planta hablaba la adivinanza. Aunque fueron muy pocos niños los que lograron adivinar, la mayoría del grupo lo intento, pero nuevamente se logró observar que a algunos alumnos a mitad de las adivinanzas perdían la concentración y se distraían en momentos de la clase.

Para finalizar la clase los niños salieron a buscar dentro de la escuela en los jardines una hoja, una flor un tallo, lo que encontrarán para regresar al salón y pegando en su libreta formando completamente la planta señalando cada una de sus partes. Los niños se mostraron interesados en la clase, aunque hubo momentos en la realización de la actividad que se mostraron distraídos y tardaron en culminar la actividad.

4.3.3 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de la aplicación de la estrategia, mediante la observación, el diario escolar y una lista de seguimiento acompañada con una rubrica, se evaluó el trabajo final que los estudiantes efectuaron en sus cuadernos.

Los resultados en cuanto al logro del objetivo que es llamar la atención de los estudiantes en la clase se vieron cumplido, sin embargo, Obtuvo un buen resultado funciono con el casi total de los estudiantes. Eso se pudo notar gracias a una lista de seguimiento guiada por una rúbrica para registrar si se logró el aprendizaje esperado, mediante preguntas de retroalimentación al final de clase muy pocos lograron fácilmente el logro del aprendizaje.

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Ciencias Naturales	Explica la reproducción de las plantas por semillas, tallos, hojas, raíces y su interacción con otros seres vivos y el medio natural

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo ó
Identifica partes de las plantas	Explica fácilmente la reproducción de las plantas por semillas, tallos, hojas, raíces y su interacción con otros seres vivos y el medio natural	Explica con ayuda la reproducción de las plantas por semillas, tallos, hojas, raíces y su interacción con otros seres vivos y el medio natural	Se le dificulta explicar la reproducción de las plantas por semillas, tallos, hojas, raíces y su interacción con otros seres vivos y el medio natural

		Ciencias Naturales		
		Explica la reproducción de las plantas por semillas, tallos, hojas, raíces y su interacción con otros seres vivos y el medio natural		
N.P	Nombre del Alumno	NE	ED	RA
01	Alba Espinosa Valeria		8	

02	Bucio Vergel Víctor Alonso	10		
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	10		
04	Espinoza Guerrero Sofia	10		
05	García Acosta Maricruz	9		
06	Hernández Rodríguez Darinka	9		
07	Hernández Rodríguez Marisol	10		
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel	9		
09	Juárez López Mateo	10		
10	Limarte Reyes José Rodrigo	10		
11	López Zúñiga Valentina	9		
12	Luna Cervantes Valentina	10		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	10		
14	Montes Navor Ian Tonatiuh	10		
15	Montes Valdez María Elizabeth	9		
16	Morales Quiroz María José		8	
17	Nieto Aguilar Vanesa Guadalupe	10		
18	Onofre Mora Diego	9		
19	Ortega Diaz Keisha Gabriela	10		
20	Peña Diaz Renata Corina	10		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofia		8	
22	Rangel Juárez Miguel Agustín	10		
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana		8	
25	Rosales Rodríguez María José	10		
26	Segura Díaz Kevin Aaron		8	
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel	10		
28	Velázquez Peña José	10		
29	Morales Garduño Liliana	9		

Para una mejor interpretación se organizó una tabla para ver el desempeño del grupo en la clase, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Explica la reproducción de las plantas por semillas, tallos, hojas, raíces y su interacción con otros seres vivos y el medio natural	17	7	5	0	0

De acuerdo a la evaluación obtenida se observa que la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje esperado se ubicaron en el nivel esperado con 24 alumnos, en desarrollo 5 alumnos y requieren apoyo 0 alumnos.

De acuerdo a la actitud de los alumnos con esta estrategia fue positiva, pues durante el desarrollo de la secuencia los alumnos se mostraban interesados en la clase, sin embargo, en los resultados de evaluación todos los estudiantes concluyeron su actividad, la gran mayoría de estudiantes se mostraron interesados durante el desarrollo de toda la clase.

La evaluación se obtuvo de acuerdo a la creatividad que tuvieron para realizar el trabajo que los estudiantes efectuaron de acuerdo al contenido se vio reflejado si cumplen con el aprendizaje

esperado. se evaluó con una lista de seguimiento guiada por una rúbrica para registrar si se logró el aprendizaje esperado (Anexo 9).

De acuerdo a las listas de seguimiento todos los estudiantes entregaron su trabajo, y al final se consensaron las partes de las plantas mediante preguntas de retroalimentación las cuales se evaluaron con una lista de seguimiento guiada por una rúbrica para registrar si todos los estudiantes lograron el aprendizaje y formalmente mediante la observación se logró identificar que todos los estudiantes se veían interesados en la clase.

4.3.4 CICLO 2. PLAN CORREGIDO

Se considera concluir hasta esta pues en el implemento de esta estrategia nos da los resultados favorables, este juego de mesa permitió la participación de todos los estudiantes, muy rápida de realizar, pero para el siguiente ciclo se considera que ellos realicen su propia adivinanza. El crear una adivinanza ellos dan cuenta el conocimiento que tiene sobre el tema, para un mejor fortalecimiento para su aprendizaje, se implementará en la materia de Ciencias Naturales.

