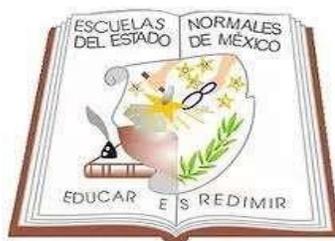




ESCUELA NORMAL DE JILOTEPEC



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
FAVORECER EL APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE 3° DE
PREESCOLAR

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PLAN 2018

PRESENTA

LIZBETH FELIPE CRUZ

ASESORA

MTRA. BLANCA ALICIA MALDONADO CUEVAS

Hoja de liberación



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

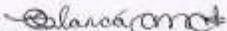
Jilotepec, Méx., a 30 de junio de 2023.

**C. PROFR. TEODORO GUADARRAMA CUEVAS
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE**

El que suscribe Blanca Alicia Maldonado Cuevas Asesora de la estudiante Lizbeth Felipe Cruz matrícula 191510310000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar quien desarrolló el Trabajo de Titulación denominado El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Aprendizaje en Alumnos de 3° de Preescolar 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 envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE


**MTRA. BLANCA ALICIA MALDONADO CUEVAS
ASESORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

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



Dedicatorias

A toda mi familia, a mi esposo y a mi hija

Doy gracias a Dios y a ustedes por haberme permitido terminar el mayor de mis anhelos, por el apoyo incondicional y desinteresado, por sus sacrificios y esfuerzos constantes, por compartir conmigo tristezas, alegrías, éxitos y fracasos y por creer en mí. Porque a través de sus consejos logre forjar un camino, por guiarme y alentarme ante los obstáculos que se me presentaron para lograr el éxito en mi superación como profesional, la cual constituye la mejor de las herencias.

Con amor, admiración y respeto.

Ser mamá y estudiante es difícil, sobre todo cuando se estudia una carrera profesional, es difícil porque sabes que más personas se están sacrificando para que tú puedas lograr tu sueño.

Gracias a mi esposo por brindarme su apoyo incondicional durante todo el proceso de la carrera y el permitirme poder lograr mi sueño.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mi esposo e hija quienes, a pesar de los momentos difíciles, siempre estuvieron conmigo, motivándome y apoyándome, por sus desvelos al estar ayudándome en la realización de mi material didáctico.

A mis papás y hermanos

Gracias por los consejos y regaños, por enseñarme siempre ser una mejor persona, y recordarme que nunca debo darme por vencida a pesar de los obstáculos, además de tener claro que de los errores siempre se aprende y vendrá algo mejor.

A mis amigas

Que me brindaron su tiempo y espacio en los momentos más difíciles con palabras de aliento, inspiración, día tras día para no rendirme en el camino en especial a Kari, Naye y Sandy.

A mis maestros

Seres extraordinarios que, durante toda mi instancia académica, me compartieron una parte de su tiempo, por ser tan pacientes y siempre apoyarme en mi formación docente, por siempre tener una palabra de ánimo hacia mi persona y encontrar solución a cualquier problema, de igual forma, por enseñarme y motivarme cada día, mi más sincera gratitud hacia todos ellos.

¡Muchas gracias a todos!

Resumen

Este informe tiene el objetivo de implementar el juego como estrategia en un grupo de 3° de preescolar, a partir del diseño de estrategias didácticas las cuales ayudaran a resolver la problemática detectada, de igual manera para consolidar las competencias genéricas y profesionales del perfil de egreso, se aplicaran 4 situaciones didácticas, en donde se utilizó como instrumento de evaluación el diario de la educadora, y registros de manifestaciones, para evaluar los procesos y avances que se generaron durante de las estrategias didácticas aplicadas a los infantes. Cada uno de los resultados obtenidos fue favorable ya que evidencian el desarrollo que obtuvo el alumno, en la actividad mediante el juego, al estar manipulando los materiales, respetar cada uno de los acuerdos para trabajar de manera colaborativa con sus compañeros, además en cómo se fueron fortaleciendo las competencias genéricas y profesionales las cuales se vieron reflejas en el diseño de las planeaciones. Se llegó a la conclusión que se pudo dar solución a la problemática detectada no en su totalidad por problemas de tiempo al momento de aplicar el último ciclo o por imprevistos dentro de la institución, solo se cumplió un 80% de las competencias puesto que en cada estrategia aplicada se fue reflexionando para observar el logro del aprendizaje, ir mejorando y reajustando el diseño en cada una de las situaciones e implementación de las nuevas estrategias y de ahí obtener resultados favorables, que se observan mediante algunos productos del infante , además que a través del juego aprende.

Palabras clave: estrategias, preescolar, pensamiento matemático, juego.

Abstract

This report has the objective of implementing the game as a strategy in a group of 3rd grade of preschool, based on the design of didactic strategies which will help to solve the detected problem, in the same way to consolidate the generic and professional competences of the graduation profile, 4 didactic situations were applied, where the educator's diary was used as an evaluation instrument, and records of manifestations, to evaluate the processes and advances that were generated during the didactic strategies applied to infants. Each of the results obtained was favorable since they show the development that the student obtained, in the activity through the game, when manipulating the materials, respecting each of the agreements to work collaboratively with their classmates, in addition to how they they were strengthening generic and professional skills which were reflected in the planning design. It was concluded that it was possible to solve the problem detected, not entirely due to time problems at the time of applying the last cycle or due to unforeseen events within the institution, only 80% of the competencies were fulfilled since in each The applied strategy was reflected to observe the achievement of learning, to improve and readjust the design in each of the situations and implementation of the new strategies and from there obtain favorable results, which are observed through some infant products, in addition to through learn from the game

Keywords: strategies, preschool, mathematical thinking, game.

Índice

Hoja de liberación.....	2
Agradecimientos	4
Resumen	5
Abstract	6
Introducción.....	9
Capítulo I. Metodología de la investigación – acción	12
1.1 Plan de acción.....	13
1.1.1 Sustento legal	16
1.1.2 Sustento teórico	20
1.1.3 Estado del arte	36
1.2 Proyecto.....	43
1.2.1 Contextualización	44
1.2.2 Problematización	48
1.2.3 Planteamiento del problema	55
1.2.4 Pregunta de investigación.....	57
1.3 Intención	59
1.3.1 Objetivos generales.....	63
1.3.2 Objetivos específicos	63

	8
1.3.3 Acción estratégica.....	64
Capítulo II. Desarrollo descriptivo de la observación de la acción	65
2.1 Recoger los datos.....	66
2.2 Diseño, aplicación, registro de hechos, valoración, análisis y reflexión de la intervención docente	71
Capítulo III. Reflexión y análisis de la acción	101
3.1 Resultados de la aplicación ciclo 1, ciclo 2, ciclo 3	102
3.2 Evaluación en la mejora de aprendizajes ciclo 1, ciclo 2, ciclo 3.....	104
3.3 Reflexión y análisis de la acción ciclo 1, ciclo 2 y ciclo 3	105
Conclusiones.....	107
Recomendaciones	109
Referencias	110
Anexos	

Introducción

La formación docente implica que el sujeto se apropie de diversos conocimientos y competencias los cuales serán empleados a lo largo de su servicio dentro del magisterio, ante esto es necesario reflexionar frecuentemente sobre el actuar en la práctica educativa y de esta manera identificar los principales obstáculos que limitan el desarrollo de habilidades y destrezas para la enseñanza e ir minimizando cada una de ellas. Mediante un informe de prácticas profesionales y el autoanálisis del trabajo frente a grupo observe los constantes conflictos que tengo al desenvolverme en el proceso de enseñanza-aprendizaje los cuales me han generado frustración como futura docente.

La estancia en la Escuela Normal de Jilotepec, así como las diversas intervenciones a lo largo de mi preparación han repercutido favorablemente durante la praxis, sin embargo, aún persisten ciertas acciones que impiden lograr totalmente el perfil de egreso. A partir del presente documento y partiendo del análisis de mi práctica busco erradicar con la problemática que impide generar aprendizajes significativos desarrollando autonomía en los infantes, lo cual afecta en la seguridad y efectividad de las acciones implementadas.

Hablar del tema de “Educación” genera un sinfín de emociones tanto para los docentes como la sociedad en general pues actualmente existe una desvalorización de esta labor, sin dejar a un lado que hoy hay muy pocos que tienen deseo propio para estar frente a un grupo y ser partícipes de la transformación del país. Tanto la desvalorización por parte de la sociedad como el poco apoyo brindado por parte de las autoridades educativas hacen que el esfuerzo docente se maximice al tratar de llenar las expectativas institucionales, administrativas, del alumnado y de la sociedad misma.

Como futura profesional y evocando las diversas intervenciones frente a grupo realizadas durante mi estancia en la ENJ determinó que el constante obstáculo en cada periodo de práctica fue el diseño de actividades lúdicas que demanden en el alumno interés durante las jornadas, así como también crear ambientes de autonomía para construir su propio conocimiento partiendo desde los saberes previos en estrategias innovadoras donde cabe destacar que mejoró un poco esta problemática.

Sin embargo, aún prevalece un constante desgaste al diseñar situaciones dinámicas las cuales generen un gran cambio en las prácticas educativas desde el inicio de la carrera hasta la fecha y a fin de cumplir con perfil de egreso de la educación Normal me he propuesto como reto profesional perfeccionar el diseño de actividades lúdicas que tengan impacto significativo en los alumnos, es decir, no ser yo quien siempre dirija las actividades dando oportunidad de experimentar con materiales manipulables y modalidades de trabajo que inciten al aprendizaje en conjunto (docente-alumno) ya que muchas veces se olvida la intención pedagógica del nivel y generamos una repetición de conocimientos y sin objetivo didáctico.

Es oportuno construir estrategias lúdicas que transponle los conocimientos pedagógicos y teóricos en cada una de las intervenciones mediante un lenguaje propio a la edad y características del alumnado logrando que quienes están a mi cargo se beneficien de esta nueva práctica al retomar los aprendizajes establecidos en planes y programas de estudio, es importante indagar en la teoría básica de autores como: Vygotsky, Piaget, Latorre entre otros; los cuales fundamentan algunas de las características del alumnado, los momentos en los que el juego debe desarrollarse en el aula y cómo surge dicha transformación educativa.

Implementando la metodología Investigación-Acción se diseñarán y aplicarán 4 actividades mediante la modalidad del juego. Estas surgen a partir del diagnóstico institucional en el cual se considera el campo de Pensamiento Matemático como uno de los principales a favorecer en los alumnos de 3° C del jardín de niños “Anexo a la Normal de Jilotepec” ubicado en José Vasconcelos s/n, colonia La Merced, en el municipio de Jilotepec, Estado de México. Colinda por un lado con la Escuela Preparatoria “Anexo a la Normal de Jilotepec”, por el otro con el ISSSTE, está cerca de la Subdirección Regional de Educación, de la Escuela de Bellas Artes, de las oficinas de supervisiones y coordinaciones escolares del centro de maestros, evaluando y analizando cada actividad con ajustes que respondieran a las necesidades y características del alumnado.

Durante la reflexión se visualizaron los avances y retos de cada propuesta en donde con ayuda de los diarios y comentarios de la docente titular pude adecuar cada una de las actividades para lograr un aprendizaje significativo. Finalmente se encuentran las conclusiones y recomendaciones, a partir de las cuales, se enuncia la importancia de seguir con la preparación académica para la mejora de la intervención docente, a través del fortalecimiento de las competencias docentes y la búsqueda de estrategias de comunicación para mejorar y fortalecer la relación; así como dar continuidad a la implementación de actividades lúdicas significativas que permitan el cumplimiento de los aprendizajes en los infantes.

Capítulo I. Metodología de la investigación – acción

1.1 Plan de acción

El presente informe de prácticas profesionales es un proceso reflexivo en donde se pretende organizar una estructura dinámica, coordinada y responsable que propicie un cúmulo de extraordinarias experiencias en consideración al desempeño de las prácticas de intervención que se tendrán con el grupo de tercer año, grupo "C" del jardín de niños "Anexo a la Normal de Jilotepec", ubicado en el municipio de Jilotepec, Estado de México.

Es un espacio educativo que permitirá grandes oportunidades, reflexiones y experiencias en favor de concretar y fortalecer mis competencias profesionales y genéricas.

Problemática

Considerando la problemática como docente en formación y algunas de las diferentes prácticas que he desarrollado en distintos contextos, pretendo fortalecer mis competencias profesionales y genéricas del perfil de egreso, “Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo” y “Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio”. Y derivado de la competencia profesional “Selecciona estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes”.

Competencias

Competencia genérica

Considero que la competencia genérica responde a mi debilidad como futura docente es: “Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo”.

Competencias profesionales

Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.

- Selecciona estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes.

Propósitos

Valorar la intervención docente en razón del diseño, implementación y análisis de las estrategias didácticas para favorecer el juego y consolidar las competencias genéricas y profesionales.

Diseñar y aplicar estrategias didácticas mediante el juego para favorecer el aprendizaje en un grupo de 3° de preescolar.

Estos propósitos me servirán para planear y ejecutar actividades dinámicas con un aprendizaje significativo, en donde el juego sea el centro del aprendizaje, aunado a ello le servirá para relacionarse con otros, a desarrollar la responsabilidad, la solidaridad

y la importancia de respetar los acuerdos y las normas, en un ambiente lúdico y agradable que le proporcionarán confianza y seguridad en sí mismo.

Además de ser un lugar con múltiples estrategias que regulan el lado egocéntrico del infante, aprenden a hacer un poco más independientes frente al desprendimiento de la familia.

La educación ha cambiado con el paso del tiempo y en los últimos meses se ha dado un salto inigualable en la enseñanza de nuestro país, y con ello un desequilibrio respecto al uso de estrategias de enseñanza, siendo estas esenciales y de gran importancia en el nivel preescolar. Además, como hace mención el documento de aprendizajes clave:

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones. SEP, (2017, p.71-72).

Con la finalidad de disminuir el problema diseñando actividades lúdicas que respondan a los enfoques pedagógicos del plan vigente conforme a los conocimientos adquiridos en la trayectoria de mi formación, se llevaran a cabo 4 juegos didácticos con intención enfocada en el campo de formación académica: pensamiento matemático, siendo este, uno de los campos con mayor dificultad para la adquisición de aprendizajes.

En donde la prioridad en mi formación docente es transformar mi práctica, mejorando y creando ambientes favorables dónde la utilización de diferentes estrategias lúdicas favorezca los aprendizajes en los infantes.

1.1.1 Sustento legal

En este apartado del informe de prácticas profesionales hare mención de algunos documentos que dan sustento a las estrategias didácticas implementadas en mis prácticas, sin embargo, fueron adquiridas y puestas en práctica durante la estancia en la Escuela Normal de Jilotepec, con el objetivo de fortalecer a diario mis competencias genéricas y profesionales como futura educadora, cada uno de estos documentos son fundamentales para formar una educación integral.

En el presente documento de la ley general de educación;

Artículo 2. El Estado priorizará el interés superior de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en el ejercicio de su derecho a la educación. Para tal efecto, garantizará el desarrollo de programas y políticas públicas que hagan efectivo ese principio constitucional. (Ley General De Educación, 2019, Artículo 2).

Este articulo nos hace referencia que el alumno es la prioridad más importante del Estado, puesto que tienen el derecho de que se les brinde una educación pública, laica y gratuita, no importando su economía o su origen, además que se tiene que respetar ese derecho tomando en cuenta niños, niñas, adolescentes y jóvenes tienen el derecho de cursar la educación obligatoria.

Artículo 3. El Estado fomentará la participación activa de los educandos, madres y padres de familia o tutores, maestras y maestros, así como de los distintos actores involucrados en el proceso educativo y, en general, de todo el Sistema Educativo Nacional, para asegurar que éste extienda sus beneficios a todos los sectores sociales y

regiones del país, a fin de contribuir al desarrollo económico, social y cultural de sus habitantes (Ley General De Educación, 2019, Artículo 3).

La educación inicial es un derecho de la niñez; es responsabilidad del Estado concientizar sobre su importancia y garantizarla conforme a lo dispuesto en la presente Ley. Todas las personas que rodean al alumno tienen la obligación de participar en su educación, es un derecho de todos los niños en los cuales se debe de contribuir a su desarrollo integral.

En la Constitución Mexicana nos menciona sobre;

El 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 (Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 2022 Artículo 3).

Corresponde al Estado la rectoría de la educación, la impartida por éste, además de obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica.

Acuerdo número 14/07/18

Como parte de la formación de los futuros docentes es necesario conocer el acuerdo número 14/07/18 por el que se establecen los planes y programas de estudio de las licenciaturas para la formación de maestros de la educación básica.

Como menciona el acuerdo 14/07/18 es de importancia para los docentes en formación, nos habla sobre las competencias que se deben desarrollar, contemplando conocimientos, habilidades, actitudes y valores que nos ayudaran a ser mejores en nuestras intervenciones en el aula y brindar una educación de excelencia que es lo que exige la educación actual.

Plan y programa de estudios (aprendizajes clave)

El futuro docente se encuentra necesario de conocer y documentarse con apoyo de los planes y programas de educación básica, como lo fue en esta ocasión el libro de aprendizajes clave, en el cual tiene una relación con el presente documento con el campo de formación académica “Pensamiento Matemático” el cual se retomó para la realización de las situaciones didácticas a partir de los aprendizajes esperados que se deben lograr, tomando en cuenta los propósitos a los que se desea lograr para obtener resultados satisfactorios.

Propósito de Pensamiento Matemático en Educación Preescolar

1. Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
2. Comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.
3. Razonar para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio. SEP, (2017, p. 217)

Enfoque de Pensamiento Matemático

Este campo se enfoca en que el niño desarrolle la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones. En este proceso se posibilita también que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como aprender resolviendo. SEP, (2017, p. 219).

1.1.2 Sustento teórico

El aprendizaje es considerado una adquisición de nuevas conductas que el ser humano realiza a través de experiencias previas, con el fin de una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Siendo resultado de la práctica y conciba un cambio relativamente permanente de la conducta.

La educación infantil en la actualidad funge uno de los papeles más importantes del ser humano ya que se considera la cimentación de saberes que serán utilizados a lo largo de su vida por ello cómo se describió anteriormente se han reforzado los planes y programas de estudio dando mayor peso a los aprendizajes que debe adquirir. En dónde se deben implementar diversos materiales que permiten el logro del aprendizaje significativo.

Se considera que el juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas además, propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. Por ende es una forma natural de aprender de los niños y niñas de crear, en donde expresan fácilmente su parte emotiva, alegrías, tristezas y ansiedades, así estimula el crecimiento físico, favorece la socialización con otros.

Según Piaget (1982) Las diferentes formas de juego en el desarrollo de los niños son el resultado directo de cambios en su estructura intelectual.

Manifiesta que el juego de interrelación, es decir, cuando el niño y la niña se relacionan con sus compañeros, les permite establecer sus propias reglas, creando

autonomía, independencia, libertad, respeto por la opinión del otro, haciendo del aprendizaje algo social.

El plan vigente “Aprendizajes Clave para la Educación Integral” propone a las educadoras que la estrategia empleada se lleve a través del juego para que sea más significativo: de igual forma menciona que los niños requieren un ambiente donde por autonomía propia participen mediante su curiosidad y el interés en las actividades desempeñadas.

Aprendizajes Clave, (2017) enfatiza también que el valor del juego en la educación es reconocido desde los orígenes mismos del jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes.

Se considera el juego como el “trabajo” de los niños, en donde van adquiriendo conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de la educadora en el entorno del juego es posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; para ello se requiere planear diversas estrategias y materiales novedosos para estimular su imaginación de los niños e interacciones espontáneas basadas en curiosidades, se deben propiciar experiencias prácticas activas y lúdicas esto ayudara a potenciar el aprendizaje.

Asimismo, el juego es importante para los niños porque es su idioma principal, y porque el mundo de los niños y niñas gira en torno al juego, es su razón de vivir; por lo tanto, cuando ingresan al jardín de infantes, muestran un gran deseo por descubrir todo lo que les rodea. (López y Delgado, 2013).

Por otra parte Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Es de vital importancia la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al preescolar y esto depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar.

En relación a lo mencionado, López (2014) afirma que “Las matemáticas, debido a su carácter abstracto, necesitan de ambientes propios, que estimulen en el estudiante el desarrollo del pensamiento matemático y faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 57).

Por lo tanto, lo citado por el autor permite afirmar la necesidad de vincular estrategias que promuevan un ambiente de aprendizaje dinámico, interesante y retador para los educandos, convirtiéndose el juego en una oportunidad para generar dicho ambiente.

El desarrollo del pensamiento matemático en la edad escolar es importante para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que brinda elementos que pueden ser aplicados no solo a nivel escolar sino también a nivel personal y social, desde los

lineamientos curriculares se direcciona el conocimiento matemático como una actividad social, siendo necesario reconocer los intereses y la afectividad del niño para lograr su construcción.

De acuerdo a lo mencionado, la motivación es fundamental en el proceso de aprendizaje, específicamente en el desarrollo del pensamiento matemático siendo necesario involucrar en las prácticas de aula estrategias que favorezcan el interés y el compromiso de los estudiantes, a la vez que adquieren aprendizajes propios del área. Por lo tanto, el juego se convierte en una estrategia viable, ya que a través de él se pueden crear situaciones de máximo valor educativo y cognitivo que permitan experimentar, investigar, resolver problemas, descubrir y reflexionar. Por otro lado, como menciona McIntosh (1998):

El pensamiento numérico se refiere a la comprensión general que tiene una persona sobre los números y las operaciones junto con la habilidad y la inclinación a usar esta comprensión en formas flexibles para hacer juicios matemáticos y para desarrollar estrategias útiles al manejar números y operaciones. (p. 43).

De acuerdo a dicho planteamiento el pensamiento numérico implica el uso de los números y las operaciones para resolver situaciones que se presenten, ya sea en contextos escolares, de juego o de la cotidianidad, siendo vital desarrollar en el infante habilidades que le permitan trasladar los conocimientos que adquiere en la escuela a otros espacios donde sea necesaria su aplicación.

Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es la capacidad de analizar y evaluar todo lo que realizamos, teniendo consistencia de cada una de nuestras acciones, obteniendo nuevos conocimientos y enseñanzas a partir de los errores que se han cometido para no volverlo hacer y poder llegar a una conclusión estable. Freire (como se citó en Gil, et al, 2018) menciona que:

El pensamiento crítico es una condición que se espera tenga todo maestro progresista, crítico (alguien con un discurso y una práctica coherentes, alguien comprometido políticamente con la formación de otros, y por tanto, crítico “por naturaleza”, no por el hecho de nacer sino por lo que va construyendo y aprendiendo en su práctica). (p. 145)

El pensamiento crítico es una herramienta que el docente debe aprender a trabajar en sí mismo para poder analizar y evaluar su trabajo, tomando en cuenta que está enseñando a niños de educación preescolar que su aprendizaje debe ser significativo en cualquier actividad y así poder ver si sus actividades funcionaron como se esperaba o debe implementar nuevas estrategias que le ayuden a llegar al aprendizaje esperado y establecerlas de acuerdo a las necesidades de sus alumnos.

Pensamiento creativo

El pensamiento creativo se basa en impulsar y crear cosas e ideas nuevas e innovadoras que sean funcionales para poder impartirlas con los demás, tomando conciencia de que es un paso fundamental para la transformación de nuestras prácticas profesionales relacionadas en las planeaciones didácticas al crear e innovar estrategias que sean funcionales para poder llegar al aprendizaje esperado. Pesut (como se citó en Esquivias, 2004) menciona que “el pensamiento creativo puede ser definido como un

proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo” (p. 6).

El pensamiento creativo puede ayudar a nosotros como docentes a brindar una intervención más divertida buscando una nueva estrategia que sea innovadora y lúdica, que beneficie el aprendizaje esperado y que el alumno se interese a aprender nuevas cosas, a partir de la motivación que se le da en las actividades.

Planeaciones

Las planeaciones son herramientas fundamentales para todos los docentes, ya que ahí plasman sus ideas y las pone en acción en las escuelas de educación básica, media superior y superior, teniendo en cuenta que gracias a la planeación el docente se enfrenta a sus prácticas profesionales de forma ordenada y congruente que le ayude a llegar a los aprendizajes esperados. Llerena, et al (como se citó en Díaz Barriga, F, et al, 1990) definen la planeación como “El proceso que busca prever diversos futuros en relación con los procesos educativos: especifica fines, objetivos y metas, permite la definición de cursos y, a partir de estos, determina los recursos y estrategias más apropiadas para lograr realización” (p. 12).

Para esto las planeaciones nos ayudan a que tengamos un sustento del cual nos apoyemos al momento de la realización de actividades que nos permite poner en acción diferentes estrategias didácticas para poder brindar un aprendizaje significativo a los alumnos, puesto que la planeación nos permite llevar un orden, ya que primero conocemos los conocimientos previos del alumno, implementamos actividades para

fortalecer lo que saben y evaluamos para conocer lo que aprendió o en que se debe trabajar.

Elementos de la planeación

Los elementos de las planeaciones son esenciales para saber lo que se va trabajar con los alumnos teniendo en cuenta que son estrategias didácticas que tienen un inicio, desarrollo y cierre, así como el nombre de la situación, campo de formación académica o área de desarrollo personal y social a trabajar, aprendizajes esperados, organizadores curriculares 1 y 2, énfasis, secuencia didáctica, recursos a utilizar, tiempo, forma de evaluación, ya que es lo primordial para impartir una clase con secuencia, orden y coherencia.

Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son decisiones que toma el docente para implementar técnicas y actividades que deben ser de manera consientes y reflexivas para poder obtener un resultado favorable en los aprendizajes de los niños, teniendo en cuenta que las estrategias didácticas tienen que partir del juego, la educación preescolar se basa en ello para el aprendizaje significativo de los niños.

Las estrategias didácticas determinan la forma de llevar a cabo un proceso didáctico, brindan claridad de cómo se guía el desarrollo de las acciones para lograr los objetivos. En el ámbito educativo, una estrategia didáctica se concibe como el procedimiento para orientar el aprendizaje. Dentro del proceso de una estrategia, existen diferentes actividades para la consecución de los resultados de aprendizaje. Estas actividades varían según el tipo de contenido o grupo con el que se trabaja. Gutiérrez

(2018) plantea que las estrategias didácticas son actividades que generamos nosotros como docentes que nos lleven a brindar un aprendizaje significativo a los estudiantes que sea de manera lúdica, divertida e innovadora que sea capaz de brindar interés, participación y aprendizaje en los alumnos para obtener buenos resultados.

La investigación acción

Ofrece un proceso reflexivo al docente, ya que los orienta a elaborar y crear cambios en su actuar profesional atendiendo como punto principal la relación que existe entre docente-alumno que le ayuda a entender mejor los conocimientos que genera y que puede cambiar para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el objetivo de esta va encaminada a la transformación de las prácticas profesionales.

El sistema educativo propone al educador realizar una reflexión que ayude a revalorizar el quehacer docente a fin de innovar ante los conocimientos que se edifican a lo largo del ciclo escolar o en el caso de la formación docente durante las prácticas intensivas obteniendo resultados de transformación a la intervención, educador innovador, reflexivo, crítico e investigador obteniendo un balance propicio entre las estrategias empleadas y la teoría que fundamente la misma. Sin embargo, esta acción produce un desconcierto pues como se sabe la transformación educativa requiere procesos sistemáticos al igual que un cambio a la concepción que se tiene de esta labor Latorre (como se citó en Eliot, 1993) quien define investigación acción como:

Una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la acción (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar

la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas
(p. 23)

La investigación-acción nos permite replantear la relación entre la práctica y la teoría ya que es un proceso reflexivo que nos ayuda a transformar nuestras prácticas profesionales mediante la investigación y la acción, tomando en cuenta que es una forma de entender nuestra intervención de lo que se está haciendo bien y lo que falta mejorar.

Propósito:

Dado que la investigación acción parte de la unión de estas nociones crea en el docente una mayor conceptualización la cual se ve plasmada en la ejecución de prácticas que se llevan a cabo en las aulas de una forma más sintética y con mayor comprensión del ciclo que se debe seguir como el diseño de acciones estratégicas que respondan adecuadamente a la transformación pedagógica a la que se desea llegar recabando evidencias que sustenten propuestas adecuadas a las necesidades tanto del educador como los participantes durante el trabajo que se quiere dar a conocer.

Un docente se construye conforme a los acercamientos que se tienen en el aula y en conjunto con el alumnado y docentes titulares que permiten un mayor enriquecimiento del actuar docente durante las pequeñas intervenciones ligado a las observaciones y reflexiones que surgen de la misma, como transmisores de conocimiento se debe establecer un equilibrio entre el currículo y la didáctica con la que se implementará en la institución a fin de demostrar que se cuenta con las habilidades, competencias y actitudes necesarias para construir aprendizajes significativos en los niños.

El propósito de la investigación-acción es que el docente analice y reflexione su propia práctica para tener una transformación en sus intervenciones, también pretende que se conozcan los errores que se cometen día a día en cada una de nuestras prácticas profesionales para poder entender en que se debe mejorar y cambiar.

De acuerdo con Kemmis y McTaggart (1988), los propósitos de esta metodología son:

- Mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica.
- Articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación.
- Acercarse a la realidad: vinculando el cambio y el conocimiento.
- Hacer protagonistas de la investigación al profesorado.

Una innovación en la práctica se deduce de una ardua investigación para obtener herramientas que construyan conocimientos de manera conjunta con el alumnado retomando los aprendizajes que se delimitan en el currículo; mediante la creatividad del profesorado para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y éste sea de interés para los educandos se considera que este proceso no saldrá a la perfección durante la primera actuación, por ello y partiendo de la jerarquización de la investigación-acción se realizaran diversas reflexiones de la efectividad que surge de la creatividad en las nuevas prácticas por lo que un cronograma será base fundamental para estimar tiempos específicos a cada acción.

Con base a la experiencia dentro del aula, este es un documento que refleja las estrategias a emplear por un profesional para trascender en el marco educativo

erradicando las trabas que se presentan para satisfacer el perfil de egreso del nivel en el que se encuentre brindando un servicio, así mismo el propio agobio al autoevaluar la intervención y el logro de aprendizaje con los infantes. Es por ello que el docente debe ser prudente ante la reflexión y autoobservación que hace a su labor pues muchas veces se anhela que las actividades se lleven a cabo como estaban planeadas o que den los resultados ideados y al no lograrlo desmotiva para continuar innovando.

Durante la praxis el educador percibe mejor las acciones que se deben llevar a cabo para la mejora didáctica, explorando nuevas situaciones que saquen a flote su mediación en el aula de modo que adentre a todos los integrantes del aula a participar con mayor dinamismo como entes autodidactas. Apoyándose de la metodología antes citada se plantea que al finalizar la revalorización de la enseñanza se logre un ligamento de la teoría investigada visualizando la apropiación de nuevos saberes teórico-metodológicos actualizados a las necesidades y características del alumnado los cuales se reflejaran durante la acción de la práctica y los procesos que demuestren la adquisición de las habilidades docentes necesarias.

Características

A lo largo de la obra literaria de Latorre se coincide con Elliott (s. a) quien durante su indagación sobre la Investigación Educativa incita al docente a observar detalladamente su participación en la edificación de saberes y obstáculos que detienen su labor utilizando la investigación-acción para la transformación educativa se le brindará libertad con el fin de investigar sobre temas en los que participa diariamente y que a pesar de su formación no ha consolidado totalmente, es decir, el tema surge a partir de sus intereses y necesidades. Se centra en los medios que están a su alcance para lograr su

cometido, desde los Programas de Estudio de Educación Básica vigentes y los medios institucionales como: espacios, recursos materiales y recursos humanos.

Las características se basan en lo que debe hacer el docente ya que es parte de la mejora para su transformación en las prácticas profesionales, puesto que las características parten del perfil que deben tener para poder impartir mejor sus intervenciones, así como la forma de actuar, intervenir, el tipo de relación que se debe de tener entre docente-alumno y comunidad escolar.

De acuerdo con Kemmis y McTaggart (1988), las características de esta metodología son:

- Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas. La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.
- Es colaborativa, se realiza en grupo por las personas implicadas.
- Crea comunidades autocríticas de personas que participan y colaboran en todas las fases del proceso de investigación.
- Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción críticamente informada y comprometida).
- Induce a teorizar sobre la práctica.
- Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.
- Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; exige llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones.
- Es un proceso político porque implica cambios que afectan a las personas.

- Realiza análisis críticos de las situaciones.
- Procede progresivamente a cambios más amplios.
- Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más envergadura; la inician pequeños grupos de colaboradores, expandiéndose gradualmente a un número mayor de personas.

Para la investigación-acción se debe tener en cuenta en todo momento su ciclo, ya que es primordial para llevar a cabo esta metodología y poder tener un orden de las acciones que debes cambiar y mejorar en cada práctica educativa, se compone de la planificación, acción, observación y reflexión, se debe respetar el orden para poder tener los resultados esperados de cada una de las estrategias didácticas a partir de la transformación de las prácticas profesionales.

A continuación, se presentan las partes que conforman el ciclo reflexivo que se debemos seguir para la construcción de la investigación-acción que nos permitirá a mejorar nuestra práctica, reflexionar sobre lo que estamos haciendo bien y que debemos mejorar ya que puedes reestructurar tus estrategias para poder llegar al aprendizaje de los alumnos a partir de los aprendizajes esperados.

Plan de acción: Desarrolla un plan de acción informada críticamente para mejorar la práctica actual. El plan debe ser flexible, de modo que permita la adaptación a efectos imprevistos. Latorre, 2013, p. 33.

Acción: Actúa para implementar el plan, que debe ser deliberado y controlado. Latorre, 2013, p. 33.

Observación de la acción: Observa la acción para recoger evidencias que permitan evaluarla. La observación debe planificarse, y llevar un diario para registrar los propósitos. El proceso de la acción y sus efectos deben observarse y controlarse individual o colectivamente. Latorre, 2013, p. 33.

Reflexión: Reflexiona sobre la acción registrada durante la observación, ayudada por la discusión entre los miembros del grupo. La reflexión del grupo puede conducir a la reconstrucción del significado de la situación social y proveer la base para una nueva planificación y continuar otro ciclo. Latorre, 2013, p. 3.

Proceso de la investigación-acción

Se conceptualiza como un proyecto mediante un plan de acción donde se plasman las estrategias vinculadas a la necesidad que desea cubrir el profesor; de este modo transformar su práctica educativa. Este proceso se caracteriza por cubrir un ciclo que implica una reconstrucción del plan de acción a partir de la reflexión sobre los resultados que se obtienen paulatinamente, de este modo se podrán replantear estas actividades para intervenir de nuevo con acciones mejoradas que le permitan cubrir satisfactoriamente el propósito inicial que limita su quehacer docente. Por esta razón, “la investigación-acción es una espiral de ciclos de investigación y acción constituidos por las siguientes fases: planificar, actuar, observar y reflexionar” *ibíd.*, (p. 42).

Las acciones diseñadas para la transformación educativa atendiendo adecuadamente los aprendizajes esperados y enfoques pedagógicos expuestos en el plan de estudios vigente permiten al docente implementar actividades flexibles e interactivas unas con otras a fin de obtener los mejores resultados al momento de informar a otros agentes educativos no importa cuántas veces se tengan que realizar las acciones

propuestas y la reconstrucción de las mismas, el curso de la metodología se presta a intervenir las veces que sean necesarias para lograr la construcción de las habilidades y competencias docentes necesarias para el trabajo.



Ciclo de la investigación acción (p. 21)

Retomando el ciclo de investigación acción propuesto por Elliott (s. a) la primera fase para ejecutar el proyecto es analizar las problemáticas que no permiten al docente un sano desenvolvimiento de su actuar, es necesario también que esta problemática que él ha considerado prioritaria pueda resolverse mediante la interacción y ejecución del mismo profesor. Al igual, es indispensable la previsión del contexto, recursos y participantes para poder implementar las acciones tratando de que cuente con espacios pertinentes a cada una y logrando que los infantes construyan sus conocimientos haciendo uso de todos los espacios institucionales para trascender en la práctica educativa.

Durante la acción o implementación del plan estructurado para la innovación pedagógica es necesario plasmar los sucesos en un diario ya sea de trabajo o en específico del educador a modo de que sirva como eje para reflexionar sobre el proceso

del proyecto y evidenciar los progresos que paulatinamente se reflejan en el docente y en los participantes en algunos casos también responde a la reestructuración de actividades y la construcción de saberes ante un método dinámico e innovador en el bosquejo del plan de acción se deben anexar otros instrumentos de evaluación los cuales deberán ser implementados con base al cronograma que inicialmente se realiza para evitar contratiempos y dar resultados en el tiempo que se estableció para el proyecto.

Al analizar las estrategias aplicadas es necesario que se contemple en todo momento las críticas u observaciones de los agentes educativos externos a la investigación pero que son espectadores de estas acciones y de la transformación que se origina durante la eventualidad del proyecto. El dialogo es una parte fundamental de esta fase por lo que deben crearse ambientes armónicos abriéndose a las críticas constructivas que se generen en el mismo; por ello es tan importante recabar en lo posible estos diálogos u observaciones de externos, ya sea por medio de hojas de observaciones y sugerencias o grabaciones que fundamenten los avances o retrocesos que se tienen durante el proyecto.

1.1.3 Estado del arte

El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse.

El juego es la forma natural de aprender de los niños y niñas donde crean, expresan fácilmente sus partes emotivas, alegrías, tristezas y ansiedades, a través de ello se estimula el crecimiento físico, además favorece la socialización con otros. Por medio del juego, los niños desarrollan el lenguaje corporal y verbal, motricidad, ponen en práctica el trabajo en equipo, aprenden a acatar órdenes y seguir instrucciones.

Dijo Castellar et al., (2015) A través de la lúdica en preescolar, los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, la observación, la memoria, la lógica, a concentrar su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamientos, competencias genéricas y no genéricas que los docentes pretenden que desarrollen; además, estimula el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprendizaje.

Con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos disfrutando y gozando así mismo de las diferentes estrategias encaminadas al desarrollo, no obstante la mayor parte de las veces no utilizan las docentes estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que los rodea, limitando el uso de esta estrategia natural para desarrollar las capacidades tanto físicas como intelectuales.

Podemos entonces decir que el juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo psicomotriz afectivo-social e intelectual.

Se considera que el juego se desarrolla durante los primeros años de vida en el círculo social donde será necesario retomar en el nivel inicial los saberes previos y significativos de los cuales se apropian siendo fundamentales para el desarrollo y construcción de nuevos conocimientos. A través de estas actividades el infante podrá anticipar quehaceres de importancia para su desarrollo y su futuro actuar en la sociedad.