Aunque la estrategia de las adivinanzas seguirá aplicando durante la ejecución de otras clases donde se pueda adaptar esta estrategia.

Para la docente en formación es satisfactorio el desempeño que tiene durante sus jornadas de prácticas y el tener la idea de nuevas estrategias que le permiten generar nuevos contenidos en el desarrollo de las clases. Hasta el momento es la primera estrategia que resultó al 100 por ciento de manera satisfactoria para todos los estudiantes.

Muy pocos dieron ideas, se dio retroalimentación de los dos tipos de movimientos de los planetas, la rotación y traslación, pues la luna y la tierra tienen los mismos movimientos y se anotó en el pizarrón lo que era un eclipse, y con ayuda de un sol, una tierra y una luna, se explicó cómo se forman pues existen dos tipos de eclipses, esa explicación fue muy sencilla y con ayuda del material se volvió más detallada y se logró una mejor comprensión.

Al final se solicitó que los niños crearan su propia adivinanza de acuerdo al tema de ciencias Naturales referente al eclipse o también a los movimientos de la tierra. Durante el desarrollo los alumnos se mostraban angustiados pues implicaba un reto para ellos, pero poco a poco se vieron motivados pensando, entre ellos y dando ideas, al final cada alumno pasó al frente a compartir sus adivinanzas.

4.3.6 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Para la evaluación de este segundo ciclo de la estrategia del rompecabezas se tomó en cuenta nuevamente la rúbrica con los criterios del aprendizaje esperado de acuerdo a la observación y el producto final de acuerdo a como describen sus eclipses en su adivinanza.

Los resultados de acuerdo al objetivo de llamar la atención y hacer que se interesaran en la clase se vio cumplido, aunque, se logró observar que algunos estudiantes nuevamente no participaban todos de la misma manera. Los resultados de los estudiantes fueron registrados en una lista de seguimiento con los criterios de la rúbrica de la actividad, se obtuvieron nuevamente buenos resultados en la mayoría de los alumnos,

Rúbrica

Asignatura	Aprendizaje esperado
Ciencias Naturales	Explica la formación de eclipses de Sol y de Luna mediante modelos.

Criterios	Nivel esperado 10-9	En desarrollo 8-7	Requiere apoyo 6
Los eclipses	Explica la formación de eclipses de Sol y de Luna mediante modelos.	Explica la formación de eclipses de Sol y de Luna mediante modelos.	Explica la formación de eclipses de Sol y de Luna mediante modelos.

		Ciencias Naturales Explica la formación de eclipses de Sol y de Luna mediante modelos.		
		NE	ED	RA
N.P	Nombre del Alumno			
01	Alba Espinosa Valeria		7	
02	Bucio Vergel Víctor Alonso	9		
03	Cuevas Ortiz Alan Omar	10		
04	Espinoza Guerrero Sofia	10		
05	García Acosta Maricruz	9		
06	Hernández Rodríguez Darinka	9		
07	Hernández Rodríguez Marisol	10		
08	Joaquín Domínguez Luis Daniel	9		
09	Juárez López Mateo	10		
10	Limarte Reyes José Rodrigo	10		
11	López Zúñiga Valentina	9		
12	Luna Cervantes Valentina	9		
13	Montes Martínez Rolando Zabdiel	10		
14	Montes Navor Ian Tonatiuh	10		
15	Montes Valdez María Elizabeth	9		
16	Morales Quiroz María José	9		
17	Nieto Aguilar Vanesa Guadalupe	10		
18	Onofre Mora Diego	9		
19	Ortega Diaz Keisha Gabriela	10		
20	Peña Diaz Renata Corina	9		
21	Ramírez Rosales Grecia Sofia		8	
22	Rangel Juárez Miguel Agustín	10		
23	Rojas Vilchis Máximo	10		
24	Rosales Julián Itzayana		8	
25	Rosales Rodríguez María José	10		
26	Segura Diaz Kevin Aaron		8	
27	Vázquez Porcayo Yoshua Gabriel	9		
28	Velázquez Peña José	9		

Para una mejor interpretación se organizó una tabla para ver el desempeño del grupo en la clase, los resultados fueron los siguientes:

Criterios	Nivel esperado		En desarrollo		Requiere apoyo
	10	9	8	7	6
Explica la formación de eclipses de Sol y de Luna mediante modelos.	12	12	3	1	0

De acuerdo a la evaluación obtenida se observa que la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje esperado se ubicaron en el nivel esperado con 24 alumnos, en desarrollo 4 alumnos y requieren apoyo 0 alumnos.

Interpretando este cuadro nos damos cuenta que la estrategia ha resultado adecuada, se logrando alcanzar el mayor resultado en el nivel esperado, y en la asignatura de Ciencias Naturales, la estrategia se volvió más dinámica, la cual hizo que para los alumnos se convirtiera en una de sus materias más interesantes y de acuerdo al objetivo final el hacer interesar a los alumnos se logró al ver la forma en la que se desarrollaron en el juego.