Según Gálvez (2001) el juego se considera una actividad que expresa conocimientos frente a su entorno inmediato, trata de ampliar los conocimientos que tienen o consolidar sus conocimientos.

Considerando que durante los procesos de desarrollo de los niños, sus juegos se complejizan progresivamente, ya que adquieren formas de interacción que implican concentración, elaboración y verbalización interna; la adopción de la perspectiva de otros, acuerdos para asumir distintos roles y discusiones acerca del contenido del juego. En juegos colectivos, que exigen mayor autorregulación, los niños comprenden que deben aceptar las reglas y los resultados.

El juego es la construcción de nuevos aprendizajes considerando las experiencias previas de cada uno de los alumnos ya que para ello se enfatiza a Wallon quien clasifica diversos juegos de acuerdo a la primera infancia de los niños en el cual menciona algunas de las características:

Juegos funcionales: son aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto con movimiento elementales y simples movimientos que logran el dominio de ciertos gestos, donde permite a los niños experimentar con su cuerpo y con diversos objetos, se llevan a cabo con actividades motrices las cuales se desarrollan a través del juego.

Juegos de ficción: es donde el protagonismo es el eje para el trabajo de esta manera simboliza o da vida a objetos de común uso en su vida cotidiana como por ejemplo: jugar a las muñecas, jugar a la comida o montar con un palo de escoba.

Juegos de adquisición: donde se percibe y comprende a los seres humanos lo que le rodean por medio del sentido y la razón el niño absorbe todo y no se cansa de escuchar cuentos o de aprender canciones para captar el medio y la cultura de su realidad es aquí donde la educadora debe conocer el contexto para empezar a trabajar con actividades.

Juegos de fabricación: es donde se produce la síntesis integradora de las anteriores etapas donde el niño manipula objetos y en la medida que va ejercitando aprende a modificar transformar y construir nuevas cosas: es fundamental desarrollar en los niños mayor motivación para realizar diversas actividades con ayuda de materiales de fácil manipulación como: plastilina, papel mache, masa, etc.

Según Silva (1995) las interacciones de desarrollo incluyen asistencia activa, participación guiada o transición de un adulto o una persona más experimentada. La persona más experimentada puede dar consejos o instrucciones, actuar como un modelo a seguir, hacer preguntas o enseñar estrategias, etc., para que el infante pueda hacer cosas que él o ella no haría en primer lugar.

Desde mi punto de vista el juego aparece de manera espontánea y voluntaria, acompañado de sentimientos, además de dejar volar su imaginación, cristalizan sus alegrías; y también liberan angustias, miedos, temores y tensiones. Además para que los niños exploren y utilicen su imaginación y creatividad, de tal manera que determinen la formación de su personalidad, y de su estabilidad emocional con respecto a su desarrollo social, intelectual, físico y sobre todo afectivo.

Como conclusión a los precursores de esta teoría señalados en el libro “La psicología del juego” se destaca notablemente que durante la primer infancia se deben desarrollar juegos libres donde el niño actúe de forma espontánea y la función única de la educadora sea guiar el tiempo de cada actividad, el espacio y material adecuado tanto a sus necesidades como a las características propias de la edad con la finalidad de que el niño reconozca sus posibilidades y alcances trabajando de manera autónoma y ayudando a compañeros que así lo requieren.

Menciona Solórzano (2009) las actividades lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque crean un entorno de aprendizaje natural y económico que se puede combinar con los entornos más rigurosos y complejos.

Como educadores debemos ser conscientes que en cada estrategia debemos visualizar una intención congruente sin dejar de lado las necesidades y características del grupo ya que no todo el juego es educativo.

Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral. También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el

alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

Las planeaciones son herramientas fundamentales para todos los docentes, ya que ahí plasman sus ideas y las pone en acción en las escuelas de educación básica, media superior y superior, teniendo en cuenta que gracias a la planeación el docente se enfrenta a sus prácticas profesionales de forma ordenada y congruente que le ayude a llegar a los aprendizajes esperados. Llerena, et al cómo se citó en Díaz Barriga, F, et al, afirman que:

La planeación busca prever diversos futuros en relación con los procesos educativos, especifica fines, objetivos y metas, permite la definición de acciones y, a partir de estas, determina los recursos y estrategias más apropiadas para lograr relaciones favorables. (1990, p.12)

Para esto las planeaciones nos ayudan a que nosotros como docentes tengamos un sustento del cual nos apoyemos al momento de la realización de actividades que nos permite poner en acción diferentes estrategias didácticas para poder brindar un aprendizaje significativo a los alumnos puesto que la planeación permite llevar un orden, ya que primero conocemos los conocimientos previos del alumno, implementación de la actividad para fortalecer lo que sabe y la evaluación para conocer lo que aprendió o en que se debe trabajar.

Las estrategias didácticas son decisiones que toma el docente para implementar técnicas y actividades que deben ser de manera consciente y reflexiva para poder llevar a los aprendizajes esperados del libro aprendizajes clave de educación preescolar, teniendo

en cuenta que las técnicas y actividades deben ser a partir del juego ya que la educación preescolar se basa en ello, para poder llegar a los aprendizajes esperados de manera significativa.

Además determinan la forma de llevar a cabo un proceso didáctico, brindan claridad de cómo se guía el desarrollo de las acciones para lograr los objetivos. En el ámbito educativo, una estrategia didáctica se concibe como el procedimiento para orientar el aprendizaje. Dentro del proceso de una estrategia, existen diferentes actividades para la consecución de los resultados de aprendizaje. Estas actividades varían según el tipo de contenido o grupo con el que se trabaja. (Gutiérrez, 2018, p. 3)

Las estrategias didácticas son actividades que generamos nosotros como docentes que nos lleven a brindar un aprendizaje significativo a los estudiantes que sea de manera lúdica, divertida e innovadora que sea capaz de brindar interés, participación y aprendizaje en los alumnos para obtener buenos resultados.

Las situaciones didácticas en la práctica docente se llevan a cabo en un conjunto de situaciones particulares que dan lugar a un nuevo contexto. Actualmente la globalización también ha ejercido influencia en la educación, entre otros aspectos se pone de manifiesto en una nueva generación de reformas educativas centradas en la calidad y la eficiencia. La investigación psicológica y sus estudios en relación con los procesos de aprendizaje han desembocado en una diversidad de propuestas. Algunas que llevan a la exigencia de innovación educativa otras como búsqueda del mismo profesor en pos de resolver problemas de aprendizaje a los cuales no ha tenido respuesta.

El reto del docente es continuo y reside siempre en proponer estrategias de enseñanza adecuadas a las condiciones generales de su grupo, teniendo en claro que no

hay estrategia que por sí misma resuelva todos los problemas que se presentan en las distintas situaciones de aprendizaje actuales. Incluido en el contexto actual en educación, debe mencionarse el currículo formal, descrito por Barriga (2009) como la propuesta institucional de formación y aprendizaje para los estudiantes, constituye un marco pedagógico para el trabajo docente.

El conocimiento psicopedagógico es una herramienta que nosotros como docente en formación debemos de pulir, ya que parte de la implementación de nuevas e innovadoras estrategias didácticas que tienen como función mejorar y brindar aprendizajes significativos en los alumnos, tomando en cuenta que parte de la evaluación, el diagnóstico que se realiza y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Según Azar (2017) la psicopedagogía estudia las peculiaridades del aprendizaje humano: cómo aprende, cómo cambia el aprendizaje, cómo y por qué cambia el aprendizaje y cómo se facilita el proceso de aprendizaje.Cuál es la relación entre decir y saber, cuál es la relación entre saber y saber, y cuáles son los dispositivos básicos del aprendizaje.

Las bases psicológicas consideran al juego como una capacidad imaginativa que se perfecciona paulatinamente con el pasar de los años es considerada una acción innata en todo ser humano y en su actuar ya que desde los orígenes biológicos y por si de la naturaleza el sujeto durante su primera infancia actúa como imitador de los adultos. La imitación se considera como eje para el trabajo por medio del juego pues los objetos y el contexto, así como las relaciones con personas que nos rodean serán parte fundamental en el papel de imitador o llamado también un juego protagonizado.

1.2 Proyecto

El diagnóstico es una herramienta fundamental que nos sirve a nosotros como docentes, ya que implica el descubrimiento de las necesidades de cada uno de nuestros alumnos, tanto personales como de sus contextos, pues del diagnóstico tomamos las bases para proponer estrategias didácticas y crear intervenciones exitosas el cual nos lleven al aprendizaje esperado lo cual tienen que desarrollar el alumno y al mismo tiempo nos ayuda a mejorar la calidad de la intervención docente.

En la docencia es indispensable realizar una observación exhaustiva del contexto, características y necesidades de los infantes, recopilando los resultados obtenidos, se decidirán los aprendizajes más pertinentes para la construcción de saberes en el aula.

Considerando que para ser un docente de excelencia es necesario partir de las experiencias en la práctica educativa tanto buenas como malas, ya que estas permiten al docente crear nuevos estilos de enseñanza los cuales brinden al grupo resultados favorables en la construcción de aprendizajes, así como la adquisición gradual de conocimientos, para ejecutar un trabajo de calidad en la escuela.

1.2.1 Contextualización

Para responder a la problemática anteriormente detectada y cumpliendo el perfil de egreso del Plan y Programa de Estudio 2017 de la escuela Normal de Jilotepec realizaré mi última práctica intensiva en el Jardín de Niños “Anexo a la Normal de Jilotepec” ubicado en José Vasconcelos s/n, colonia La Merced, en el municipio de Jilotepec, Estado de México. Colinda por un lado con la Escuela Preparatoria “Anexa a la Normal de Jilotepec”, por el otro con el ISSSTE, está cerca de la Subdirección Regional de Educación, de la Escuela de Bellas Artes, de las oficinas de supervisiones y coordinaciones escolares, del centro de maestros y del centro de inglés.

Esta institución es organización completa perteneciente a la zona escolar J014 y con CCT 15EJN0231Z a cargo de la profesora Dalia Miranda Lora en conjunto con la profesora Lorena Hernández Pérez subdirectora escolar, cuenta con 8 maestras frente a grupo, además se cuenta con apoyo de USAER y diferentes promotores de (artes, educación física, salud e inglés) la escuela está conformada por 8 aulas, dirección, baños de niñas y niños, biblioteca, área de juegos, salón de música, patio principal, bodega para las cosas de limpieza, techumbre, esta ofrece el servicio a una matrícula de 77 alumnos, 39 niños y 38 niñas, distribuidos en 8 aulas, 1 de primero, 3 de segundo y 4 de tercero.

Se trabajará particularmente con los alumnos de tercer grado grupo “C” a cargo de la maestra Alma Ivon Hernández Castillo con una matrícula de 18 alumnos de los cuales 13 son hombres y 5 niñas que oscilan entre los 5 a 6 años de edad. En general el grupo muestra confianza para expresarse entre pares y con la docente titular, sin embargo, se cohiben cuando entra otra persona a trabajar con ellos; muestran poca fluidez en el lenguaje y en la expresión corporal y a 5 alumnos les cuesta un poco de trabajo

expresarse cuando se trabaja en el aula, sin embargo, existe una gran diversidad de estilos de aprendizaje en cada uno de los infantes.

Conversando con la maestra titular menciona que es un gran reto para ella trabajar porque cada uno de los alumnos tiene distintas necesidades, además que hay niños que apenas es su primer año en preescolar, entonces apenas empiezan a relacionarse con sus compañeros, son tímidos y les cuesta trabajo expresarse, por ende debe adecuar actividades lúdicas, innovadoras, retadoras que cumplan con el aprendizaje, al escuchar todo lo que conlleva estar frente a grupo reflexiono a lo que necesito realizar para tener en cuenta las necesidades e intereses de los infantes, que ellos se sientan motivados para querer participar en cada una de las actividades.

En cuanto a los gustos del grupo manifiestan mayor interés por materiales coloridos y manipulables pero sobre todo les gusta experimentar, hacer manualidades con materiales reciclados, observar la naturaleza, realizar actividades al aire libre, cantar, pintar, bailar, trabajar en equipos, hablar de caricaturas, comidas favoritas, juguetes, etc. Sin embargo, manifiestan que las actividades que impliquen buscar palabras o contestar Anexos y más si son de números se notan aburridos y con poco interés hacia la actividad que se distraen fácilmente.

El trabajo realizado con los infantes y con el propósito de responder a la problemática detectada en el diseño de actividades dinámicas que parten del juego como estrategia de enseñanza para obtener el aprendizaje significativo considero que el campo de formación académica que los alumnos requieren reforzar es Pensamiento Matemático pues al tener alumnos de nuevo ingreso y dado el retroceso que algunos pequeños mostraron al inicio del ciclo escolar aún se puede observar dificultad en la resolución de

problemas, reconocer de manera gráfica los números y ubicación espacial; considero que al incluir juegos les será más fácil la adquisición de estos conocimientos.

La finalidad del diagnóstico es conocer al grupo sus estilos de aprendizaje, necesidades, intereses para poder empezar de ahí ya que no puedes realizar una actividad con algo que ellos no conocen, aún no han visto ni mucho menos han puesto en práctica, para esto una de las finalidades que se pretenden es fortalecer la participación de los alumnos ya que en ocasiones les falta confianza para dar sus opiniones y sugerencias de igual manera trabajar en los aprendizajes de los alumnos haciéndolo de una manera dinámica que a ellos les interese participar.

Cronograma

En el siguiente apartado se dará a conocer la organización de las actividades, a través de las fechas de ejecución, las acciones a realizar, para ello, se da a conocer la definición del cronograma y las características.

Según Sánchez (2015) sustenta que un cronograma de actividades es solo un calendario donde puedes decidir cuánto tiempo determinar un proyecto, tarea o conjunto de actividades en las que necesitas trabajar o desarrollar. En el desarrollo o gestión de proyectos suele haber cronogramas, donde es importante que las tareas y fechas de cada actividad se reflejen en el cronograma de principio a fin.

Cabe mencionar que las fechas serán tentativas de acuerdo al trabajo desarrollado en las prácticas profesionales.

ACTIVIDAD	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL
CARATULA									■	■		
INDICE									■	■		
INTRODUCCIÓN									■	■		
PLAN DE ACCIÓN												
PROBLEMA		■	■									
PROPOSITOS			■									
REVISION TEORICA	■	■	■									
ACCIONES												
ANALISIS DEL CONTEXTO			■									
DESARROLLO						■	■	■				
REFLEXIÓN						■	■	■				
EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA						■	■	■				
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES									■	■		
REFERENCIAS									■	■		
ANEXOS									■	■		

1.2.2 Problematización

Con la finalidad de innovar mi práctica deseo generar acciones eficaces a partir del juego, aunque es un tema que comúnmente se utiliza para el desarrollo de actividades en el nivel inicial me ayudarán a transformar la práctica educativa. Al realizar un autoanálisis retomo las dimensiones de Cecilia Fierro porque cada una permite reflexionar al futuro docente sobre su praxis, los cuales se mencionan a continuación: “Dimensión personal, dimensión interpersonal, dimensión institucional, dimensión didáctica, dimensión social y dimensión valoral”

Tal como afirma Fierro (1999)

La práctica docente contiene múltiples relaciones. De ahí su complejidad y la dificultad que entraña su análisis. Para facilitar su estudio, dichas relaciones se han organizado en seis dimensiones que servirán de base para el análisis que aquí emprenderemos de la práctica docente: personal, interpersonal, social, institucional, didáctica y valoral, cada una de estas dimensiones destaca un conjunto particular de relaciones del trabajo docente. (p. 28).

Dimensión personal

“La práctica docente es esencialmente una práctica humana. En ella la persona del maestro como individuo en una referencia fundamental. Un sujeto con ciertas cualidades, características y dificultades que le son propias” (Fierro, 1999, p. 29).

Todo comienza desde que era una niña, tenía muchos sueños entre los cuales mi iniciativa por ser maestra y poder compartir conocimientos a los alumnos, cabe mencionar que las condiciones económicas familiares no eran tan favorables cuando por

primera vez yo quería ingresar a la Normal, entonces opte por estudiar otra carrera en donde la escuela estuviera cerca de mi domicilio para no generarles muchos gastos a mis papás, posteriormente, yo formo una familia y me vengo a vivir a Jilotepec, por diversas circunstancias el destino me trajo a la Escuela Normal para cumplir mi sueño.

Fue una decisión difícil porque tendría que sacrificar muchas cosas y a la vez redoblar esfuerzos para acomodar mis tiempos, en la familia y el estudio, además tenía que dejar a mi hija al cuidado de alguien más, pero en la familia está la vocación hacia la docencia que me motivan para concluir la carrera y fungir con el papel de ser maestra.

La perspectiva ha cambiado y considero que esta profesión puede abrir el camino para lograr todo aquello que aspiro en la vida, egresar de la escuela Normal y seguir preparándome realizando una maestría, un doctorado y tomar algunos cursos para seguir aprendiendo y llevarlo a cabo en mi práctica, aunado a ello para crecer personal y profesionalmente.

El principal objetivo es dejar huella en los niños, donde me recuerden cuando tengan una edad más madura, considerando que en ocasiones las practicas no han sido exitosas y hace que me ponga triste que en algunas ocasiones he querido darme por vencida, sin embargo, los niños me aprecian y la buena relación que he creado en la escuela me motiva para seguir adelante, levantándome de los tropiezos con más ganas de dar lo mejor para los niños.

Dimensión interpersonal

“La función del maestro como profesional que trabaja en una institución, esta cimentada en las relaciones entre las personas que participan en el proceso educativo; alumnos, maestros, directores, madres y padres de familia”. (Fierro, 1999, p. 31)

En mi formación como docente es necesario tener una buena relación con toda la comunidad escolar poniendo en práctica los valores como; responsabilidad, respeto, empatía y compromiso para cumplir con cada una de las actividades asignadas, mostrando seguridad para transmitirla a los niños y así mismo a los padres de familia.

Se trabaja de manera colaborativa apoyando a las diferentes actividades que se desarrollan dentro de la institución, teniendo la mejor disposición para el trabajo que se pretende realizar entre la comunidad escolar, la comunicación es de suma importancia durante las prácticas educativas porque si surge algún problema mi docente titular es la intermediaria y si surge alguna duda le pregunto y ella me apoya dando sugerencias o comentarios para mejorar mi práctica como futura educadora.

Dimensión social

“El trabajo docente es un quehacer que se desarrolla en un entorno histórico, político, social, geográfico, cultural y económico particular, que le imprime ciertas exigencias y que al mismo tiempo es el espacio de incidencia más inmediato en su labor” (Fierro, 1999, p. 32- 33).

La dimensión social nos habla sobre como el docente percibe y expresa su tarea como agente educativo y esto también abarca la forma en como el docente brinda la enseñanza-aprendizaje, ya que tiene que conocer el contexto donde se desenvuelven sus

alumnos, sus condiciones que influye en su aprendizaje y teniendo como protagonista al niño.

Para realizar una buena práctica docente es necesario construir un diagnóstico del lugar al que vamos a asistir, esto con la finalidad de conocer ritmos de trabajo, oportunidades para hacer partícipes a los progenitores en actividades institucionales, conocer sobre las costumbres y cultura de los niños a modo de incluirlos en las jornadas escolares y sobre todo vincularnos en las actividades propias de la comunidad, pues al ver los padres de familia que nos consideramos parte de la sociedad se manifestará mayor apoyo a las actividades que desarrollamos dentro del aula.