CAPÍTULO 5. OBSERVACIÓN Y EVALUACIÓN

5.1 OBSERVACIÓN

No existe instrumento que haya demostrado comprobar el índice de haber interesado en las clases alcanzado en un tiempo determinado, será el cambio en la conducta lo que demuestra del progreso obtenido. Para la observación de las estrategias aplicadas en el grupo se hacía un registro diario de todo lo relevante. Teniendo en consideración los instrumentos de recolección de datos de la investigación acción, se hizo uso de herramientas, como las listas de seguimiento de los estudiantes, las notas de campo que estas son similares al diario de clases y la observación participativa, como instrumentos que permiten dar cuenta del progreso al implementar estas estrategias y a la vez la reflexión en el aprovechamiento en las áreas de oportunidad a trabajar desde la práctica docente.

Las notas de campo son sugeridas por Latorre en el que nos da un ejemplo sobre como registrar los datos siendo aún más precisos en lo que se quiere saber sobre los alumnos. Primeramente, las notas de campo permitieron a la docente en formación identificar la problemática. Ya que estas en conjunto con la observación participativa, fueron de gran ayuda en la recopilación de datos que permitirán plantear el origen y finalidad de la investigación.

5.2 EVALUACIÓN

Se valoró cada una de las estrategias para ir avanzando de acuerdo a los resultados, buscando otras alternativas que permitieran impulsar a los estudiantes a trabajar y cumplir con su compromiso académico para la adquisición de nuevos conocimientos; La evaluación siempre será para los maestros una herramienta para motivarnos en la reflexión de resultados obtenidos al final del trabajo que se efectúan en sus clases aplicada con el fin de hacer que los estudiantes se sintieran interesados a la clase.

Los instrumentos de lista de seguimiento, rúbricas, notas de campo, han demostrado comprobar que los estudiantes se vieron interesados en la realización de sus actividades, obteniendo un cambio en la conducta y los comportamientos de los estudiantes lo que da cuenta del progreso obtenido. En este sentido y teniendo en consideración las listas de seguimiento de los estudiantes, las notas de campo, observación participativa y rúbricas de observación, como instrumentos que permitan dar seguimiento del progreso que se obtuvo, de los obstáculos o áreas de oportunidad a trabajar desde la práctica docente.

La evaluación que se realizó en cada una de las estrategias aplicadas fue basada en los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo mediante rúbricas del aprendizaje esperado en él nos da las técnicas y los aprendizajes que se evalúan. Por último, en el análisis del desempeño se utilizaron listas de seguimiento.

5.3 REFLEXIÓN

La práctica docente es el eje central de la formación de docentes en escuelas normales, pues se reconocen como constructoras de saberes y conocimientos, es precisamente gracias a estos acercamientos que cada docente en formación desarrolla habilidades y competencias profesionales, a la par que adquiere conocimientos fundamentales tras reconocer la importancia de los recursos y herramientas didácticas, en la formulación de estrategias que permitan efectuar una práctica innovadora y la construcción del aprendizaje de los estudiantes.

Siguiendo esta línea, las prácticas profesionales permiten a la docente en formación reconocer las necesidades del estudiante, la importancia del contexto y la adaptación de los planes de trabajo a desarrollar, justamente gracias a estas es que nos formamos como profesionistas agentes de cambio en la educación, desarrollando no solamente competencias y habilidades si no; también una manera diferente de promover la educación dentro del aula de clases.

Para este caso una vez identificado el juego como estrategia de enseñanza en el cuarto grado grupo D, la docente en formación considera las características, necesidades y oportunidades del grupo de estudio, diseña, aplica y evalúa estrategias que fomentan a los estudiantes el interés y participación en las clases.

El trabajo de investigación se desarrolló en tres momentos clave que hicieron posible la obtención de los resultados favorables alcanzados durante el ciclo escolar 2022-2023, en el cuarto grado grupo “D”. La primera etapa consistió en el conocimiento del grupo (características, habilidades e intereses) la identificación de las áreas de oportunidad que la docente en formación podía trabajar desde su propia práctica, reforzando y desarrollando competencias profesionales.

Cabe señalar que el diario escolar y las notas de campo fueron de gran ayuda ya que, con estos instrumentos de gran utilidad, pues permitieron obtener datos relevantes, analizar lo que sucedió dentro del aula en este caso de acuerdo a como los estudiantes se mostraron interesados en la clase de acuerdo a cada una de las estrategias que se diseñaron, se aplicaron a los estudiantes, y al mismo

tiempo dando la oportunidad a la docente en formación de reflexionar y mejorar su práctica educativa.

En segundo momento partió de todo lo previamente identificado, fue en esa etapa donde la docente en formación, tuvo la necesidad de diseñar un plan de acción que le permitiera trabajar con el grupo los temas de manera tal que el alumnado alcanzara el logro de los aprendizajes esperados, además de que se interesaran. En este punto se diseñaron las estrategias didácticas y los juegos a trabajar en el aula, partiendo de la investigación acción, con Lewis como principal guía, cada ciclo tenía un único fin, el logro de los objetivos de la investigación.