Como docente es importante establecer buena relación con las personas que se encuentran a mi alrededor, para compartir el trabajo que se pretende trabajar con los niños, aún me hace falta integrarme a la sociedad pues muchas veces tengo miedo hacia lo que pudiera pasar si yo me expreso mal o no cumplo con las expectativas de padres de familia.

Dimensión institucional

Esto implica para el docente más que una fuente de trabajo pues no solo es el espacio donde se llevan a cabo las acciones que favorezcan los aprendizajes significativos sino también implica adentrarse a la cultura de la institución y de la sociedad donde se labora. Al ser en la mayoría de los casos escuelas de organización completa es indispensable que surja el intercambio de ideas entre los docentes que laboran en la misma sobre el aprovechamiento de los alumnos.

Durante mis prácticas profesionales he asistido a distintas instituciones con diversos contextos donde se crea un buen clima institucional, esto permite conocer cómo se conforma una institución con todo el personal que labora, llevando a cabo el intercambio de ideas en reuniones como en consejos técnicos, festividades, proyectos escolares, etc. Guiando el trabajo a través del respeto de modo que cada uno de estos comentarios sean pertinentes para crecer como docente de manera colectiva.

Esto me ha permitido tener muchas experiencias que me han ido formando como docente, apropiarme de actitudes y formas de trabajo con las docentes que he colaborado para conocer realmente el trabajo que debo realizar con los infantes frente al aula, en donde debo incluir distintas estrategias que sean innovadoras para el proceso de aprendizaje, de acuerdo a las necesidades, intereses que cada uno necesita, mostrando mayor dinamismo para que los alumnos se interesen en cada una de las actividades propuestas, esto hace que mi desempeño como docente se fortalezca y pueda mejorar día con día.

Dimensión didáctica

La dimensión didáctica hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado para que ellos, los alumnos construyan su propio conocimiento (Fierro, 1999, p. 34).

Es parte de la formación en todo normalista ya que la carrera a pesar de ahondar en el marco teórico su formación se basa especialmente en la práctica pedagógica que se ejerce dentro del aula con la finalidad de brindar a los estudiantes de experiencias muy cercanas para posteriormente incluirse en el sector educativo como

docentes de excelencia. Se sabe también que a pesar de que la didáctica señala las técnicas de intervención dentro del aula cada educador tiene propio estilo, así como diversas formas de implementar recursos con los que dispone para poner en práctica sus estrategias.

Es importante reconocer a la Escuela Normal como proveedora de métodos que nos permiten actuar como mediadores en la construcción de nuevos saberes ya que cada uno de los cursos que forman parte de la malla curricular me han permitido apropiarme de destrezas necesarias para trabajar con los pequeños las cuales se relacionan ampliamente a los Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social del nivel inicial de igual forma nos enseña a reconocer cuando es necesario realizar adecuaciones con el fin de ofrecer a cada alumno lo que corresponde y brindarles la oportunidad de aprender por igual.

(Fierro et al., 2011) dicen que “la tarea específica del maestro consiste en facilitarles el acceso al conocimiento, para que se apropien de él y lo recreen, hasta que logren decir su palabra frente al mundo”.

Conuerdo ampliamente con lo citado anteriormente pues para facilitar el acceso al conocimiento es indispensable actualizarse con la reforma educativa, así como las normas y cambios que surgen en la misma para poder responder eficazmente a las campos y áreas de Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, Artes o Educación Socioemocional, relacionando cada estrategia implementada a aprendizajes significativos por medio de actividades dinámicas y complejas las cuales les impliquen la resolución de problemas partiendo del juego libre y simbólico.

Dimensión valoral

“La práctica docente, en cuanto acción intencionalmente dirigida hacia el logro de determinados fines educativos, contiene siempre una referencia axiológica, es decir un conjunto de valores” (Fierro, 1999, p. 35).

Es la función que debe cumplir cada uno de los educadores dentro y fuera de la institución pues en ella se visualiza el valor que se le da a la profesión docente como seres humanos por ello cada una de las acciones realizadas en la comunidad donde se ubica la escuela deberán efectuarse con ética profesional reflejando vocación, permitiendo al infante que se involucre más en las actividades.

Retomando las experiencias de vida que he tenido y basándome en las actividades propias de mi familia valoro al magisterio como una forma de vida y no una fuente económica o de trabajo aquí es donde nos desarrollamos como seres más nobles considerando la institución como un segundo hogar en el cual somos los responsables de cuidar y guiar a quienes están a nuestro cargo brindando cariño que en algunas ocasiones les hace falta, teniendo paciencia para dotar de conocimiento a cada niño de acuerdo al ritmo de aprendizaje con el que aprenden y sobre todo guiarlos en el proceso educativo mediante experiencias que partan del juego.

1.2.3 Planteamiento del problema

Una de las preocupaciones de la educadora en el nivel preescolar es el logro efectivo de los aprendizajes esperados en los infantes, pues solo se prioriza la utilización de estrategias didácticas sin tomar en consideración las necesidades e intereses.

El juego en la educación preescolar es una herramienta fundamental pero muchas veces el docente no domina los conocimientos teóricos al respecto para transformar actividades memorísticas, mecánicas y aburridas a solo actividades dinámicas y divertidas además de lograr que el alumno esté interesado y adquiera aprendizajes.

Considerando la problemática como docente en formación y algunas de las diferentes prácticas que he desarrollado en distintos contextos, pretendo fortalecer mis competencias al planear y ejecutar actividades dinámicas con un aprendizaje significativo, en donde el juego sea el centro del aprendizaje del niño.

La planificación funge como una de las tareas más importantes que los docentes en formación y los maestros en servicio deben realizar en su labor, utilizando estrategias de acuerdo a las necesidades del alumno y que respondan al aprendizaje esperado, por ello es importante conocer los ritmos y características del grupo.

Con la finalidad de disminuir el problema diseñando actividades lúdicas que respondan a los enfoques pedagógicos del plan vigente conforme a los conocimientos adquiridos en la trayectoria de mi formación, se llevaran a cabo 4 juegos didácticos con intención enfocada en el campo de formación académica: pensamiento matemático, siendo este, uno de los campos con mayor dificultad para la adquisición de aprendizajes.

A partir de esto priorizo alcanzar las competencias genéricas y profesionales, además de fortalecer lo que exige el perfil de egreso, en donde la prioridad en mi formación docente es transformar mi práctica, mejorando y creando ambientes favorables dónde la utilización de diferentes estrategias lúdicas favorezcan los aprendizajes en los infantes y personales.

1.2.4 Pregunta de investigación

¿Cómo diseñar estrategias didácticas mediante el juego para favorecer el aprendizaje de los alumnos?

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

Para Jean Piaget (1956), 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.

El juego es el primer medio de expresión de la actividad psicomotora del niño. En su forma más elemental el juego lo realiza el niño en forma solitaria con sus propios miembros o instrumentos. Más adelante el juego se transforma en actividad social, realizado por varios niños de acuerdo a ciertas reglas admitidas por todos, que regulan sus posibilidades de acción y sus consecuencias.

A través del juego el niño descubrirá y conocerá el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (no olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Jean Piaget destaca tres estructuras fundamentales del juego ligadas en una serie: el juego de ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos con reglas. Todos ellos se parecen en que son formas conductuales en las que predomina la asimilación; su diferencia estriba en que la realidad, en cada etapa de desarrollo, es asimilada según distintos esquemas.

El juego cumple un papel muy importante en el desarrollo emocional de la personalidad de cada niño. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar y lo hacen según sus edades y preferencias, individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o en algunos otros simplemente con intencionalidad lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño.

Es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias.

1.3 Intención

La docencia implica muchos retos, dado que es fundamental para construir una mejor sociedad, teniendo en cuenta que somos los principales en establecer una relación con los pequeños de preescolar, ya que los ayudamos a involucrarse más en sus contextos, que sepan socializar, puesto que en las familias solo se relacionan con personas cercanas tomando en cuenta que existen diferentes tipos de familias por ende, debemos realizar diferentes estrategias para adentrarlos a la realidad de acuerdo al contexto y sean autónomos en las diferentes cosas que quieran realizar.

Actualmente en la educación se visualizan cambios drásticos en los estilos de enseñanza, esto ha provocado muchos desacuerdos ante la sociedad viéndose reflejado en la desvalorización de dicha labor; donde son juzgados los docentes y los métodos de enseñanza que se implementan en el aula.

Es importante analizar nuestra práctica, teniendo en cuenta que somos los que brindamos el conocimiento, al hacer una reflexión de los errores cometidos, que funcionó y que no, entonces, repensamos la forma en como poder mejorar y transformar nuestra práctica, para lograr el aprendizaje esperado, pero teniendo en cuenta cada una de las necesidades de los alumnos. Así mismo al reflexionar sobre mi práctica y mejorarla, me llevará a consolidar por completo las competencias genéricas y profesionales donde existen áreas de oportunidad y algunas deficiencias.

Es necesario innovar en el aula, para ello es indispensable que realice un constante autoanálisis de mí quehacer docente lo cual permite reconocer los puntos débiles a cambiar o las mejoras que se van teniendo de la misma, comprometerme ante la profesión y el trabajo que se realiza de manera cotidiana, de igual forma responder a las diversas

observaciones que se han hecho por parte de los docentes, el diseño de estrategias dinámicas a través del juego permitirá un cambio radical de las prácticas que se realizaron hasta el momento, los cuales responden favorablemente a las competencias que se detectaron como una debilidad.

Con respecto a las competencias profesionales y genéricas elegidas del perfil de egreso, “Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio” y “Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo”.

Se identificaron gracias a las intervenciones en los jardines de niños en el trayecto formativo en la Escuela Normal de Jilotepec, comenzando desde el segundo semestre hasta el sexto semestre durante las prácticas profesionales, tomando en cuenta que la competencia elegida ayudara al diseño de estrategias que sirvan para fomentar el juego en cada una de las actividades ya que es indispensable en el aprendizaje de los niños para que sea significativo.

Anteriormente se diseñaban planeaciones aburridas en donde los niños mostraban poco interés en cada una de las actividades o realmente distraídos, por ende no logrando los aprendizajes esperados como se pretende en el plan y programa de preescolar, así como para la siguiente competencia, uso del pensamiento crítico y creativo para reflexionar lo que estoy haciendo bien y mal en cada una de mis intervenciones en el aula para hacer una transformación y poder brindar un mejor aprendizaje a los alumnos tomando en cuenta sus necesidades, esto me llevo a encontrar mis áreas de oportunidad.

Cabe destacar que dentro del marco legal del plan de estudios de educación preescolar se pide a los docentes el diseño de estrategias dinámicas, innovadoras y retadoras las cuales respondan favorablemente a las necesidades e intereses de los infantes atendiendo la diversidad que existe en el aula considerando que todos los niños son distintos y cuentan con diversos ritmos de aprendizaje retomando los aspectos anteriores se solicita que las actividades inmersas en el aula partan de la transpolación de conocimientos científicos a un lenguaje acorde a los infantes de modo que se apropien de manera autónoma de los saberes respondiendo a las actividades cotidianas que se suscitan dentro de su contexto.

Sin embargo, desde mi punto de vista la educación es indispensable en la vida de las personas ya que forma parte de la etapa en que se le permite al infante transformar sus creencias, apropiarse del saber y desarrollar su creatividad, sus capacidades al máximo y que se relacionen de forma positiva y además contribuye a crear sociedades más pacíficas.

SEP, (2017 p, 23) indica que: el principal objetivo de la Reforma es que el estado garantice el acceso a la escuela a todos los niños y jóvenes, y asegurar que la educación que reciban les proporcione aprendizajes y conocimientos significativos, relevantes y útiles para la vida independientemente de su entorno socioeconómico, origen étnico o género.

Ser mejor docente y transformar mi práctica educativa es un gran compromiso que he adquirido al momento de ingresar a la institución formadora como lo es Escuela Normal de Jilotepec.

A partir de las experiencias adquiridas durante mi estancia como estudiante y también al observar algunas clases de mis maestros titulares en cada una de las escuelas que me ayudaron en mi formación, considerando que fueron diferentes contextos a los que he estado participando.

Como docente en formación es importante buscar espacios de capacitación y actualización que respondan a las demandas institucionales y al currículo vigente, lo cual potenciará el desarrollo de competencias que forman parte no solo de su desarrollo de trabajo y la implementación de estrategias dinámicas que partan del juego, mi adjuntía en el preescolar permitirá que el grupo adquiera conocimientos de manera gradual y autónoma esto reflejará durante cada intervención mayor dominio y seguridad en el actuar frente al grupo cumpliendo en conjunto con el logro del perfil de egreso.

El informe de prácticas me será una herramienta pertinente para visualizar los cambios que trascienden en el aula, así como evidenciar la respuesta que se obtiene por parte de los alumnos ante un nuevo estilo de enseñanza donde ellos son protagonistas de su aprendizaje.

(Fernández, 2013, p. 49) El docente debe tener la creatividad, el conocimiento y las habilidades prácticas imprevisibles, es decir, con la adquisición permanente de estas le proporciona las herramientas para modificar, enriquecer, reorientar y de esta forma establecer un dinamismo constante en su quehacer educativo.

Es indispensable que realice un constante autoanálisis de mí quehacer docente lo cual permite reconocer los puntos débiles a cambiar o las mejoras que se van teniendo de la misma comprometerme ante la profesión y el trabajo que se realiza de manera cotidiana, de igual forma responder a las diversas observaciones que se han hecho por

parte de los docentes, el diseño de estrategias dinámicas permitirá un cambio radical de las prácticas que se realizaron hasta el momento así como de un próximo servicio en el magisterio, los cuales responden favorablemente a las competencias que se detectaron como una debilidad.

1.3.1 Objetivos generales

Desarrollar el razonamiento matemático aplicando el juego como estrategia, mediante el diseño y la implementación de diversas estrategias didácticas, para favorecer pensamiento matemático en un grupo de 3° de preescolar.

1.3.2 Objetivos específicos

Lograr que el alumno desarrolle mejor su razonamiento matemático aplicando el juego como estrategia, y usar procedimientos propios para resolverlos a lo largo de las estrategias aplicadas en el aula.

1.3.3 Acción estratégica

En este apartado se retoman las actividades que trabajaré como docente en formación y como futura educadora, así como el estilo de enseñanza y desempeño que demostraré para ejecutar las actividades empleando nuevas técnicas de intervención, material innovador, motivación, al igual el desarrollo en cada actividad ya que es algo fundamental. Al tomar en cuenta lo anterior no solo es una nueva forma de enseñanza e innovación de la práctica esto también involucra a los alumnos consiguiendo el desarrollo integral de sus capacidades ante la resolución de problemas.

También en éste, será donde se plantean algunas propuestas a trabajar con los infantes las cuales responden a la temática “El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje en los alumnos de tercer grado”, se tomará en cuenta juegos que responden a aprendizajes propios del currículo que sean relevantes y dinámicos tomando a consideración el Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático en el cual los infantes muestran más dificultad en el aprendizaje.

Además al implementar juegos educativos en el aula se involucrará a los alumnos en las actividades diarias de la jornada creando en la educadora mayor seguridad ante su intervención pues de manera ligada se va creando el aprendizaje partiendo de los saberes previos con la intención de adecuar los conceptos científicos a un lenguaje propio de su edad. A partir de las siguientes propuestas se desarrollará en los alumnos una nueva y divertida percepción de la intervención matemática ante el trabajo pues están acostumbrados a aprender por medio de gráficos.

**Capítulo II. Desarrollo
descriptivo de la observación de la
acción**

2.1 Recoger los datos

La observación y evaluación son procesos importantes que nos indican a nosotros docentes las prioridades que se deben abordar durante la intervención del niño en cada actividad y así poder observar la relación entre el conocimiento y el resultado que el niño tiene que obtener. García (2008) quien retoma a Barberá, Allen, McDonald, Dochy y Bain, quienes definen a la evaluación como:

Un proceso que no puede limitarse a la calificación (sino que esta es un subconjunto de la evaluación: no puede centrarse en el recuerdo y la repetición de información (sino que se deben de evaluar habilidades cognitivas de orden superior) y que no puede limitarse a pruebas de “lápiz y papel”, si no que se requieren instrumentos complejos y variados. (p. 10)

La evaluación nos ayuda a recuperar el avance que tiene el alumno en cada una de las actividades a partir del desarrollo de sus habilidades, actitudes y valores, así mismo conocer lo que falta trabajar en cada uno de los alumnos a partir de sus registros que se les hace para su evaluación y observar cómo es su evolución desde que se inició hasta el término del ciclo.

El proceso de enseñanza es sistemático por ello, cada una de las acciones que se implementaron durante el proyecto serán escalonados a los aprendizajes esperados que se deben adquirir durante el tercer grado de educación preescolar, dado lo anterior el diseño contempla los enfoques pedagógicos del currículo permitiendo atender de la manera más acertada los imprevistos que surgen al momento de emplear las actividades con el alumnado para saber qué tan eficaz ha sido cada una de las actividades y los aspectos en los que aun muestra falta de destrezas y habilidades docentes empleando técnicas de

evaluación que respondan a la acción realizada y de ella pueda surgir un buen análisis para la innovación.

Según Caal (2013) se entiende por seguimiento la observación, registro y sistematización de los resultados del monitoreo en términos de recursos utilizados, metas intermedias alcanzadas y tiempo y presupuesto esperado, tácticas y estrategias para determinar cómo avanza el proyecto en su conjunto y qué se debe hacer ajustamiento.

Para llevar a cabo este análisis de resultados a partir de las estrategias didácticas, se implementará el uso de técnicas e instrumentos los cuales servirán para la recolección de información que permitirá hacer una valoración para ver si se llegó al aprendizaje esperado o no, tomando en cuenta que la evaluación en preescolar debe ser cualitativa se dará seguimiento a partir de registros de manifestación y el diario de la educadora.

Diario

El diario un instrumento que nos sirve para el registro de experiencias que nosotros observamos en los alumnos durante todo el día en las actividades, describiendo la actividad y los hechos o circunstancias que hayan influido en el desarrollo de las actividades, así como los sucesos sorprendentes que el alumno pueda desarrollar. SEP (2017) define el diario como:

“Instrumento donde la educadora registra notas sobre el trabajo cotidiano, cuando sea necesario, también se registran hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo. No se trata de reconstruir paso a paso todas las actividades sino de registrar los datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexión sobre ella”. (p.176)

Además, el diario de la educadora o diario de trabajo; es un instrumento que permite a la docente registrar acciones importantes en la jornada de intervención específicamente en los juegos que se emplean como estrategia para favorecer el proceso de enseñanza- aprendizaje a través de una manera muy innovadora. Algunos de los datos que se registren en el diario servirán para evaluar la clase, pero se centra específicamente en las habilidades y destrezas que desempeña el docente durante cada actividad empleada, es decir, es una reflexión.

Es otro instrumento que elabora el docente para recopilar información, en el cual se registra una narración breve de la jornada y de los hechos o las circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo tratando de registrar aquellos datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexionar sobre ella en torno a aspectos como:

- a) la actividad planteada, su organización y desarrollo
- b) sucesos sorprendentes o preocupantes
- c) reacciones y opiniones de los niños respecto a las actividades realizadas y de su propio aprendizaje; es decir, si las formas de trabajo utilizadas hicieron que los niños se interesaran en las actividades.