Es en esta etapa donde surgen las preguntas de la investigación, donde la docente en formación se compromete en la reflexión y orientación del trabajo planteado en cada ciclo, reconoce los errores y parte de ellos para mejorar en el diseño de la estrategia y su aplicación en el siguiente ciclo.

La valoración y a orientar las acciones en la práctica es el punto clave a seguir, reconocer a los estudiantes como sujetos creativos y sociales, será el reflejo del trabajo aplicado durante este ciclo escolar 2022-2023, la docente en formación aprendió a conocer a sus estudiantes, durante los días de prácticas convivió con ellos, los escuchó y se interesó en sus necesidades, no solo con la finalidad de lograr los objetivos de este trabajo de investigación, sino para mejorar la labor profesional en la educación, partiendo de los comentarios de estudiantes ya que al final del día ellos son la razón de ser, son la base y el guía del docente, son el centro de interés en el proceso educativo.

Esta investigación nos permitió valoración del alcance de la misma, los resultados, el logro de los objetivos y contar con las evidencias del trabajo realizado; en esta etapa se pudo realizar una reflexión del trabajo planificado y efectuado, se afrontaron y superaron obstáculos que se presentaron durante la puesta en marcha de estrategias que permitieron a los estudiantes avanzar en su proceso enseñanza aprendizaje mediante el juego. Todo ello permitió la continua reflexión de la docente en formación, es aquí donde asume el papel de investigador, se permite experimentar y conocer la satisfacción detrás de cada esfuerzo.

Este informe representó un viaje lleno de obstáculos, del temor a no ser suficiente a verse superada por los objetivos después de todo implementar el juego para llamar la total atención de los

estudiantes no es tarea fácil, despertar el interés por los diferentes campos formativos es aún más difícil de lo que pareciera, hubo momentos que fueron difíciles que se vieron opacados por aquellos llenos de felicidad profesional.

CONCLUSIONES

El juego es una herramienta que puede proporcionar bases para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus conocimientos, algunas destrezas y habilidades. Dentro del juego los niños interactúan mucho, comparten ideas, opiniones por lo que juntos pueden crear el conocimiento tomando en cuenta lo que cada uno piensa. Aunque por las diferentes formas de aprender pueden surgir conflictos, pero esta herramienta también podrá ayudarles a resolverlos, este es el impacto que se tuvo en el desarrollo de las estrategias aplicadas a los alumnos de cuarto grado grupo D.

Al buscar juegos que pudieran convertirse en estrategias de enseñanza, es decir, juegos que sirvan como herramienta para emplear en clase y faciliten la comprensión del tema. De esta forma se llamó la atención de los estudiantes, pues son momentos dinámicos donde el estudiante, tiene la oportunidad para socializar con sus demás compañeros, pero en este caso, fue donde surge la oportunidad en la que el estudiante construyó un aprendizaje significativo y a su vez se divirtió en clase; aunque hubiese sido favorable que no todo el tiempo se hubiera trabajado en equipos, la propuesta pudo ser también realizar el trabajo de manera individual o en parejas.

Trabajar en el aula con la implementación del juego, permitió observar que las clases fueran atractivas, se vieron activos en la participación, a opinar, y lo más importante que en ocasiones se vio una mejora en su desempeño académico, es decir, durante este proceso conocieron un nuevo mundo de conocimientos, ideas y valores. Pues dentro de la evaluación cualitativa, ya que en }se observó el comportamiento de la mayoría de los estudiantes, se pudo dar cuenta que los alumnos mostraban mejor desempeño en el desarrollo de las clases y el logro de los aprendizajes esperados de su grado, por lo que se deduce que prácticamente el problema que se presenta fue atendido, y de acuerdo a los datos que arroja la reevaluación de las estrategias empleadas es como se da cuenta del avance y la mejora constante.

El logro que se obtuvo en el desarrollo de este informe es satisfactorio, pues como practicante reflexione y detecté las áreas de oportunidad para mejorar la misma; cabe señalar que fue un trayecto de constante aprendizaje en la realización de esta investigación, desde la identificación del problema, en la búsqueda de posibles soluciones para aplicarlas en el aula.

REFERENCIAS

- Beard, M. R. (1971). *Psicología evolutiva de Piaget*. Moreno 372, Buenos Aires. Kapelusz
- Contreras, A. G. (s/a). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Qhapaqñan.
- Eggen, D. P. y Kauchak, P. D. (2014). *Estrategias docentes*. México. Educación y pedagogía.
- El juego en la infancia*. (2017, noviembre 29). Educacion Inicial.
<https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Latorre, A. (2005). *La investigación acción. Conocer y cambiar la practica educativa*.
Barcelona. Grao.
- Mora, R. (2009). *Estrategias de Enseñanza. Otra mirada al quehacer docente en el aula*. Buenos Aires, Argentina. Aique.
- Pupo, G. A. R. (2021). *Estrategia. Qué es, origen, definición según autores, tipos*. gestiopolis.
<https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/>
- ¿Qué son las estrategias didácticas? Importancia, tipos y ejemplos*. (s/f). UNIR México.
Recuperado el 2 de mayo de 2023, de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/estrategias-didacticas/>
- SEP, (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. México. Compañía Editorial Nueva Imagen.

Venerandablanco. (2012, 12 noviembre). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Teorías del Juego. <https://actividadestudicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Zabalza, M. A. (2013). *Diarios de clase un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. Madrid, España. Narcea.

ANEXOS


Anexo 1: Test de estilos de aprendizaje

DIAGNÓSTICO DE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Nombre del alumno: _____

Grado: _____ Grupo: _____ Fecha: _____

Instrucciones: Lee las preguntas y colorea el dibujo de acuerdo a tu respuesta.

CUESTIONAMIENTO	VISUAL	AUDITIVO	KINÉSTESICO
¿Qué te gusta más?	 VER TELEVISIÓN	 OÍR MÚSICA	 JUGAR CON TUS AMIGOS
¿En tu cumpleaños que disfrutas más?	 LOS ADORNOS	 LAS MAÑANITAS	 LA PIÑATA
¿Qué te gusta hacer en la escuela?	 LEER	 ESCUCHAR HISTORIAS	 EXPERIMENTAR
¿Qué regalos prefieres?	 CUENTOS E HISTORIETAS	 CD Y MP3 MÚSICA	 JUGUETES
¿Si tuvieras dinero qué comprarías?	 UNA CAMARA FOTOGRAFICA	 UNA BOCINA DE MP3	 PLASTILINAS
¿Cuándo estas con tus amigos te gusta...?	 DIBUJAR	 CANTAR	 JUGAR EN EL PATIO
¿Cuándo tus papás no te consiente tú...?	 TE ENOJAS	 LLORAS	 HACES BERRINCHE
¿Cuándo sales de paseo tú prefieres?	 IR AL CINE	 ASISTIR A UN CONCIERTO	 IR A LA FERIA

TOTAL V. _____ A. _____ K. _____ CANAL PREDOMINANTE: _____

MODELO. Visual, Analítico y Kinestésico Basado en el sistema de programación neurolingüística /Richard B./

Visita: <https://educacionprimaria.mx/> & <https://materialeducativo.org/>

Anexo 1: Resultados del examen de reproducción de textos del grupo de cuarto grado grupo “D”.

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	INDICADORES DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS								
		I	II	III	IV	V	VI	T	NIV	OBS
1	ALBA ESPINOSA VALERIA	1	2	1	2	2	1	9	RA	
2	BUCIO VERGEL VICTOR ALEXSO	2	2	2	2	2	2	12	ED	
3	CUEVAS ORTIZ ALAN OMAR	2	2	2	2	2	2	12	ED	
4	ESPINOZA GUERRERO SOFIA	2	1	1	2	2	1	9	ED	
5	GARCIA ACOSTA MARICRUZ	2	2	2	1	2	2	11	ED	
6	HERNANDEZ RODRIGUEZ DARINKA	2	2	2	1	2	2	11	ED	
7	HERNANDEZ RODRIGUEZ MARISOL	2	1	1	1	2	1	8	RA	
8	JOAQUIN DOMINGUEZ LOIS DANIEL	2	1	2	2	2	2	11	ED	
9	JUAREZ LOPEZ MATEO	2	2	3	2	3	2	14	ED	
10	LINARTE REYES JOSE RODRIGO	2	1	2	2	2	2	11	ED	
11	LOPEZ ZUÑIGA VALENTINA	2	2	1	1	2	1	9	RA	
12	LUNA CERVANTES VALENTINA	2	2	2	1	1	1	9	RA	
13	MONTES MARTINEZ ROLANDO ZARDIEL	2	2	2	2	2	2	12	ED	
14	MONTES NAVORIAN TONATIUH	2	2	2	2	2	2	12	ED	
15	MONTES VALDEZ MARIA ELIZABETH	2	2	2	2	2	2	12	ED	
16	MORALES QUIROZ MARÍA JOSÉ	2	2	2	2	2	2	12	ED	
17	MICOTO AGUILAR VANESSA GUADALUPE	2	2	2	2	2	2	12	ED	
18	ONOFRE MORA DIEGO	2	2	2	1	1	1	9	RA	
19	ORTEGA DIAZ KEISHA CARIELA	2	2	2	2	2	2	12	ED	
20	PEÑA DIAZ RENATA CORINA	2	2	2	2	2	2	12	ED	
21	RAMIREZ ROSALES GRECIA SOFIA	2	2	2	2	2	2	12	ED	
22	RANGEL JOAREZ MIGUEL AGUSTIN	2	2	2	1	1	2	10	ED	
23	ROJAS VILCHIS MAXIMO	2	2	2	2	3	2	13	ED	
24	ROSALES JULIAN ITZAYANA	2	2	2	2	2	2	12	ED	
25	ROSALES RODRIGUEZ MARIA JOSE	2	2	2	2	2	2	12	ED	
26	SEGURA DIAZ KEVIN AARON	1	1	1	1	1	1	6	RA	
27	VAZQUEZ PORCAYO YOSHUA CARIEL	1	1	1	1	1	1	6	RA	
28	VELAZQUEZ PEÑA JOSE	2	2	1	1	2	1	9	RA	