Para validar la aplicación de los juegos con la finalidad de favorecer la autonomía y los alumnos se apropien de conocimientos matemáticos mediante recursos propios del contexto se analizará cada uno de los juegos con un diario de la educadora en donde específicamente se priorizan las actitudes que se tienen con el grupo para la transformación educativa con este instrumento tengo la intención de verificar que

actividades no resultaron y cuáles fueron los motivos de que esto no resultará como estaba planeado.

Reflexión

El papel que desempeña el docente dentro del aula es de suma importancia para el desarrollo integral en los infantes, por ello, es indispensable que todas las instituciones de educación básica se formen por un colegiado competente con las destrezas y habilidades necesarias para impartir clases de manera que utilice las estrategias didácticas y metodológicas que le permitan transpolar los conocimientos científicos a un lenguaje adaptado al nivel. Ante esto, el sector educativo es muy estricto con la actualización docente constante con la finalidad de poder responder al currículo e implementar estrategias novedosas y de interés para el alumnado.

Para reconocer el aspecto que debemos atender con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y por ende los ambientes de aprendizaje creados en el aula se deben analizar cada una de las acciones implementadas sobre todo cuando se busca una mejora de la práctica educativa por ello es indispensable que antes de iniciar con cualquier actividad se contemple qué es lo que deseamos lograr tanto en los alumnos como en el propio docentes, sin dejar de lado que el aprendizaje esperado se debe cumplir en su totalidad es tan importante el uso de instrumentos de evaluación con los indicadores que respondan específicamente a la acción que se implementara y los procesos que deben adquirir tanto los alumnos como el profesor mismo.

Partiendo de lo anterior, puedo decir que el papel como docente en formación es aún más arduo y al cual debemos ponerle el mayor empeño, considero que la sociedad necesita docentes preparados que ayuden a la transformación educativa, al logro de

competencias útiles para su vida y que sean graduales del proceso educativo desempeñado a lo largo de su historia. Por ello, en este último año me he esforzado para cumplir los intereses del ser docente respondiendo a las expectativas de la institución en la que me forme.

2.2 Diseño, aplicación, registro de hechos, valoración, análisis y reflexión de la intervención docente.

Esta acción se llevó a cabo con el propósito de dar a conocer a la docente titular el bosquejo de mi informe de prácticas titulado “El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje en los alumnos de 3° de preescolar” con las acciones que voy a realizar durante el ciclo escolar 2022-2023, ya que a partir de esta exposición la educadora podrá externar algunas sugerencias acordes a las características y ritmo de trabajo de los niños adecuando los tiempos y espacios pertinentes para mi intervención sin inferir en el lapso de las actividades institucionales, de algún promotor lo cual me permitirá desarrollar mi investigación en las fechas establecidas.

Las estrategias implementadas en el campo de pensamiento matemático durante el informe de prácticas son actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar.

A partir de la problemática planteada se aplicaron las propuestas de mejora y así mismo los resultados de las diferentes situaciones didácticas aplicadas a un grupo de 3° de preescolar, con el objetivo de identificar las fortalezas y áreas de oportunidad que se deben trabajar para mejorar la práctica docente y busca fortalecer las competencias genéricas y profesionales que nos lleven a generar una práctica eficaz, así como responder a la problemática a partir del juego como estrategia didáctica.

Latorre (2003) menciona que:

La reflexión en la acción se constituye, en un proceso que capacita a las personas prácticas a desarrollar una mejor comprensión del conocimiento en la acción, ampliando la competencia profesional, pues la reflexión en la acción capacita a los profesionales

para comprender mejor las situaciones problemáticas, y les reconoce la habilidad para examinar y explorar las zonas indeterminadas de la práctica. (p.19)

Estrategia 1: “El misterio de los juguetes”

Finalidad: Que los alumnos logren buscar las pistas que se encuentran, fortaleciendo el trabajo en equipo y la atención las cuales serán permanentes en su vida.

Fecha de aplicación: 18 de octubre del 2022.

Diseño

En la primera estrategia se trabajó con el Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Forma, espacio y medida. Organizador curricular 2: Ubicación Espacial. Con el aprendizaje esperado: Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. Mediante el juego “El misterio de los juguetes” los alumnos desarrollarán la ubicación espacial pues serán ellos quienes busquen para encontrar los objetos escondidos fortaleciendo el trabajo en equipo y la atención las cuales serán permanentes en su vida.

Aplicación

La actividad se inició entonando el coro “Ubicación espacial” para activar su participación, además que era de mis primeros días que me tocaba intervenir, entonces se mostraban tímidos en la actividad y con poca participación. Posteriormente participaron en la dinámica “Avanzar o retroceder” para comentar: ¿Qué objetos tienes enfrente o atrás de ti? ¿Qué hay a tu lado derecho o izquierdo? Donde identifiquen la temática a trabajar mencionando sus aprendizajes previos sobre los detectives ¿Quiénes son? ¿Qué

hacen? y ¿Cómo lo hacen? Pasamos al juego de imaginar ser un detective que busca pistas para encontrar los juguetes perdidos con la finalidad de llamar más su atención e involucrarlos en las diferentes actividades.

Se continuo con una dinámica en donde se movían al ritmo del coro “En otoño las hojitas de los árboles se caen” para formar equipos, posterior a ello observaron las tarjetas con la palabra escrita, descifrando el texto y apoyándose con la fotografía, les costó un poquito de trabajo el saber que decía en cada tarjeta pero después en equipos se ayudaron y me dijeron que en la imagen se veía un “salón”, “patio” y “área de juegos”.

Se les entrego el material pertinente para comenzar con el juego, pero antes de comenzar les explique los acuerdos para no provocar un accidente a un compañero, los niños abrieron la primera pista en donde tenían que ubicar donde se encontraba la cartulina que tenía un texto con apoyo del mapa entregado por la docente en formación para que identifique en qué lugar se encuentra la siguiente pista. Se dirigieron al lugar indicado que se muestra en la fotografía con el fin de ir encontrando los lugares que se muestran en el mapa después buscaron en el espacio indicado la siguiente pista en la cual encontraron el cofre con los juguetes perdidos. (Anexo A)

Esta actividad duró una hora, pude notar que los equipos estaban bien distribuidos pues se ayudaban entre sí, buscando hacia donde debían dirigirse con mucho cuidado sin correr.

Análisis y reflexión

Al finalizar se reflexionó sobre las dificultades durante el juego, no resulto como se esperaba, puesto que no di las indicaciones claras y concretas entonces los infantes no

entendían lo que debían realizar en un inicio y en un momento de la actividad 2 equipos no supieron hacia dónde dirigirse. Sin embargo, comentan algunos ¿Quién llegó primero? El equipo de **L, R, J, E** ¿Qué camino tomaron? Comento el equipo que fue muy observador porque muy rápido encontraban las pistas y por eso lograron encontrar el cofre primero que todos ¿Por qué lo eligieron? Era el camino más rápido ya que había niños realizando educación física en la cancha entonces tuvieron que tomar otra ruta ¿Qué encontraron a su paso? Muchos objetos como: sillas, botes, mesas, etc.

Con base a el primer juego puedo decir que todos los alumnos se mostraron entusiasmados y un poco distraídos por querer llegar primero y no seguir las pistas, aunque para mí fue un poco tedioso el ver que batallaban 2 equipos para encontrar la siguiente pista note que platicaban y se organizaban para lograr encontrar la siguiente pista, respondiendo a la competencia genérica que daña mi formación docente, tome la decisión de verificar que alumnos requerían apoyo y comentándoles cual era el propósito de la actividad.

Estrategia 2: “Día de feria”

Finalidad: que los infantes logren escuchar las indicaciones para contar de manera correcta en cada una de las estaciones de la feria, llevando su registro de los puntos acumulados.

Fecha de aplicación: 21 de octubre de 2022

Diseño

La segunda estrategia que se trabajará será del Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Número, algebra y variación,

Organizador curricular 2: Número. Con el aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Mediante el juego “Día de feria” tendrá como propósito generar motivación en los alumnos para incrementar los principios de conteo a través del juego utilizando materiales innovadores y manipulables por medio del trabajo en equipo.

Aplicación

Me sentía muy segura de realizar la actividad, pero íbamos regresando del recreo entonces se encontraban muy distraídos, les pedí a los alumnos que se pusieran de pie para bailar y entonar el coro “El chipi, chipi”. Posterior sentados en círculo en medio del salón pasamos a la participación de saberes previos a través de la dinámica “El lápiz” consistía que al término de la canción quien tuviera el lápiz le tocaba contestar lo que se le preguntaba, con el fin de familiarizarse con el tema en donde planteaba situaciones en donde el alumno identificara la cantidad de objetos correctamente en la lámina “El cumpleaños” segundo grado de educación preescolar.

Posteriormente participaron en el juego “El barco se hunde”, para formar 5 equipos y poder asistir a “La feria”. Se integraron en equipo manteniendo su distancia, para escuchar a que estación debe dirigirse donde fueron turnándose para que dos equipos estuvieran en la misma estación. Escucharon atentamente las instrucciones en donde hable fuerte y claro, todos lograron escuchar, mencionándoles habrá 5 estaciones en la feria a las cuales tienes que pasar, pero deben poner mucha atención para poder ganar y obtener muchos puntos para después registrarlos en la hoja. Se dirigieron cada equipo a diferente estación, uno de ellos se encontraba en la estación “Pinta carita” donde les pinte una pequeña imagen (flor, estrella, mariposa, etc.) después debían desplazarse a

cualquier estación que estuviera desocupada pero lo hicieron con diferentes movimientos como saltando, aplaudiendo, cantando etc., esperando a sus compañeros de equipo.

Se dirigieron a la estación “Tiro al blanco” en esa actividad se peleaban por la pelota porque todos querían tirar sin esperar su turno, entonces les explique que debían formarse para pasar a tirarle donde tenían la oportunidad de aventar la pelota dos veces y no debían pasarse de la marca que se encontraba en el piso, igual pude notar que **R** no había escuchado la indicación que si se caía el muñeco debía dejarlo ahí para que al termino de que todo el equipo pasara contaban cuantos peluches lograron tirar, se les explico a todo el grupo sobre este juego por si era la duda de más alumnos, al término contaban en voz alta cuantos muñecos fueron los que tiraron.

Participan en la estación: “La pesca” aquí se pudieron participar todos al mismo tiempo ya que había el material necesario para todos los del equipo por ejemplo: alberca, cañas de pescar, peces, les recordé que tenían un aproximado de 2 minutos para pescar el mayor número de peces donde les puse el cronometro para que fuera equitativo para todos los equipos, al final contaron la cantidad de peces que lograron pescar, anotaron el registro en su hoja.

Se dirigieron a la estación: “Traga bolas” ya sabían las indicaciones entonces no les costó mucho trabajo, el primer compañero se inclinó en la marca que se encontraba en el piso para poder lanzar la pelota y meter en el conejo comelón mientras los demás se encontraban formados para esperar su turno, al término de pasar todos los integrantes del equipo sacaron las pelotas con mucho cuidado y las contaron en voz alta para poder ir a su lugar a registrar la cantidad.

Finalmente en la estación: “Boliche” les comente a cada equipo que no debían levantar los bolos hasta que todos sus compañeros pasaran a jugar, sin embargo, a un equipo le costó un poco de trabajo ya que se encontraban muy lejos del juego entonces la pelota no lograba llegar o se desviaba y se iba muy cerca del juego del “traga bolas”. Les realice algunas preguntas para escuchar su opinión acerca del juego, respondieron voluntariamente, ¿Cómo se sintieron? 7 alumnos comentan que se habían sentido muy felices por los juegos ya que encontraban en la feria real ¿Les gustaron los juegos? La mayoría contesto que sí, porque eran divertidos ¿Cuántos puntos obtuvieron? Todos los equipos tuvieron un puntaje distinto entre cada juego, mostrando participación y colaboración en su equipo para ganar el mayor número de puntos. (Anexo B)

Análisis y reflexión

En este juego puedo decir que mayoría de los alumnos se mostraron entusiasmados con la actividad, aunque para mí fue retador el estar en cada una de las estaciones y recordarle a cada equipo lo que debían hacer para que logaran la mayor cantidad de puntos, note que era necesario las indicaciones varias veces antes de iniciar la actividad.

Estrategia 3: “Organicemos una tiendita en el salón”

Finalidad: Que el alumno logre identificar algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta.

Fecha de aplicación: 27 de octubre de 2022

Diseño

La tercera estrategia se trabajará del libro de la educadora que será del Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Número, algebra y variación, Organizador curricular 2: Número. Con el aprendizaje esperado: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1,\$2,\$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta. Mediante el juego “Organicemos una tiendita en el salón”, con el propósito de que los niños comprendan las relaciones de equivalencia entre las monedas. Participarán en la dinámica “Nos desplazamos y creamos”, se dará a partir de los aprendizajes previos que tienen los alumnos y basado en un juego de su propio contexto para que reconozcan el valor de las monedas y ocuparlas en distintas actividades.

Aplicación

Se inició el juego “Organicemos una tiendita en el salón”, mencione el propósito de la actividad sobre las relaciones de equivalencia entre las monedas en la vida cotidiana. Les comente que se pusieran de pie para realizar la dinámica “Nos desplazamos y creamos”, se dio a partir de los aprendizajes previos que tienen los alumnos y basado en un juego simbólico de su propio contexto para que reconozcan el valor de las monedas y ocuparlas en distintas actividades.

Se les explico sobre la equivalencia con diferentes monedas, les preste algunas monedas de plástico muy parecidas a las reales para que conocieran como era cada una de ellas y que diferencias tenían, primero les pedí que me dieran una moneda de \$5 pesos, a algunos alumnos les costó trabajo reconocer que moneda era porque la confundieron con otra, posteriormente les pedí una moneda de \$1 en donde casi todos reconocieron rápidamente cual era, estuvimos jugando por un buen rato el reconocimiento de las

monedas ya que por un comentario de la maestra me comenta que ya habían trabajado con una actividad similar pero ya se les había olvidado. (Anexo C)

Les explique en el pizarrón algunos ejemplos como: “¿Una moneda de \$10 se puede cambiar o es lo mismo que dos monedas de \$5, o cuatro monedas de \$2 y dos monedas de \$1?”. Les mencione diferentes ejemplos antes de comprar, uno de ellos es si se paga con una moneda de \$10 un artículo cuesta 7 pesos, el comprador recibe del vendedor el producto y tres pesos de “cambio”.

Después de familiarizarlos con el valor de las monedas estaban listos para jugar a la tiendita en donde observaron desde su lugar algunos de los productos que se iban a vender. Los compradores deben gastar todo el dinero que recibieron (\$10), se dirigieron de manera ordenada haciendo una fila para que pasaran a observar que les gustaría comprar, además de que iban checando cuál era su precio y comenzaban a contar con ayuda de sus dedos si tenían el dinero suficiente para pagar.

En cambio, yo era la vendedora para observar a los alumnos que requerían apoyo al momento de la compra, les explique en voz alta que debían fijarse en el precio de sus productos para que sepan cuanto deben pagar y los infantes **L, O, S, R** me dieron algunos ejemplos, me quede sorprendida y los felicite por su respuesta porque no tardaban en pensarlo, era un resultado correcto de cuanto les sobraba de cambio al comprar un producto, otros niños al escuchar que felicitaba a sus compañeros por contestar el problema, ellos hacían su mayor intento con ayuda de sus dedos porque querían que su resultado fuera correcto.

Finalmente puse a diferentes alumnos de vendedores en donde la mayoría conocía el valor de las monedas, mientras los niños realizaban la actividad, observare cómo se daban los intercambios entre vendedores y compradores e intervine solamente en algunos casos por ejemplo: donde un alumno pedía muchas cosas y el vendedor no estaba de acuerdo decía que no le alcanzaba para pagar y debía regresarle productos entonces no lograban ponerse de acuerdo.

Análisis y Reflexión

Reflexionando en esta actividad noté que trabajar con algunos alumnos que requieren apoyo y tratar de verificar que todos trabajarán adecuadamente fue un poco complicado pues al acercarme a ver a otros alumnos para apoyarlos en la identificación de los productos que deseaban comprar, descuidaba la tiendita en donde yo era la vendedora, además estaba olvidando el propósito de la actividad. Sin embargo esta actividad fue tediosa duró alrededor de 80 minutos dadas las complicaciones de los aprendizajes previos para poder pasar a el juego de la tiendita. Pedí a los niños que comentarán sus dificultades en esta actividad y que les había gustado algunos mencionaron que se les dificulto el saber cuántos productos podían comprar, porque aun algunos alumnos desconocían el valor de las monedas y en ese momento de la compra algún compañero cercano les apoyaba mencionándole que podía comprar.

Estrategia 4: “Cuántos lograste atrapar”

Finalidad: Que el infante logre contar cada una de las colecciones y las registre

Fecha de aplicación: 11 de enero de 2023

Diseño

La cuarta estrategia que se trabajará del Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Número, algebra y variación, Organizador curricular 2: Número. Con el aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Mediante el juego “Cuántos lograste atrapar” dicha actividad tendrá el propósito de generar motivación en los alumnos para incrementar los principios de conteo a través del juego utilizando materiales manipulables por medio de trabajo en equipo donde se apoyarán en actividades que se le presenten favoreciendo el conteo.

Aplicación

Es una actividad que tiene propósito generar motivación en los alumnos para incrementar los principios de conteo a través del juego utilizando materiales manipulables por medio del trabajo en equipo donde se apoyaron en actividades presentadas favoreciendo el conteo. Se comenzó bien el día escuchando y entonando la canción de “El twist de los ratoncitos”, para reforzar su vocabulario. Después se retomaron sus aprendizajes previos al contestar las siguientes preguntas ¿Dónde han visto números? ¿Para qué creen que sirvan? ¿En qué han utilizado los números? Se registraron las opiniones en el pizarrón de cada uno de los niños.

Posteriormente observaron las moscas que se encuentran en el suelo para ver cómo podían atraparlas, comentaron mediante una lluvia de ideas de cómo podrían recoger las moscas. Participaron de manera individual con ayuda del material entregado (matamoscas) donde les mostré como debían realizarlo, comenzaron a recolectar el mayor número de moscas lo más rápido posible, observe que les costó trabajo a algunos alumnos **R, E** porque le pegaban en donde el matamoscas no tenía el velcro para que se lograra pegar la mosca, entonces durante la actividad les estuve mencionando como

hacerlo para poder recolectar moscas. Después se dirigieron a su lugar llevándose las moscas recolectadas para contar el total de las moscas que lograron recolectar. Se formaron distintas colecciones de acuerdo al color de moscas que tenía y de ahí realizar más fácil el conteo.