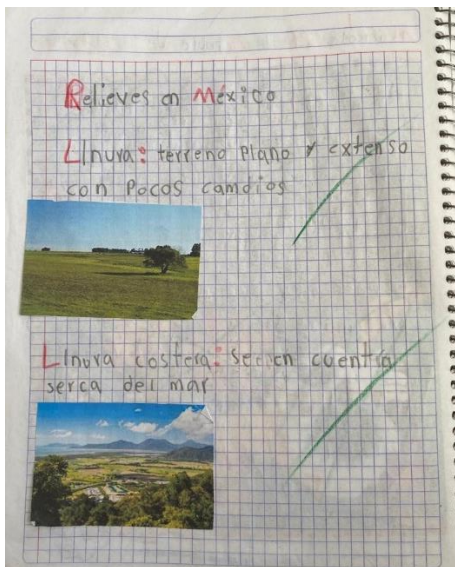
Anexo 2: Resultados del examen diagnóstico de comprensión lectora del grupo cuarto grado grupo “D”.

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	RESPUESTAS DE CALCULO MENTAL										AC	AV	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	ALBA ESPINOSA VALERIA	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	0	RA
2	BUCIO YERGEL VICTOR ALONSO	1	0	1	1	1	0	1V	1V	0	1	7	2	RA
3	CUEVAS ORTIZ ALAN OMAR	1	1	1	1	1V	1V	1V	1V	0	1V	9	5	ED
4	ESPINOZA GUERRERO SOFIA	1	0	0	1V	0	0	1V	0	1	1	5	2	RA
5	GARCIA ACOSTA MARICRUZ	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	0	ED
6	HERNANDEZ RODRIGUEZ DARINKA	1	0	1	0	1	0	1V	0	1	0	5	1	ED
7	HERNANDEZ RODRIGUEZ MARISOL	1	0	1	1	1	1V	1V	0	0	0	6	2	ED
8	JUANJOIN DOMINGUEZ LOIS DANIEL	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	RA
9	JUAREZ LOPEZ MATEO	1	1	1	1	1	1	1V	1V	1V	1	10	3	E
10	LINARTE REYES JOSE RODRIGO	0	1	1	1	1V	0	0	0	0	0	4	1	RA
11	LOPEZ ZUÑIGA VALENTINA	1	0	1	1V	1V	0	0	0	1	0	5	2	RA
12	LUNA CERVANTES VALENTINA	1	1	1	0	0	0	1	0	1V	0	5	1	RA
13	MONTES MARTINEZ ROLANDO ZABIEL	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	0	ED
14	MONTES NAVOR IAN TONATILH	1	1	1	1	1	0	1V	1V	0	0	7	2	ED
15	MONTES VALDEZ MARIA EIZABETH	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	0	RA
16	MORALES QUIROZ MARÍA JOSÉ	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	0	ED
17	NIETO AGUILAR YANESA GUADALUPE	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5	0	ED
18	ONOFRE MORA DIEGO	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0	RA
19	ORTEGA DIAZ KEISHA GABRIELA	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	0	ED
20	PEÑA DIAZ RENATA CORINA	1	0	1	1	0	1	1V	1	0	0	6	1	ED
21	RAMIREZ ROSALES GRECIA SOFIA	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	5	0	RA
22	RANGEL JUAREZ MIGUEL AGUSTIN	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	4	0	RA
23	ROJAS VILCHIS MAXIMO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	E
24	ROSALES JULIAN ITZAYANA	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	0	RA
25	ROSALES RODRIGUEZ MARIA JOSE	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	6	0	ED
26	SEGURA DIAZ KEVIN AARON	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	RA
27	YAZQUEZ PORCAYO YUSROA GABRIEL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	RA
28	VELAZQUEZ PEÑA JOSE	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	RA

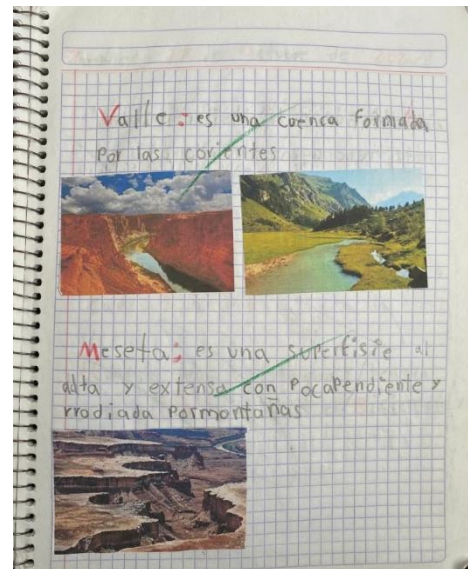
Anexo 3: Resultados de la evaluación diagnóstica en cálculo metal del cuarto grado grupo “D”.