Di la instrucción que debían realizar el Anexo entregado, en donde debían colorear un cuadrito del color de acuerdo a la cantidad de moscas que tenían pero me percate que la indicación no había sido clara ya que algunos niños colorearon de distintos colores, entonces les volví a repetir como debían realizarlo pero sin embargo, seguían coloreando los recuadros sin checar la cantidad de moscas que habían atrapado de acuerdo al color, al terminar compartieron su trabajo a sus compañeros y observe que algunos niños se les dificulto realizar correctamente el anexo ya que no pusieron atención a las indicaciones porque se mostraban distraídos porque se encontraba una maestra de USAER dentro del aula de clase. (Anexo D)

Se pasó a otra actividad donde se formaron 4 equipos con ayuda de distintos dulces de colores, de acuerdo al color debían formar su equipo para que participaran de manera ordenada en el juego “Serpientes y escaleras”, tomaron una ficha del color de su preferencia con su nombre escrito para identificarla en el juego y no confundirla con la de sus compañeros. Escucharon atentamente las indicaciones sobre cómo debían jugar, dando el ejemplo de lo que debían realizar, se mostraban emocionados por querer participar, habían 4 niños que ya sabían cómo jugar entonces ellos les comentaban a sus compañeros en voz baja que debían hacer si caían en la escalera o la serpiente.

Se dirigieron cerca del juego todos con su silla para visualizar como jugaban sus demás compañeros, el primer equipo se paró de su lugar y se acercó al tablero llevando

cada quien su ficha para ponerla sobre la casilla de salida, después se formaron para esperar su turno y poder tirar el dado cada uno e ir avanzando, cada quien contaba en voz alta los puntos que resultaban al lanzar el dado, después avanzaban en el juego la cantidad de puntos y ahí colocaban su ficha, todos se mostraban atentos para checar que los que estaban jugando pusieran correctamente la ficha. Pasaron los 4 equipos a participar en el juego, todos mostrando entusiasmo y participación que deseaban volver a pasar nuevamente, pero les comente que ya no nos daría tiempo porque ya casi era el momento de que sus papás llegaran a recogerlos.

Les comente en un inicio que ganaba la persona que llegara hasta el 20 y que haya contado correctamente los puntos en el juego. Posteriormente respondieron ¿Qué aprendió al trabajar con los números? ¿Qué problemas se enfrentaron? y ¿Cómo los solucionaron? Para concluir la actividad realizaron la dinámica “La ranita y el sapito” en donde bailaron al ritmo de la música, para terminar con la actividad brindase un fuerte aplauso.

Análisis y Reflexión

Los niños participan activamente a las actividades y muestran empatía con sus compañeros para ayudarlos cuando lo requieren, el trabajo en equipo es cada vez mejor pues ahora ya puedo dejar que ellos se junten con sus compañeros sin necesidad de pensar que van a estar jugando observe un grupo más autónomo pues buscan más de una estrategia para resolver las problemáticas que se les plantean y comparten lo que descubren con sus compañeros para que ellos también puedan realizar las actividades. Ahora veo que existe un gran cambio en la forma de intervenir en el aula, pues ya

respondo a los imprevistos de la misma práctica y permito que los niños compartan sus experiencias para lograr el aprendizaje sin necesidad de darles la respuesta.

Reestructuración de actividades

Ciclo 2

La actitud en el quehacer docente es fundamental para que el resultado de cada acción implementada sea fructífero; es necesario ser realistas ante los efectos que surgen de cada uno y ser conscientes que no todo puede salir bien a la primera. Durante esta fase implemente las situaciones didácticas diseñadas en los cuales se aplican los enfoques pedagógicos del Plan y Programa vigente de educación preescolar, estos juegos favorecen el aprendizaje del campo Pensamiento Matemático para los alumnos de tercer grado del Jardín de Niños “Anexo a la Normal de Jilotepec” como inicio eran considerados 17, sin embargo, en el mes de noviembre se anexa un alumno.

El infante estaba inscrito pero ausente en la institución por problemas de salud; desconoce los números y por tanto se le dificulta expresarlos oralmente, cuenta solamente del 1 al 6 saltado los números a partir del anterior, además, no se acopla al ritmo de trabajo de sus compañeros y al mío como encargada del grupo, por tanto, es necesario brindarle ayuda individual. Recopilando las características del grupo y el trabajo anteriormente realizado con el concluyo que los niveles de conteo tanto oral como escrito se seccionan en 3 partes: alumnos que cuentan del 1 al 13, alumnos que reconocen del 1 al 10 y por último los infantes que cuentan números mayores a 20.

Retomando el ritmo de trabajo de cada alumno siempre brindo la atención que requieren de manera individual sobre todo con el alumno que recién se integra al grupo **R** y con los que tienen su primer acercamiento al nivel preescolar, sin embargo, también se integran equipos que ayudan a los compañeros que muestran dificultad en estas actividades, para esto me apoyo de quienes cuentan hasta el 20 o más tratando de que el carácter de cada uno pueda adaptarse a sus compañeros aunque se piensa que la adquisición del número debiera estar consolidada deduzco que al anexar alumnos se deben trabajar estas actividades y graduarse de acuerdo a los saberes que tiene cada infante.

(Resendiz, Medina, & Llanos, 2014, p. 125) Las matemáticas enseñadas en los primeros niveles sientan unas bases firmes no sólo para el desarrollo del conocimiento matemático de los escolares, sino también para el desarrollo de capacidades cognitivas y actitudes que les permitirán desenvolverse adecuadamente en situaciones cotidianas.

Durante el primer ciclo reflexivo y el desarrollo de las estrategias aplicadas para atender la problemática identificada, así como las competencias genéricas y profesionales a consolidar, me llevo a reflexionar y observar durante dichas actividades algunas complicaciones e imprevistos que surgieron y que por ende deben ser modificados, por la motivación que se intentaba dar para adentrarlos a la actividad, del mismo modo que la actividad fuera un poco más didáctica, gracias a esto me llevo a realizar ajustes y reorientar las estrategias en función de lograr el objetivo.

Estrategia reestructurada 1: “El misterio de los juguetes”

Diseño

La estrategia reestructurada consiste en que el infante logre buscar las pistas que se encuentran en el mapa, además de fortalecer el trabajo en equipo y la atención, respetando las reglas del juego para no tener o causar un accidente con sus compañeros.

En la primera estrategia partió del Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Forma, espacio y medida. Organizador curricular 2: Ubicación Espacial. Con el aprendizaje esperado: Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. Mediante el juego “El misterio de los juguetes” los alumnos desarrollarán la ubicación espacial a través del juego.

Aplicación

Se inició con una dinámica mediante un juego “Corren los caballitos” para formar equipos, posterior a ello les mostré las tarjetas con la fotografía, descifrando el texto y apoyándose con la fotografía, les fue más fácil en esta actividad porque ya saben de qué iba a tratar el juego, me dijeron que en la imagen se veía un “salón”, “patio” y “área de juegos”. Posterior a ello se les explico antes de salir del salón que no debían soltarse de su equipo para mantener el orden y comunicación entre equipo, se inició el juego en donde los niños abrieron la primera pista en donde tenían que ubicar donde se encontraba la siguiente pista con apoyo del mapa entregado por la docente. Se dirigieron al lugar indicado que se muestra en la fotografía con el fin de ir encontrando los lugares que se muestran en el mapa después buscaron en el espacio indicado la siguiente pista en la cual encontraron el cofre con los juguetes perdidos. (Anexo E)

Pude notar que los equipos estaban bien distribuidos pues se ayudaban entre sí, buscando hacia donde debían dirigirse con mucho cuidado sin correr y respetando las reglas.

Reflexión y análisis

Reflexionando sobre lo sucedido durante la acción y procedente de los imprevistos que surgieron durante esta actividad y al evaluar en el diario de la educadora el cual fue utilizado como instrumento para analizar y evaluar el logro de las situaciones didácticas se considera que, que es necesario volver a realizarla, durante la estrategia hubo un logro significativo, pero ahora considero modificar el material ya que no fue el indicado pues los mapas eran poco manipulables para todo el equipo y aunque hubo una encargada de tomar los mapas y mostrarlos al resto del equipo faltó que fueran más grandes para que pudieran observarlos sin dificultad, para ello se considera necesario cambiar los mapas por un tamaño más grande.

Existió mucho apoyo por parte de los equipos ya que se organizaban para ver como buscar la siguiente pista sin embargo, es indispensable repetir constantemente lo que deben realizar.

Estrategia reestructurada 2: “La feria”

Diseño

La segunda estrategia que se trabajará será del Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Número, algebra y variación, Organizador curricular 2: Número. Con el aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Mediante el juego “Día de feria” tendrá como propósito generar

motivación en los alumnos para incrementar los principios de conteo a través del juego utilizando materiales innovadores y manipulables por medio del trabajo en equipo.

Aplicación

Se inició con un coro “5 pececitos” para activar su participación, se pasó a la actividad y con ayuda de unas tarjetas que contenían distintos ejercicios para conocer acerca de sus saberes previos en donde el alumno identificara la cantidad de objetos correctamente, además que nuevamente se trabajó con la lámina “El cumpleaños” segundo grado de educación preescolar.

Posteriormente participaron en el juego “Dulces de colores”, para formar equipos y poder asistir al juego de “La feria”. Se integraron en su equipo, escuchando atentamente las instrucciones ya que tenía su atención del grupo les explique rápidamente después les pregunte si me habían entendido ellos respondiendo que sí y lo que debían de realizar en cada una de las estaciones del juego, con el propósito de que la estrategia cumpliera con el objetivo, se desplazaron a cualquiera de las 5 estación que estuviera desocupada pero lo hicieron con diferentes movimientos saltando, aplaudiendo, cantando etc., esperando a sus compañeros de equipo. (Anexo F)

Finalmente en la estación: “Boliche” les comente a cada equipo que no debían levantar los bolos hasta que todos sus compañeros pasaran a jugar, sin embargo, a un equipo le costó un poco de trabajo ya que se encontraban muy lejos del juego entonces la pelota no lograba llegar o se desviaba y se iba muy cerca del juego del “traga bolas”. Les realice algunas preguntas para escuchar su opinión acerca del juego, respondieron voluntariamente, ¿Cómo se sintieron? Muy bien porque fue divertido ¿Les gustaron los juegos? La mayoría contesto que sí ¿Cuántos puntos obtuvieron? Todos los equipos

tuvieron un puntaje, sin embargo, se vio el avance lograda con los infantes mostrando participación.

Reflexión y análisis

Considerando sobre lo sucedido en la segunda acción fue un logro favorable pero llevo a la conclusión que es necesario volver a realizar la actividad para lograr el aprendizaje y se debe adecuar el material y el espacio a utilizar, al pedirle a los alumnos que se dirigieran a cada estación estaban muy cerca y eso permitía que se distrajeran fácilmente con algún otro juego o incluso hubo quien se dedicaba a querer atrapar las pelotas porque llegan a sus pies, por tanto, tome la decisión de realizar la actividad en el salón de música de la escuela, es más amplio y adecuado para las actividades, en cuestión del material la educadora me comento que la hoja de registro ya la lleve elaborada para que los infantes ya no tarden mucho tiempo en anotar o lo hagan muy amontonado y no se distinga cada gráfico, además me ayudaran estas adecuaciones para poder lograr el propósito de mi actividad.

Existió apoyo por parte de los diferentes equipos ya que se organizaban para ver como pasar en cada una de las estaciones de la feria, sin embargo, es indispensable repetir las indicaciones 2 o 3 veces y preguntar si entendieron lo que van a realizar porque hubo de repente que no sabían indicaciones que se acaban de dar y eso hacía que obtuvieran pocos puntos.

Estrategia reestructurada 3: “Organicemos una tiendita en el salón”

Diseño

La tercera estrategia se trabajará del libro de la educadora que será del Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Número, algebra y variación, Organizador curricular 2: Número. Con el aprendizaje esperado: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1,\$2,\$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta. Mediante el juego “Organicemos una tiendita en el salón”, con el propósito de que los niños comprendan las relaciones de equivalencia entre las monedas. Participarán en la dinámica “Nos desplazamos y creamos”, se dará a partir de los aprendizajes previos que tienen los alumnos y basado en un juego de su propio contexto para que reconozcan el valor de las monedas y ocuparlas en distintas actividades.

Aplicación

Se inició con el juego “Una tiendita en el salón”, mencione el propósito de la actividad sobre las relaciones de equivalencia entre las monedas en la vida cotidiana. Se recuperaron aprendizajes previos de los alumnos mediante un juego “Acitrón”, basado en un juego de su propio contexto para que reconozcan el valor de las monedas y ocuparlas en distintas actividades. (Anexo G)

Posterior a ello se les explico sobre la equivalencia con diferentes monedas, les preste algunas monedas de plástico muy parecidas a las reales para que conocieran como era cada una de ellas y que diferencias tenían, primero les pedí que me dieran una moneda de \$5 pesos, a algunos alumnos les costó trabajo reconocer que moneda era

porque la confundieron con otra, posteriormente les pedí una moneda de \$1 en donde casi todos reconocieron rápidamente cual era, estuvimos jugando con las monedas ya que tenían conocimiento en donde varios niños resolvían correctamente los ejercicios planteados. Después de familiarizarlos con el valor de las monedas estaban listos para jugar a la tiendita en donde observaron desde su lugar algunos de los productos que se iban a vender. Los compradores deben gastar todo el dinero que recibieron (\$10), se dirigieron de manera ordenada haciendo una fila para que pasaran a observar que les gustaría comprar, además de que iban checando cuál era su precio y comenzaban a contar con ayuda de sus dedos si tenían el dinero suficiente para pagar. Finalmente puse a diferentes alumnos de vendedores en donde la mayoría conocía el valor de las monedas.

Reflexión y análisis

En el diario de la educadora el cual fue utilizado para analizar y evaluar el logro de la estrategia didáctica de la tiendita se considera que, durante la tercera acción hubo un logro en el aprendizaje, pero a los infantes **R**, **S** y **Y** desconocían aun el valor de la moneda a pesar de que ya habíamos tenido sesiones anteriores para el reconociendo de las monedas y su valor, aparte se reforzaron aprendizajes previos, menciona **O** que la actividad duro mucho tiempo y fue poco tiempo para pasar a comprar ala tiendita. Igual comenta **S** que fue divertido comprar siendo cosas que mamá compra en la tienda.

Existió apoyo por parte de sus compañeros si se les dificultaba comprar algún producto, sin embrago, es indispensable repetir constantemente lo que deben realizar porque hubo quien pedía muchas cosas sin checar el precio.

Sobre lo sucedido durante la acción y procedente de los imprevistos que surgieron durante esta actividad llego a la conclusión que es necesario volver a realizar la actividad

adecuando el producto a vender, ya que al pedirle a los infantes que observaran el precio no era tan creíble porque mencionan que en la tienda está más caro, entonces debo realizarlo lo más real posible para que sea significativo y atractivo para los infantes, por tanto, tome la decisión de realizar una dulcería atractiva y se van a utilizar monedas con valor que ocupan diariamente para comprar cosas.

Estrategia reestructurada 4: “Cuanto lograste atrapar”

Diseño

La cuarta estrategia que se trabajará del Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático con Organizador curricular 1: Número, algebra y variación, Organizador curricular 2: Número. Con el aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Mediante el juego “Cuanto lograste atrapar” como propósito de generar motivación en los alumnos para incrementar los principios de conteo a través del juego utilizando materiales manipulables por medio de trabajo en equipo donde se apoyarán en actividades que se le presenten favoreciendo el conteo.

Aplicación

Se comenzó bien el día escuchando y entonando la canción de “El twist de los ratoncitos”, para reforzar su vocabulario. Después se retomaron sus aprendizajes previos al contestar las preguntas ¿Dónde han visto números? ¿Para qué creen que sirvan? ¿En qué han utilizado los números? Se registraron las opiniones en el pizarrón de cada uno de los niños. Posteriormente se pasó a una actividad donde observaron las moscas que se encuentran en el suelo para ver cómo podían atraparlas, proponían algunos niños sobre como recolectarlas, participaron de manera individual con ayuda del matamoscas,

comenzaron a recolectar el mayor número de moscas. Después se dirigieron a su lugar para contar el total de las moscas que lograron recolectar. Se formaron distintas colecciones de acuerdo al color de moscas que tenía y de ahí realizar más fácil el conteo.

Se pasó a otra actividad donde se formaron 4 equipos con ayuda del juego “El barco se hunde”, para participar de manera ordenada en el juego “Serpientes y escaleras”, tomaron una ficha. Escucharon atentamente las indicaciones sobre cómo debían jugar, se mostraban emocionados por querer participar, porque anteriormente habían participado en este juego y les gustó mucho, sin embargo hubieron 3 niños que no respetaron las reglas y sus compañeros se molestaron porque no querían que siguiera jugando, entonces la docente me comento que les repitiera las reglas para que siguieran jugando.

Les comente en un inicio que ganaba la persona que llegara hasta el 20 y que haya contado correctamente los puntos en el juego. Posteriormente respondieron ¿Qué aprendió al trabajar con los números? ¿Qué problemas se enfrentaron? y ¿Cómo los solucionaron? Para concluir la actividad se realizó una dinámica “Los ratoncitos” en donde bailaron al ritmo de la música, para concluir con la actividad. (Anexo H)

Reflexión y análisis

En consideración sobre lo sucedido en la cuarta acción fue un logro favorable aun es necesario realizar nuevamente la actividad para lograr el aprendizaje y motivo sobre lo observado se debe adecuar el material implementado, en donde el Anexo entregado sea entendible porque ellos tenían que dibujar las primeras moscas y poner cada una del color, entonces al momento de registrar en la gráfica se perdieron **O, R, Y, S** porque pusieron del mismo color toda la primer fila y ya no era de acuerdo al color de cuantas habían atrapado, retomando las sugerencia de la educadora me comento que ya lleve el

Anexo completo solo para el registró en la gráfica y ellos ya solo colorean el color de la mosca porque si les digo que ellos dibujen no lo hacen correctamente porque se distraen o se tardan en realizar la actividad y eso atrasa a mis actividades.

Posteriormente se pasó a otra actividad de “Serpientes y escaleras” se mostraron muy atentos y entusiasmados por jugar, fue tedioso porque iban pasando cada uno de los equipos y tenían que esperar su turno, el número de infantes era un total de 15 personas para un solo tablero, tenía que estarlos sentando y callando porque se escuchaban que murmuraban entre compañeros y eso me quito tiempo en la actividad para que todos lograran observar como jugaban sus compañeros, sin embargo, fue un poco aburrido para los últimos equipos pero al ver que ya casi les tocaba participar, su emoción se veía reflejada en su cara emocionados para jugar en el juego. Entonces reflexione que debía adecuar el material en donde fuera un tablero para cada equipo y que ellos trajeran su ficha desde casa para que sea más fácil de reconocer, además el juego sea retador y divertido.

Reestructuración de actividades

Ciclo 3

Se llevó a cabo la última aplicación de las estrategias didácticas tomando en todo momento sus características, intereses, etc. Diseñando estrategias lúdicas en donde me permitirá cumplir en su totalidad con el aprendizaje esperado, tomando en cuenta las adecuaciones necesarias y reflexión de cada aplicación llevada a cabo.

Estrategia 1

Aplicación

Se aplicó la primera acción con el juego “El misterio de los juguetes” en donde se consideró el material para que fuera vistoso y manipulable para todo el equipo. Me sentí muy segura de realizar la actividad, llegue muy temprano para acomodar los materiales antes de que llegaran los niños, comenzamos la clase y posteriormente salimos al patio en donde participaron en la dinámica “Avanzar o retroceder” con ayuda de aros sobre el piso para que no perdieran el lugar que se les había asignado, se mostraron más atentos a las indicaciones sin necesidad de gritar, después regresamos al salón para contestar las siguientes preguntas: ¿Qué objetos tienes enfrente o atrás de ti? ¿Qué hay a tu lado derecho o izquierdo? Muy participativos en cada pregunta levantando la mano para poder participar.

Se les dieron las indicaciones pertinentes para comenzar el juego cambiándoles de lugar algunas pistas para que volviera hacer emocionante encontrar cada una de ellas, se formaron 3 equipos tomando en cuenta las características de los niños, emprendieron el juego le entregue el mapa a un responsable del equipo, pero comento S órale tenemos un mapa muy grande, está muy bonito maestra, todos empezaron a comentar que estaba muy grande, entonces les conteste que era para que todos lograran ver las pistas más rápido y lograr el juego para poder ganar y no se arrebataran el mapa porque solo la responsable podrá traerlo en el momento del juego.

Es un juego que los niños ya habían hecho y sin embargo, veía sus caras de felicidad porque todo el material lo había hecho atractivo y más grande, existió mucha comunicación por parte de los equipos para buscar la siguiente pista, todos querían llegar primero para encontrar el cofre de los juguetes, pude notar que ahora todos participaban y daban sugerencias en donde se podría encontrar la siguiente pista, además fue favorable

que todos los demás grupos se encontrarán trabajando dentro de los salones entonces el día de hoy no hubo distracciones. Me encuentro muy feliz porque la actividad fue favorable y se logró el aprendizaje, además de observar las reacciones de los niños y algunos comentarios de los infantes, cuando volvemos a jugar, fue divertido, y muy emocionante esta actividad.

Reflexión y análisis

Reflexionando con el diario de la educadora el cual fue utilizado para analizar y evaluar el logro de la estrategia didáctica se considera que, durante la primera acción hubo logros en el aprendizaje de cada uno de los infantes y se vio reflejado en toda la situación didáctica.

Estrategia 2

Aplicación

Se aplicó la segunda acción con el juego “La feria” se tomaron cada uno de los ajustes necesarios para que se lograra el aprendizaje, el material fue vistoso y el espacio accesible para la actividad de acuerdo a las necesidades y características de los infantes. Me sentí muy segura de realizar la actividad, como me tocaba ponerla en práctica entrando del recreo tuve la oportunidad de acomodar los materiales unos minutos antes para no influir con el tiempo de algún promotor, comenzamos la clase y se dirigieron al salón de música para llevar a cabo la estrategia, al llegar al salón nunca se imaginaron sobre la actividad entonces fue algo sorprendente porque se sentían como en la feria real, menciona **R** a mí me gusta ir a la feria porque hay muchos juegos, les comente que los equipos serian de 5 personas y podrían juntarse como ellos quisieran. Favoreciendo el

conteo en cada una de las estaciones de la feria porque los niños se mostraban más seguros al momento de contar la cantidad de puntos obtenidos. Retomando las sugerencias de la educadora sobre la hoja de registro les lleve el Anexo ya solo para que ellos apuntaron el número en cada una de las estaciones de “La feria”, considero que fue más rápido el registro y se mostraron más atentos para participar en cada uno de los juegos.

Reflexión y análisis

Se mostraron muy participativos y atendiendo a las indicaciones mencionadas, al reflexionar con el diario de la educadora el cual fue utilizado para analizar y evaluar el logro de la estrategia didáctica se considera que hubo un logro satisfactorio, considerando a los niños que requerían apoyo en la situación aplicada anteriormente.

Estrategia 3

Aplicación

Se aplicó la tercera acción con el juego “Una tienda en el salón” en donde se hicieron los ajustes necesarios de la situación didáctica ya que anteriormente se había diseñado una tiendita con algunas envolturas de productos, considerando que no fue atractivo para los infantes, por algunos comentarios de los niños es que no sé cuánto cuesta ese producto y ni como se llama nunca lo he visto, **R** menciona que solo su mamá compra esos productos para la casa, entonces es aquí donde me puse a reflexionar de como reestructurar la actividad para que fuera significativo y dinámico para los infantes, entonces se implementó el juego “La dulcería”, sabía que iba a funcionar porque siempre ven y compran afuera de la escuelita, esta actividad fue un gran logro ya que se cumplió

totalmente, se mostraban atentos a cada indicación y emocionados por querer pasar a comprar en la “La dulcería”, pero antes repasamos un poco sobre el valor de las monedas.

Después de repasar un poco sobre sus aprendizajes previos con algunos ejercicios de compra en donde observe que cada infante logro responder correctamente sobre cuanto debía pagar, qué monedas tendría que ocupar y si le sobraba cambio, además de que **R** y **S** confundían un poco los números en otras actividades pasadas aquí contestaron correctamente que número era fue un logro en esta actividad de algunos alumnos el reconocimiento de los números, me quede sorprendida por la cuestión de que dicha actividad atractiva logre que **R** y **S** el reconocimiento de números.

Al regresar del recreo se continuo con la actividad de comprar en “La dulcería”, fue una actividad real en donde los niños llevaron \$10 en cambio para poder comprar considerando que les tenía que alcanzar a pagar con el total de monedas que tenían, 4 niños fueron vendedores, iban cambiando roles con sus compañeros, mencionaron que les gusto comprar y vender, **Z** mencionó que su mamá no la deja comprar porque no conocía cuanto valía la moneda pero como ya se ya me dejara comprar, **Y** a mí me dejan ir a la tienda y pagar con monedas reales, **R** comenta que ya conocía algunos valores de las monedas pero ahora ya sé cuánto vale cada y cuanto me sobra si doy una moneda de \$10. Me sentí muy bien al aplicar la actividad y más aún al ver sus caritas de emocionados al pasar a comprar y esforzándose por contar cada una de sus monedas.

Reflexión y análisis

Al reflexionar con mi diario y algunos comentarios de lo que observo mi educadora titular me felicito por la actividad ya que los niños se mostraron seguros y

emocionados en todo momento, además de que logre que los niños que desconocían algunos números los reconocieran en esta actividad, se lograron favorablemente dos aprendizajes, esta estrategia se cumplió, los resultados fueron evidentes.

Estrategia 4

Aplicación

En la cuarta acción en el juego “Cuántas lograste atrapar”, se implementó con las adecuaciones pertinentes a las necesidades de los niños, fue una actividad que se mostraron atentos ya que al ver los matamoscas empezaron a mencionar que ya sabían que iban a realizar, pero modifique las indicaciones para que no fuera repetitivo, fue un gran reto para los infantes, ellos se juntaron en parejas según su preferencia con quien deseaban trabajar, como no debían soltarse si no perdían al momento de recolectar las moscas, sin embargo, para dos parejas fue difícil y debían empezar de nuevo ya que se soltaban, pero eso les fue ayudando para que hubiera comunicación entre ellos, era indispensable para esta actividad, posteriormente contaron el número total de las moscas sin ningún problema, al momento de registrar en la gráfica les fue fácil y se llevaron poco tiempo porque hubo modificaciones en el Anexo de acuerdo a sugerencias de la educadora titular, para que no se confundieran en donde debían registrar, pase a cada mesita y me percate que lo están haciendo correctamente nada comparado en la actividad pasada, menciona **S** ya termine maestra fue fácil porque ya identifiqué más los números verdad que lo hice bien, **H** me fue más fácil colorear así maestra, me sentí muy bien al observar el resultado de cada infante porque estaba logrando mis competencias, se muestran más seguros al realizar las actividades y se enfocan en su trabajo, eso me ayuda porque le doy las consignas claras y los motivos para que no se distraigan.

Se continuó con el juego de “Serpientes y escaleras”, otro de los juegos que les gusta mucho, alcanzaron a ver el tablero y antes de explicarles lo que íbamos a realizar, menciona **L** ya quiero jugar pero tenemos que sacar nuestra ficha para ir por ella maestra la tengo en mi mochila, les comente que primero escucharan las indicaciones, se formaron 4 equipos voluntariamente con quien deseaban jugar.

Reflexión y análisis

Pude notar que la actividad fue satisfactoria, además que se encontraban entusiasmados por ya querer iniciar ya que cada equipo ya tenía su tablero, aparte no debían esperar tanto tiempo como la actividad pasada en donde era tediosa y un poco aburrido, comenzaron a jugar con su ficha en donde fue más fácil porque rápidamente sabían en que casilla se encontraban, jugaron varias veces, pero si no contaban correctamente sus compañeros de equipo les mencionaban y nuevamente volvían a contar, al observar en cada uno de los equipos hubo buena comunicación porque ellos decidieron el turno que tendrían durante el juego, varios niños ganaron y se sintieron muy felices, fue una estrategia que se cumplió con el aprendizaje además de ser muy significativo, al reflexionar con el diario y nuevamente con comentarios de la educadora muy positivos en donde me daba cuenta de lo que podía lograr con mi trabajo en el aprendizaje de cada uno de los infantes y lograr mis competencias profesionales y genéricas.

Capítulo III. Reflexión y análisis de la acción

3.1 Resultados de la aplicación ciclo 1, ciclo 2, ciclo 3

Ciclo 1

Los resultados analizados a partir de las estrategias aplicadas durante el primer ciclo se consideran algunas adecuaciones a las estrategias implementadas a través del juego, en esas fechas me sentía muy nerviosa porque eran mis primeros días de practica y aún me sentía un poco insegura al dar una indicación porque mi docente titular me estaba observando, al tener nervios considero que los niños de repente no me entendían y se quedan callados porque utilizaba un vocabulario con palabras complejas, además me llevaba más tiempo del establecido en dar indicaciones, sin embargo, retomo que los niños se mostraron muy entusiasmados en cada una de las actividades llevadas a cabo, les llevaba material atractivo en donde aprendían mediante el juego, algunos de los infantes se mostraron atentos y participativos, considerando que se logró un avance en los aprendizajes no como se esperaba pero fortalecí una parte mis competencias genéricas y profesionales al diseñar actividades lúdicas.

Ciclo 2

Considerando que realice las adecuaciones pertinentes en cada una de las estrategias implementadas en este ciclo, no fueron modificadas en su totalidad ya que solo se realizaron los ajustes como espacios, tonos de voz, material, tiempo, etc, además de tener en cuenta algunos imprevistos durante el día, se puede decir que el resultado fue medianamente porque fue notable en la participación de los niños, al trabajar de manera colaborativa, respetando las indicaciones y tomando en cuenta las características de los infantes ya que habían 3 niños que requerían más apoyo en las actividades.

Ciclo 3

En los resultados obtenidos al finalizar las estrategias implementadas mediante el juego didáctico se ve reflejado favorablemente en este ciclo ya que se llevaron a cabo todas las adecuaciones pertinentes para cumplir con los aprendizajes esperados en el campo de pensamiento matemático, se observa como se le facilita en el juego “El misterio de los juguetes” la ubicación espacial utilizando como herramienta los puntos de referencia proporcionados en el mapa y respetando los puntos de vista de sus compañeros, además del trabajo colaborativo para lograr llegar primero, ya que antes no lograban ubicar en donde se encontraban las pistas porque el material no era adecuado.

En otra de las actividades que se logró satisfactoriamente a través del juego “La feria” logran contar adecuadamente y registrar los puntos obtenidos en cada una de las estaciones para saber la cantidad total que hay, además de que buscan soluciones en cada problemática presentada, puesto que antes algunos niños desconocían números o solo lograban contar hasta el número 10. Por consiguiente que igual mi intervención había mejorado en la forma de dar indicaciones claras y fuertes, tener control del grupo y explicar las indicaciones varias veces, teniendo en cuenta el propósito de mi actividad sin perder de vista lo que deseaba lograr con todas las actividades implementadas.

3.2 Evaluación en la mejora de aprendizajes ciclo 1, ciclo 2, ciclo 3

En este apartado no se separó de acuerdo a ciclos ya que en la evaluación hubo un gran avance en los infantes en cada uno de los ciclos donde se implementaron diversos materiales como registro de manifestaciones, anotaciones en cada una de las evidencias, sugerencias o recomendaciones por mi docente titular, y el diario de trabajo que era fundamental en cada estrategia aplicada para evaluar y analizar el logro o comentarios impactantes de los infantes durante el proceso de las actividades.

Hubo un logro significativo en el aprendizaje retomando el diagnóstico del grupo que se hizo al principio de este documento se pudo observar el avance que el niño iba teniendo en cada una de las estrategias aplicadas, de ahí se retomó el campo de pensamiento matemático de acuerdo a las necesidades, algunos requerían más ayuda porque era su primer acercamiento al preescolar.

El juego como estrategia didáctica me permitió observar en todo momento el proceso de la actividad y poder evaluar sobre el avance del niño, por ende ofrecer a los niños nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades, ya que se interesaban en las actividades de conteo en donde el alumno ve el aprendizaje de manera divertida, al participar en las distintas actividades.

3.3 Reflexión y análisis de la acción ciclo 1, ciclo 2 y ciclo 3

Como conclusión al análisis de estas actividades y reflexionando sobre cada diario de trabajo, considero que la tarea que realiza la educadora frente al aula es muy necesario el proceso de enseñanza aprendizaje, llevando a cabo estrategias didácticas y con una intención pedagógica.

Al reflexionar y analizar en cada una de las estrategias sobre el proceso que se llevó a cabo me pude dar cuenta que en el primer ciclo necesitaba ser más precisa en las indicaciones para que los infantes comprendieran sobre lo mencionado de repente se quedaban callados y viéndose entre compañeros entonces es aquí donde yo volvía a direccionar mis comentarios que fueran acordes a su edad, sin embargo, mis estrategias tenían una intención pedagógica que era realizarlas mediante el juego de forma didáctica para no dejar de lado que en el nivel preescolar se aprende jugando a pesar de las críticas por algunos de los padres, sin embargo al jugar el infante tiene un propósito, al concluir cada una de las estrategias me daba cuenta del avance que se estaba logrando, al realizar mi diario de trabajo me ayuda a evaluar y analizar sobre mi práctica, aquí se consideraron las adecuaciones a estas actividades para reestructurar y volver a aplicarlas durante el primer ciclo, eran necesario para consolidar mis competencias genéricas y profesionales.

Por tal motivo se realizan esas adecuaciones que me ayudaron a realizarlas con los infantes nuevamente en un segundo momento, considerando que me el logro fue medianamente ya que tenía más control de grupo, mis consignas eran claras y con voz fuerte, me sentía segura al momento de intervenir para transmitirle a los infantes, además ellos ya se habían acostumbrado a trabajar conmigo diariamente, respetando cada uno de los acuerdos dentro del salón, como al participar, respetando turnos en cada uno de los

juegos, etc., se observó que los niños ya eran más independientes y al trabajar en equipo colaboraban y me comentaban que ellos formaban sus equipos entonces ahí yo respetaba su propuesta para brindarles confianza , además se notó el cambio porque incluía a **R** el niño que tenía poco que había ingresado en diferentes equipos para incluirlo en las actividades y que sus compañero lo apoyaran se notaba siempre se esforzándose para aprender, realizando cada una de las actividades.

Al realizar este último análisis sobre mi informe de prácticas considero que hubo un avance satisfactorio en las estrategias implementadas ya que considere todo lo requerido para que el infante tuviera un aprendizaje significativo y se cumpliera con el objetivo deseado además de que pude desarrollar mis competencias genéricas y profesionales con el apoyo de las estrategias diseñadas a través del juego didáctico.

Conclusiones

Al culminar con el trabajo de titulación y la transformación de mi práctica educativa puedo ver grandes cambios durante mi intervención, los propósitos designados para dicha investigación, en un primer punto, considero que he aprendido a diseñar 4 actividades lúdicas basadas en el contexto del niño y por ende tomando en consideración los aprendizajes o experiencias previas que trae de casa, sin embargo, en el proceso de evaluación aún se me dificulta pues valoro mayormente el producto que se realiza más que el proceso gradual que ejerce el niño para adquirir su conocimiento de manera autónoma.

Por otra parte, durante el lapso de praxis intensivo en el jardín de niños “Anexo a la Normal de Jilotepec” en conjunto con el grupo de 3° C pude desarrollar las competencias profesionales y genéricas que dañaban mi formación docente y la cual no me permitían actuar de acuerdo a lo establecido en el plan 2017 de la licenciatura, considero que pude lograr un 90 por ciento de la adquisición de dichas competencias porque no se logró en su totalidad considerando que la evaluación es un área de oportunidad que realizo de manera intermitente ya que en ocasiones no hay mucho tiempo para observar a cada infante y estar haciendo anotaciones constantemente.

Al desarrollar actividades retadoras y dinámicas donde los infantes se mantuvieran interesados y de igual forma aprendieran fue algo divertido para ambos ya que yo me quedaba impresionada de los comentarios o como lograban realizar las actividades, para mí era un gran logro el estar presente en su proceso de enseñanza, además de conocer las necesidades del grupo, por eso decidí seguir trabajando en el

campo de pensamiento matemático ya que era prioritario trabajarlo mediante el juego para favorecer el aprendizaje de manera divertida.

El juego como estrategia fue una gran herramienta para dar solución al problemática detectada, ante los juegos implementados en el aula que dieron buenos resultados realicé los ajustes pertinentes a las características y ritmo de trabajo del grupo, es necesario mencionar que gracias a los diferentes autores analizados comprendí mas acerca del tema y responder a la problemática planteada.

Recomendaciones

Con respecto al campo formativo de pensamiento matemático mi recomendación para futuras docentes en formación o docentes en servicio son las siguientes:

A. Diseñar estrategias retadoras que permitirá al niño introducir mejor sus habilidades en su vida cotidiana. Pero debe ser acorde a su edad y características.

B. Hacer uso de material didáctico, además de que debe ser atractivo, vistoso e innovador para trabajar las diversas actividades, el cual será eficaz para el logro del aprendizaje.

C. Permitir a los niños manipular y experimentar con diferentes objetos.

D. Es necesario usar un lenguaje pertinente y preciso con lo que se pretende realizar en cada una de las actividades.

E. Los instrumentos y evidencias de evaluación deben ser significativos en los cuales se pueda detectar el avance de lo que aprendió el alumno en la actividad.

F. Realizar actividades mediante el juego es fundamental a través de la cual los alumnos se relacionan con el entorno. Además de que los juegos no tienen que ser competitivos.

G. Fomentar el trabajo colaborativo, para trabajar en cada actividad propuesta.

Referencias

Acuerdo 14/07/18 de 2018 (Secretaría de Educación Pública) Por el que se establecen los planes y programas de estudio de las licenciaturas para la formación de maestros de educación básica que se indican. 3 de agosto del 2018.

Azar, E. (2017). *Psicopedagogía: una introducción a la disciplina*. Córdoba. Editorial de la Universidad Católica de

Córdoba. https://www2.ucc.edu.ar/archivos/documentos/Institucional/PRIUCC/Ingreso_2019/Material_de_estudio/material-estudio-intro-psicopedagogia-EDUCACION.pdf

Blanco Sánchez, M. I (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía Aplicación a la Unidad de Trabajo “Participación de los trabajadores en la empresa*. (Trabajo Fin de Máster, Universidad de Valladolid). Repositorio Institucional – Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf;jsessionid=7BF85B10C1F65350A86C3190619771A0?sequence=1>

Caal, G. E. (25 de febrero de 2013). Artículos científicos. Obtenido de Artículos científicos: edcaal1975.blogspot.com.

Cabrero, G. B., Loredó, E. J., & Carranza, P. G. (s/a). Análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión. *Revista electrónica de Investigación educativa* (p.115).