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	INDICADORES DE LECTURA									
		I	II	III	IV	V	VI	T	HIY	PPH	OBS
1	ALBA ESPINOSA VALERIA	1	2	1	2	2	1	9	RA	29	
2	BUCIO YERGEL VICTOR ALONSO	3	2	2	2	3	2	14	ED	##	
3	CUEVAS ORTIZ ALAN OMAR	2	2	2	2	2	2	12	ED	84	
4	ESPINOZA GUERRERO SOFIA	2	1	1	2	2	2	10	ED	60	
5	GARCIA ACOSTA MARICRUZ	2	2	2	2	2	2	12	ED	59	
6	HERNANDEZ RODRIGUEZ DARINKA	2	2	2	2	2	2	12	ED	65	
7	HERNANDEZ RODRIGUEZ MADISOL	1	1	1	1	2	1	7	RA	31	
8	JUAGUIN DOMINGUEZ LOIS DANIEL	3	1	2	2	2	2	12	ED	82	
9	JUAREZ LOPEZ MATEO	3	2	3	2	3	2	15	E	##	
10	LINARTE REYES JOSE DOMINGO	1	1	2	2	2	2	10	ED	40	
11	LOPEZ ZUÑIGA VALENTINA	2	2	1	1	2	1	9	RA	54	
12	LUNA CERYANTES VALENTINA	1	2	2	1	1	1	8	RA	31	
13	MONTES MARTINEZ ROLANDO ZABDIEL	3	2	2	3	3	2	15	E	110	
14	MONTES NAVORTIAN TOMATIHU	1	2	2	2	2	2	11	ED	81	
15	MONTES VALDEZ MARIA ELIZABETH	2	1	2	2	2	2	11	ED	43	
16	MURALES QUIROZ MARIA JOSE	2	2	2	2	2	2	12	ED	60	
17	NIETO AGUILAR YANESA GUADALUPE	2	2	2	2	2	2	12	ED	64	
18	ONOFRE MORA DIEGO	1	2	2	1	1	1	8	RA	38	
19	ORTEGA DIAZ KEISHA CARRIELA	2	2	2	2	2	2	12	ED	72	
20	PEÑA DIAZ RENATA CORINA	1	2	2	2	2	2	11	ED	49	
21	RAMIREZ ROSALES GRECIA SOFIA	2	2	2	2	2	2	12	ED	45	
22	RANGEL JUAREZ MIGUEL AGUSTIN	2	1	2	1	1	2	9	RA	46	
23	ROJAS VILCHIS MAXIMO	3	3	2	2	3	2	15	E	141	
24	ROSALES JULIAN ITZAYANA	2	2	2	2	2	2	12	ED	##	
25	ROSALES RODRIGUEZ MARIA JOSE	2	2	2	2	2	2	12	ED	68	
26	SEGURA DIAZ KEVIN AARON	1	1	1	1	1	1	6	RA	0	
27	VAZQUEZ PORCAYU YUSUDA CARRIEL	1	1	1	1	1	1	6	RA	0	
28	VELAZQUEZ PEÑA JOSE	2	2	1	1	2	1	9	RA	78	

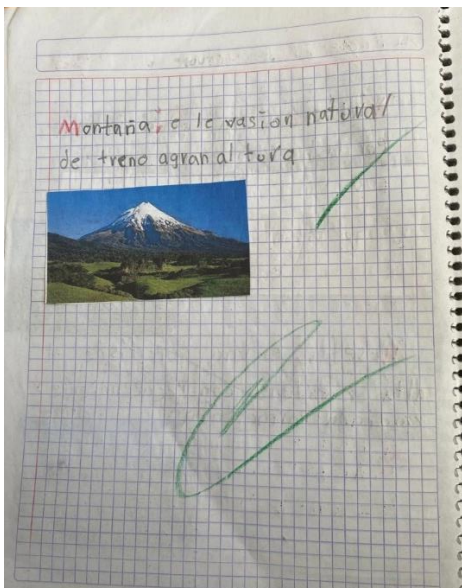
**Evidencia: Actividad de la estrategia
El rompecabezas ciclo 1**



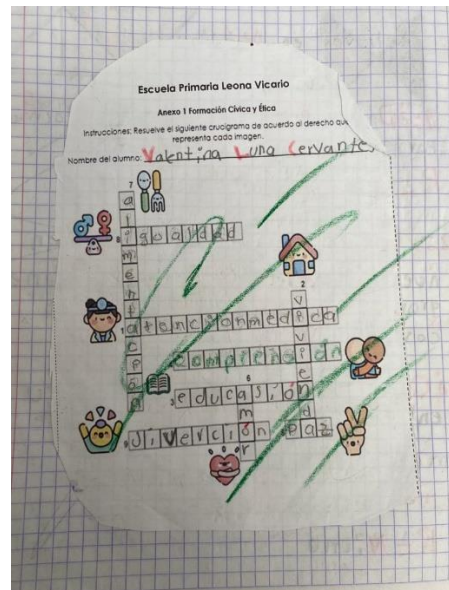
**Evidencia: Actividad de la estrategia
El rompecabezas ciclo 1**