- Castellar, A. G., González, E.S., & Santana, R. Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta. Cartagena.
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos [C.P.E.U.M.]. Artículo 3°. (2023). Reformada, Diario Oficial de la Federación [D.O.F., 08 de mayo de 2023, (México). <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/CPEUM.pdf>
- Cruz Cruz, E. (2023). Situaciones didácticas para fortalecer el desarrollo socioemocional y la convivencia escolar en alumnos de nivel preescolar (Tesis de maestría, Escuela Normal de Jilotepec).
- DEGESUM (2018). SEP. Planes y programas de estudio. Educación preescolar; Disponible en: <https://dgesum.sep.gob.mx/planes2018>
- Díaz Barriga, F. Lule, M. Pacheco, D. Saad, Elisa. Rojas, S. (1990). *Metodología de diseño curricular para la educación superior*. Editorial Trillas. <http://memsupn.weebly.com/uploads/6/0/0/7/60077005/metodolog%C3%8Da%20de%20dise%C3%91o%20curricular%20para%20educaci%C3%93n%20superior.pdf>
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5 (1), 2 [.https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf](https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Fernández, P. J. (2013). Formación y Práctica Docente. En J. A. Fernández Pérez, Formación y

- Fierro, C., Fortoul, B., & Rosas, L. (2011). Dimensiones de la práctica docente. En C. Fierro, B. Fortoul, & L. Rosas, Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación acción. México: PAIDOS.
- Gálvez, G. P. (2006). El juego como estrategia pedagógica. Chile: Universidad de Chile.
- García, G. N., & Mora, N. R. (2013). Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. México: SEP.
- Gil, R. Cortez, A. Avendaño, V. Pano, C. Lozano, D. Morales, R. Malagón, R. Rincón, H. Vásquez, F. Ortiz, F. (Ed. Páez, R. Rondón, G. Trejo, J). (2018). *Formación docente y pensamiento crítico en Paulo Freire*. Editorial Clacso: México.
http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D13962.dir/Formacion_docente_Paulo_Freire.pdf
- Gutiérrez, J. Gómez, F y Gutiérrez, C. (2018). *Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva*.https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delegado.pdf
- Kemmis, S y Carr, W. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado*. Martínez roca libros universitarios y profesionales.
<https://asdrubaljaimes10.files.wordpress.com/2019/07/kemmis-s-y-w-carr-teoria-critica-de-la-ensenanza-1986-copia.pdf>
- Latorre, A. (2003). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Editorial Graó, de IRIF, S.L. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

México: Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos. LGE. Ley General de Educación. (30 de septiembre del 2019). Diario Oficial de la Federación.

Sanchez, I. S. (2015). UAEH. Obtenido de; Cronograma de actividades

https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/16696/LEC_T128.pdf?sequence=1&isAllowed=y

SEP (2017). Aprendizajes Clave. Para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Primera edición.

SEP, p, 1 (2017). La planeación de los aprendizajes. En p. 1. Aprendizajes Clave, Educación preescolar. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México: SEP.

Solórzano, C. J. (2009). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. Ecuador.

Vygotski, L. S. (1982). “El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño”, versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal

WALLON, Henri. La Evolución Psicológica del niño. Psique, Buenos Aires, 1972.

Zapata, A. O. (s/a). Los juegos infantiles y la educación. En O. A. Zapata, Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva Psicogenética. México: PAX MÉXICO.

HOJA DE FIRMAS**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**

El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Aprendizaje en Alumnos de
3° de Preescolar

SUSTENTANTE**LIZBETH FELIPE CRUZ****REVISÓ****MTRA. BLANCA ALICIA MALDONADO CUEVAS
ASESORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN****AUTORIZÓ****PROFR. TEODORO GUADARRAMA CUEVAS
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN**
Vi.Bo.**DR. RUBÉN DARÍO ZEPEDA SÁNCHEZ
DIRECTOR ESCOLAR**

Anexos

Recursos

Los recursos en la educación son los materiales didácticos que utiliza la docente para facilitarle el aprendizaje al alumno y que el docente pueda realizar una actividad lúdica que le llame la atención a los niños, así mismo le ayuda a dar las indicaciones más claras para que el niño entienda lo que va a realizar. Según Jordi Díaz Lucea “los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente” (Blanco, 2012, p.5)

Los recursos son fundamentales para poder brindar una actividad ya que nos sirven para poder dar indicaciones a los niños en especial en preescolar que deben ser muy claras y precisas las indicaciones o para que el alumno pueda manipularlo, trabajar con él para que el desarrollo de su aprendizaje se mejor. Algunos recursos son:

Humanos

- ✓ Docente titular
- ✓ Alumnos 3° C
- ✓ Padres de familia de la institución

Materiales

- ✓ Cofre del tesoro
- ✓ Lupas
- ✓ Cartulinas de color
- ✓ Pistas de blue
- ✓ Hojas blancas y de color

- ✓ Dulces
- ✓ Rompecabezas
- ✓ Tarjetas de nombres de los niños
- ✓ Juego serpientes y escaleras
- ✓ Dados
- ✓ Matamoscas
- ✓ Moscas de fieltro
- ✓ Fichas de colores
- ✓ Lápices de colores

Técnicos

- ✓ Internet
- ✓ Computadora
- ✓ Bocina
- ✓ Cañón
- ✓ Videos
- ✓ Celular

Financieros

- ✓ Dinero para material didáctico

Aplicación de estrategias

Anexo A

Estrategia 1: El misterio de los juguetes

MARTES 18 DE OCTUBRE DE 2022			"El misterio de los juguetes"
CAMPO Y/O AREA DE FORMACIÓN	ORGANIZADOR CURRICULAR 1	ORGANIZADOR CURRICULAR 2	APRENDIZAJE ESPERADO:
Formación matemática	Forma espacial y medida	Ubicación espacial	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
ACTIVIDADES			
<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Entone el coro "ubicación espacial" para activar su participación. Participe en la dinámica "Avanzar o retroceder" para comentar: ¿Qué objetos tienes enfrente o atrás de tí? ¿Qué hay a tu lado derecho o izquierdo? Comparte sus conocimientos previos acerca de los detectives ¿Cuáles son? ¿Qué hacen? y ¿Cómo lo hacen? Imagine ser detective que busca pistas para encontrar los juguetes perdidos. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Integre equipos a través de la dinámica "En otoño las hojas de los árboles se caen" y observe la tarjeta con la palabra escrita, desdoble el texto o apóyese con la fotografía si le cuesta trabajo "salón", "patio" y "área de juegos". Ubique donde está la cartulina que tiene el mismo texto con ayuda del mapa entregado por la docente en formación para que identifique en qué lugar se encuentra la siguiente pista. Díjase al lugar indicado que se muestra en la fotografía con el fin de ir encontrando los lugares que se muestran en el mapa. Busque en el espacio indicado la siguiente pista en la cual debe estar el juguete perdido. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comente: ¿Cuál llegó primero? ¿Qué camino tomaron? ¿Por qué lo eligieron? y ¿Qué encontraron a su paso? Elabore en la cartulina la ruta que siguieron para encontrar las pistas. Participe en la dinámica "Mete la manita", para saber quién va a comentar su trabajo al grupo. 			
<p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juguetes, botas y cajas ✓ Lápices de colores, cartulinas ✓ Marcadores, letreros ✓ Guises, sillas, fotografías, cofre. ✓ Video, ropa de detective, lupa 		<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logra ubicar objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de interpretación y puntos de referencia 	

En estas imágenes se muestran algunos alumnos trabajando durante la situación didáctica "El misterio de los juguetes" en la cual se observa que se encuentran viendo el mapa con un poco de dificultad.



Anexo B

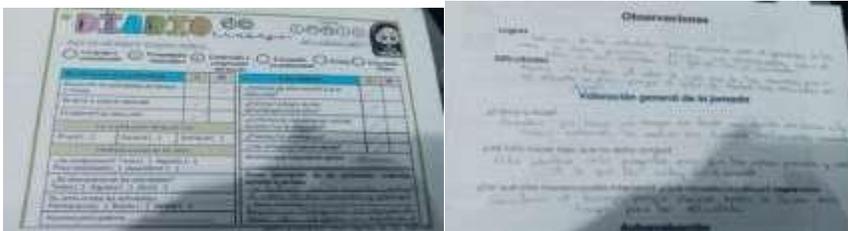
Estrategia 2: "Día de feria"

VIERNES 21 DE OCTUBRE DE 2022		"Día de feria"	
CAMPO Y/O ÁREA DE FORMACIÓN	ORGANIZADOR CURRICULAR	ORGANIZADOR CURRICULAR	APRENDIZAJE ESPERADO:
Formación matemática	1	2	Cuanta colecciones no mayores a 20 elementos
ACTIVIDADES			
INICIO			
<ul style="list-style-type: none">Entone y baile el coro "El chipi, chipi", para iniciar bien el día.Comunique sus saberes previos a través de la dinámica "El lapla", con el fin de familiarizarse con el tema. (consiste en plantear situaciones en donde el alumno identifique la cantidad de objetos correctamente en la lámina "El cumpleaños" segundo grado de preescolar).			
DESARROLLO			
<ul style="list-style-type: none">Participo en el juego "El barco se hunde", para tomar equipos y poder pasar a "La feria".Intégrese en equipo manteniendo su distancia, para escuchar a que estación debe dirigirse.Escuche las instrucciones: habrá 5 estaciones en la feria a las cuales habrá que pasar, con mucha atención para poder ganar y obtener muchos puntos.Dejase a la primera estación: "Pinta patita" la docente en formación será quien pinte una pequeña imagen (lar, edesa, mariposa, etc.) Recuerde que para desplazarse a cualquier estación lo deberá de hacer con diferentes movimientos como saltando, aplaudiendo, cantando, etc., esperando a sus compañeros de equipo.Posteriormente diríjase a la segunda estación: "Da al blanco" habrá dos filas de muñecos en una mesa, los niños van a tirar con una pelota por 2 minutos hasta quien debiera hacerlo hasta tirar los muñecos, después cuenta en voz alta cuantos muñequitos fueron los que tiraron.Participo en la tercera estación: "La pesca" habrá un estanque con peces y algunos caños de pescar de imán, tendrá 2 minutos para ganarlo más que pueda de pescados, al final deberá de contar cuantos peces logró atrapar para llevar el regalo.Pase a la cuarta estación: "Fraga bolas" en el piso habrá pelotas y el alumno tiene que lanzar todas las pelotas que pueda meter en el conejo conejón, al terminar de lanzar las pelotas deberá sacar y contar en voz alta cuantas pelotas metió en la boca del frago bolas.			



Se observan algunas actividades, los niños se encuentran en el juego de "La feria", pero se observa que el espacio es reducido para implementar cada uno de los juegos.

Diario de la actividad "Día de feria"



Reflexione con ayuda del diario sobre la situación aplicada en donde me percaté que debo tener en cuenta el espacio de acuerdo a los materiales implementados para favorecer el aprendizaje.

Anexo C

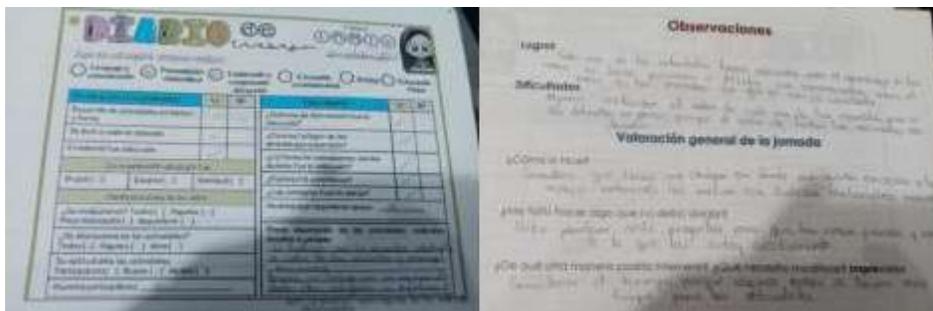
Estrategia 3: Organicemos una tiendita en el salón

JUEVES 27 DE OCTUBRE DE 2022 LIBRO DE LA EDUCADORA, ¿CUÁNTO CUESTA? VERSIÓN 2 PÁG. (197).		"Organicemos una tiendita en el salón"	
CAMPO Y/O ÁREA DE FORMACIÓN Matemática	ORGANIZADOR CURRICULAR 1 Número, adición y sustracción	ORGANIZADOR CURRICULAR 2 Número	APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.
ACTIVIDADES			
INICIO * Participe en la actividad "Nos desplazamos y creamos", con la intención de poner en práctica sus saberes previos.			
DESARROLLO En el momento de intercambiar conocimientos con sus compañeros, se debe tener presente que el objetivo de esta actividad es que los niños aprendan a utilizar las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta. <p>Contextualice la situación (tienda, papetería, juguetería) en función de los productos que se van a vender.</p> <p>Plantee a los compradores que van a gastar todo el dinero que recibieron, que vean qué quieren comprar, cuál es su precio y si tienen dinero suficiente para hacerlo. En cambio, los vendedores deben fijarse en el precio de sus productos para que sean cuánto deben cobrar.</p> <p>Además, los niños deberán explicarse entre ellos quién tiene razón si en algún momento el comprador y el vendedor no están de acuerdo en la relación entre el precio del producto, el dinero que se debe pagar y, si es el caso, el cambio.</p>			
CIERRE * Valore su participación por medio del semáforo de la conducta, para reflexionar acerca de su actitud en las actividades.			
RECURSOS * Monedas de plástico de \$1, \$2, \$5 y \$10.		CRITERIO DE EVALUACIÓN e. Logra identificar el significado y uso de algunas monedas para	



Basado en estas fotografías se ve la evidencia del tercer juego “Organicemos una tiendita en el salón”, en el cual los alumnos compran algunos productos con ayuda de monedas.

Diario de la actividad “Organicemos una tiendita en el salón”



Anexo D

Estrategia 4: Cuantos lograste atrapar

MERCADO 11 DE ENERO DE 2023			"Cuantos lograste atrapar"	
CAMPO Y/O ÁREA DE FORMACIÓN	DESCRIPCIÓN CURRICULAR 1	DESCRIPCIÓN CURRICULAR 2	APRENDIZAJE ESPERADO	
PRESENCIA DE EVIDENCIAS	INDICADORES DE EVIDENCIAS	INDICADORES	CONTENIDO DE EVIDENCIAS DE EVIDENCIAS DE EVIDENCIAS	
ACTIVIDADES				
INICIO				
<ul style="list-style-type: none"> Busca y entera la colección de "El final de las matemáticas", para reflexionar y socializar. Comparte los números que contiene la colección (si tiene) y responde las preguntas ¿Cuántos números? ¿Para qué sirven que sirven? ¿En qué han utilizado los números? La docente en formación registra las opiniones en el pizarrón. 				
DESARROLLO				
<ul style="list-style-type: none"> Comparte los números que se encuentran en el juego para ser como poseedor atrapado, únicamente mediante una tarjeta de ideas. Participa de manera individual con ayuda de su materialidad, registra el mayor número de moscas lo más rápido posible. Cuenta al final de los minutos que se pagan en un momento. Forma diferentes colecciones de moscas al contar de manera que tenga para saber cuántas tiene atrapadas el juego. Toma un Anexo en donde colorear un cubo de acuerdo a la cantidad de moscas que tengo para compartir con sus compañeros. 				
CIERRE				
<ul style="list-style-type: none"> Participa de manera colectiva en el juego "Serpiente y escorpión", toma una ficha del color de su preferencia para identificar en el juego y no confundirse con la de sus compañeros. Responde acertadamente las interrogantes de la docente en formación para comenzar el juego. Cuenta las partes que resultaron en el juego, después avanza en el juego la cantidad de partes y sitúa sobre su ficha. Cuenta la parte que sigue hasta el 30 y hace contados correctamente los puntos en el juego. Responde ¿Qué aprendió al interactuar con los números? ¿Qué problemas se enfrentaron? y ¿Cómo los solucionaron? Participa en la actividad "Le pardo y el sapito", para terminar con la actividad brújula un fuerte espíritu. 				
EVIDENCIAS			CENTRO DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Colecta de moscas Moscas matemáticas Tarjetas de los números, Anexo Juego "Serpiente y escorpión" Datos, Ficha de colección con el nombre de la ficha 			<ul style="list-style-type: none"> Logra contar cada uno de los colecciones y las registra en su colección. 	



Se observa en esta imagen que se trabajó con el juego "Cuantos lograste", se muestra que primero se recolectaron las moscas para plasmarlo en el Anexo en donde se observa que se les dificultó, además pasando a otra actividad solo algunos niños realizan la actividad, mientras sus otros compañeros están sentados esperando su turno para poder pasar al tablero que se muestra.

Diario de la actividad "Cuantos lograste atrapar"

Es una evidencia para el análisis de la actividad, donde anoto los aciertos que tuve al dirigir esta actividad y ante esto reflexiono los ajustes que se deben hacer para que los alumnos adquieran el aprendizaje esperado y de manera personal erradicar mi problemática en el diseño de juegos lúdicos.



Reestructuración de actividades

Anexo E

Estrategia reestructurada 1: “El misterio de los juguetes”



En estas imágenes se muestran algunos infantes trabajando en buscar pistas para encontrar el cofre de los juguetes, el material es atractivo, acorde a las características y necesidades, en la cual se observa que se encuentran trabajando en equipo.

Diario de la actividad “El misterio de los juguetes”

Evidencia para el análisis de la actividad, donde se describen algunas manifestaciones y la descripción de las actividades realizadas durante la jornada para reflexionar los logros, que me falto hacer que no debo olvidar.

A photograph of a handwritten diary page titled "DIARIO de la actividad". The page contains a table with columns for "Fecha", "Actividad", "Observaciones", and "Reflexiones". The text is written in blue and black ink.

Anexo F

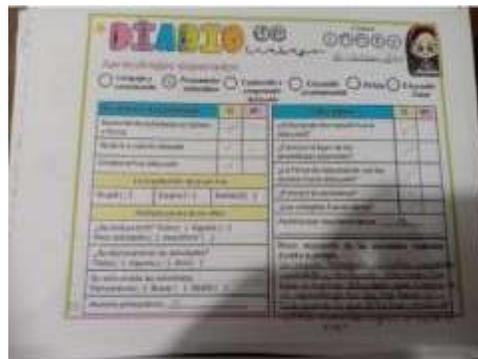
Estrategia reestructurada 2: “Día de feria”

Se muestra en la imagen que la actividad “Día de feria” se realizó algunas adecuaciones para favorecer el aprendizaje, el infante tiene más espacio para desarrollar las actividades y además darse cuenta de los puntos obtenidos.



Diario de la actividad “Día de feria”

El diario me permite reflexionar sobre la valoración de la jornada, mis áreas de oportunidad y algunas manifestaciones de los niños, se interesaron y su actitud en esta estrategia fue participativa.



Anexo H

Estrategia reestructurada 4: “Cuantos lograste atrapar”



En esta actividad se visualizan los ajustes realizados a la situación didáctica “Cuantos lograste atrapar”, en cada imagen se observa que se favoreció el aprendizaje esperado propuesto.

Diario de la actividad “Cuantas lograste”



Se realizó el análisis con ayuda del diario de la educadora, describí actividades realizadas durante la jornada y mi forma de intervenir fue pertinente para lograr el aprendizaje mediante las adecuaciones realizadas, fue un gran logro observar en todo momento las acciones de los infantes al implementar lo que se les solicita.