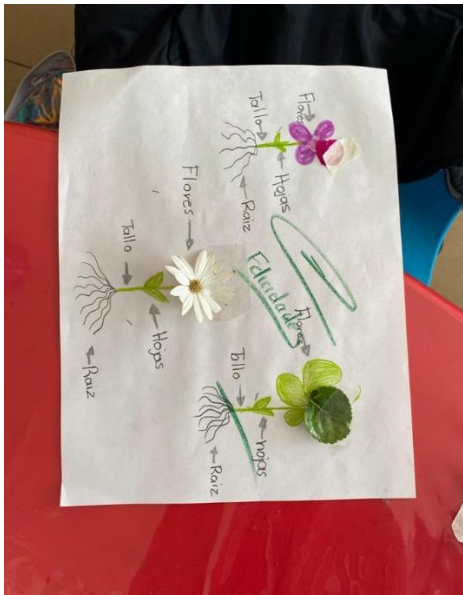
**Evidencia: Actividad de la estrategia
El rompecabezas ciclo 1**



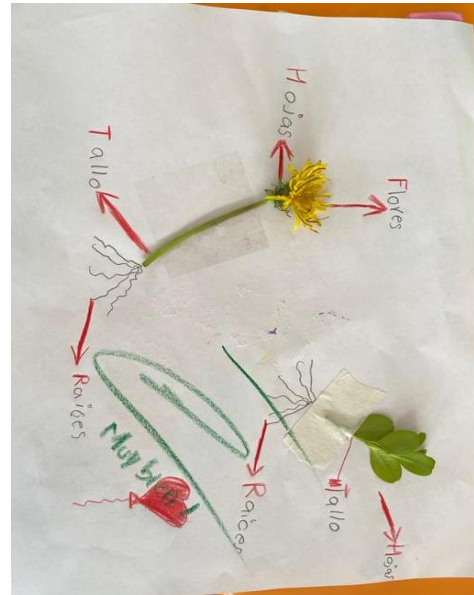
**Evidencia: Actividad de la estrategia
El memorama ciclo 1**



Evidencia: Actividad de estrategias de ¡ADIVINA ADIVINADOR! ciclo 1



Evidencia: Actividad de estrategias de ¡ADIVINA ADIVINADOR! ciclo 1



Evidencia: Estrategia de ¡ADIVINA ADIVINADOR! ciclo 2



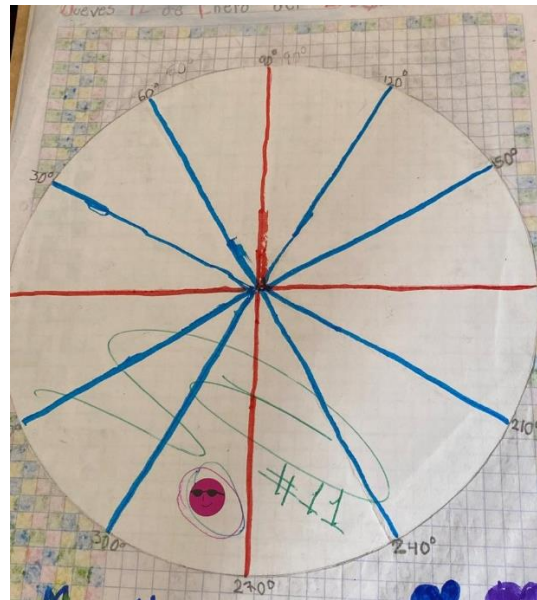
Evidencia: Estrategia de El memorama ciclo 3



Evidencias: Actividad de la estrategia El rompecabezas ciclo 3



Evidencias: Actividad de la estrategia El memorama ciclo 2





"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

Santiago Tianguistenco, Méx., a 10 de julio de 2023

**C. ALEGRÍA HEREDIA DÍAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE**

El que suscribe Mtra. Teresa Izquierdo Ramírez, Asesor del(a) estudiante Mancilla Linares Mariela matrícula 191518980000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Primaria quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado "El juego como estrategia de enseñanza en cuarto grado, grupo D" en la modalidad de Informe de prácticas profesionales; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Sin otro particular, le envió un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE

Teresa Izquierdo Ramírez

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE XXXXXX

"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

Escuela Normal de Santiago Tianguistenco

Oficio Núm.: 2006/22-23
Santiago Tianguistenco, Estado de México,
26 de junio de 2023

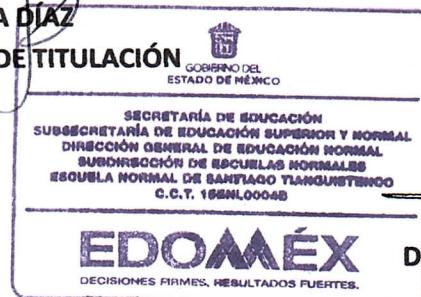
MARIELA MANCILLA LINARES
ALUMNA DE OCTAVO SEMESTRE
DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PRESENTE

La Comisión de Titulación, por este medio **comunica** a usted que, después de realizar la revisión de su documento y con fundamento en los Lineamientos para organizar el proceso de titulación (Plan de Estudios 2018), se **autoriza** el Informe de Prácticas Profesionales "**El juego como estrategia de enseñanza en cuarto grado grupo D**" por lo que puede proceder con los trámites correspondientes.

Deseando que esta última etapa de su formación inicial, la desarrolle con responsabilidad y convicción.

ATENTAMENTE


DRA. ALEGRIA HEREDIA DÍAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bo.


DR. JOSÉ ROJAS MARA
DIRECTOR ESCOLAR

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL