



ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE PREESCOLAR”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA
MOSERRAT LÓPEZ CALIXTO

ASESOR
MTRO. CARLOS ALBERTO VELÁZQUEZ RAMÍREZ

TEJUPILCO, MÉX.

JUNIO DE 2022

DEDICATORIAS Y/O AGRADECIMIENTOS

Cabe mencionar que la investigación es una tarea en equipo, el presente trabajo es por todas aquellas personas que aportaron un poco de su tiempo, de risas, de motivación, desveladas, acompañamiento, regaños, aventuras, así que este informe se debe mucho a las colaboraciones de las siguientes personas a quien quiero darles mis más grades agradecimientos por todo lo que me aportaron para poder crecer, mejorar, culminar en tiempo y forma y llegar a donde hoy me encuentro.

A Dios:

Agradezco principalmente, por permitirme días llenos de luz y grandes vivencias, por darme la dicha de tener una familia increíble, la oportunidad de conocer a personas maravillosas, sobre todo que nunca me ha dejado de caer.

A mis padres:

Eladio Rubén López Eusebio y Eladia Calixto Faustino, quienes han sido el mayor regalo que la vida me pudo dar, quienes me han enseñado que la mejor herencia que me pudieron dejar es una carrera, que si quieres sobre salir en esta vida tienes que tener prioridades, sobre todo agradecerles por su apoyo incondicional que a pesar de estar peleados nunca me dejaron sola. Los amo.

A mis hermanos:

Agradezco a mis seis hermanos, Mayra, Roosevelt, Brissia, Russel, Rubí y Alexis por enseñarme a ver el lado positivo a las cosas, con demostrarme que con esfuerzo, dedicación, todo es posible, por desvelarse conmigo noches enteras para la elaboración de mis materiales, en demostrarme que en ocasiones se necesita la ayuda de alguien más para lograr grandes resultados, que en equipo todo es mejor, con paciencia y tolerancia todo se puede conseguir solo hay que tener calma y esperanza.

A mi compañera Roció:

Agradezco el apoyo, la comunicación, confianza, regaños, entre muchos otras más, a mi compañera Roció por demostrarme que todo es posible sin importar los obstáculos, que me alentó cuando yo estaba a nada de salirme de la carrera, por hacerme abrir los ojos de que así como tengo habilidad y seguridad para hacer mil y otras cosas más, también tuviera la certeza de que seré una gran maestra.

A mi asesor:

Al maestro Carlos Alberto Velázquez Ramírez, por brindarme los conocimientos necesarios para poder elaborar este informe, por enseñarme que el éxito no es un camino fácil más no imposible, por ser un ejemplo en cuanto, a que la disciplina es primordial, a que debo controlar mis emociones y que con esfuerzo y dedicación todo es mejor, que la pereza no me lleva a nada. ¡Muchas gracias!

INTRODUCCIÓN

Decía Indira Gandhi que en este mundo existen dos tipos de personas, las que hacen el trabajo y los que toman el crédito, así que es preferible tratar de ser el primer grupo, ya que hay menos competencia ahí, porque quienes toman el crédito para aparentar ser mejor, en su mayoría no saben el contenido y quienes hacen el trabajo, donde sea destacan.

El presente informe se llama “El juego como estrategia pedagógica para los alumnos de segundo grado de preescolar”, donde pretendo darle una mejor respuesta a la problemática encontrada en la Institución que afecta directamente el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos, por lo cual se presenta facilitar la comprensión del mismo, ordenándolo por los siguientes capítulos:

En el capítulo I, se describe la problemática encontrada con las posibles variantes que afectan a la misma, la contextualización personal, social, cultural, económica, política, institucional y áulico donde se ubica el preescolar, así mismo se presenta la situación deseable personal y profesional donde se pretende ver que es lo que deseas mejorar tanto en ti como en los alumnos, creando esta investigación partiendo de una pregunta general, tres específicas abarcando todo el trabajo en general, la creación de objetivos generales y específicos.

En este mismo se abarca la Metodología, el cual contiene el enfoque, la modalidad básica de la investigación, las herramientas de investigación como lo vienen siendo: Observación, videos, fotografía, diario de clases, así como también el marco teórico, el mismo que contiene: los antecedentes investigativos, fundamentación de autores, libros, revistas, etc., y las propuestas de intervención, las cuales son las estrategias a aplicar del como las vas a llevar a cabo.

En el capítulo II, se presentan las dos estrategias aplicadas “Jugando con algunas colecciones”, “Aprendiendo un número más”, con la reflexión de la práctica de cada una de ellas, con su contenido científico sobre lo que es cada aspecto de la actividad, sustento teórico, ciclo

reflexivo de Smith con sus respectiva descripción de cómo se llevó acabo, explicación del porque se realizaron las actividades y como dieron respuesta los alumnos, confrontación con otros autores acerca de la práctica realizada y reconstrucción de lo que necesitas mejorar o que pudieses cambiar, logros adquiridos, dificultades presentadas, propuestas de mejora acerca de la práctica y reflexión final de la estrategia realizada.

En el capítulo III, se presentan las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo donde dan respuesta a las principales preguntas de investigación, de las cuales se derivan de los resultados obtenidos, luego de analizar cada estrategia aplicada, para finalizar concluyendo sobre todo tu trabajo en general. Se recomienda que la persona que guste de leerlo, pueda beneficiarlo, aconsejarlo (a), sugerir respecto a la forma de cómo puedes mejorar la estrategia.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
--------------------	---

CAPÍTULO I "PLAN DE ACCIÓN"

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2 SITUACIÓN DESEABLE PERSONAL Y PROFESIONAL.....	22
1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	24
1.4 OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS	25
1.5 MARCO METODOLÓGICO.....	26
1.6. MARCO TEÓRICO	35
1.7 PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN.....	45

CAPÍTULO II "DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA"

2.1 ESTRATEGIA I. "HACIENDO COLECCIONES"	54
2.1.1 PLANIFICACIÓN.....	54
2.1.2 DESARROLLO Y REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA.....	58
2.1.3 EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA.....	65
2.2. ESTRATEGIA II "APRENDIENDO UN NÚMERO MÁS"	69
2.2.1 PLANIFICACIÓN.....	69
2.2.2 DESARROLLO Y REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA.....	73
2.2.3 EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA.....	80

CAPÍTULO III "CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES"

3.1 CONCLUSIONES.....	84
3.2 RECOMENDACIONES.....	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	89
RESPONSABLE AUTORAL.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS.....	93

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I “PLAN DE ACCIÓN”

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Como lo dice Imma Marín, el juego se vive en la infancia, responde a las necesidades de los niños con el experimentar, curiosar, imaginar, etc. Varios de los instantes de juego, son considerados como espacios donde los niños gozan al lado de sus amigos, familiares y/o compañeros y es caracterizado por tener instantes de goce, carcajadas y diversión. Dichos instantes solo son dados, en espacios abiertos, en cumpleaños, en casa, fuera del aula, o en instantes una vez que los alumnos dejan de hacer labores dadas por el profesor.

La sociedad solo a considerado a la educación como un lugar donde los hijos vienen adquirir todo tipo de conocimiento al pie de la letra, valoran excesivamente los estudios como forma ideal para un mejor crecimiento, dejando de lado que se puede aprender mediante el juego, sin embargo, esté lo ven como improductivo y sin gracia. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el comienzo de la educación sobre todo en la etapa preescolar.

Además, International Baccalaurest (2020) afirma lo siguiente:

El juego motiva a los niños a experimentar el aprendizaje a través de un sistema de prueba y error, sin miedo al fracaso y sin la presión de cumplir las expectativas impuestas por los adultos. Cuando se integra en el contexto escolar, el aprendizaje a través del juego puede brindar a los niños una excelente oportunidad de practicar y dominar las habilidades que se les han enseñado, aprender unos de otros y, lo más importante, dirigir su propio aprendizaje. (parr.2).

Las actividades lúdicas, desde hace varios años atrás, han estado presentes en las escuelas, sin embargo, los docentes por falta de actualización sobre todo de conocimiento han

privado a los niños de algo tan natural y espontáneo como lo es el juego, en educación preescolar es la mejor manera de captar la atención del niño y que sobre todo con ello pueden adquirir un gran aprendizaje autónomo. Pero lo que se quiere entender entonces acerca del juego es:

American Academy of Pediatrics (2020, como se citó en IB 2020) afirma que “el juego promueve la salud física y mental, favorece la interacción y contribuye a desarrollar la función ejecutiva” (párr. 2) Lo que ha contribuido a los cambios de paradigmas sobre el desempeño educativo, haciendo el juego como un propósito, meta u objetivo totalmente definido ya que científicamente se ha comprobado que el juego manifiesta garantizar que los estudiantes obtengan la mayoría de los aprendizajes esperados, una mentalidad positiva, prestan todo el apoyo adecuado con su creatividad e imaginación al aportar ideas y ocuparse de sus necesidades por propia voluntad.

Contexto personal.

Soy originaria del pueblo “San Miguel Ixtapan” el cual pertenece al municipio de Tejupilco, Estado de México, cuenta con 2,000 personas aproximadamente; La mayoría de las personas se dedican al cultivo de maíz y ganadería. Algunos servicios con los que se cuenta son: luz eléctrica, manantiales que abastecen el pueblo, escuelas públicas (preescolares, primarias, Tele secundaria a, preparatoria y una universidad conocida como Universidad Tecnológica del Sur del Estado de México (UTSEM). También cuenta con transporte público, clínica y farmacias.

Me encuentro en el octavo semestre estudiando la Licenciatura de Educación Preescolar, en la Escuela Normal de Tejupilco, para poder llegar a dichas instalaciones me transportó en Urbans que pasan en un aproximado de quince a veinte minutos en un horario de cinco de la mañana a siete de la tarde. Considero que estoy en un nivel económico bueno donde a mí me permite poder estudiar la carrera con seguridad.

Las razones por las que elegí ser docente es el deseo de enseñar, el auto superarme, a pesar de que no fue mi primera elección ser docente, ya que mis padres no me dejaron

inscribirme a otra carrera que no fuera está, existieron motivos externos los cuales fueron la influencia familiar, debido a que la mayoría de mi familia son docente en preescolar, primaria o secundaria.

Al comienzo de todo reflexioné sobre las diferentes opiniones acerca de las licenciaturas que ofrecía esta institución; me fui adentrando a los niños de como los maestros de preescolar dejan esa huella en nosotros, que incluso la mayoría de personas cuando eran pequeños o pequeñas jugaban a la maestra o al maestro. Por lo que elegí incorporarme a esta profesión en la Licenciatura de Educación Preescolar, asistiendo al examen de selección en el cual fui aceptada.

A lo largo de todo mi trayecto formativo en esta carrera eh adquirido acercamientos a la práctica docente, brindándome esa oportunidad de conocer diferentes contextos sociales, formas de trabajo, actitudes y comportamiento de los alumnos, las diferentes formas de organización escolar como lo vienen siendo: bidocente, unitarias y de organización completa, todas estas experiencias me han podido ampliar la visión que tenía acerca de la educación.

Contexto Social.

El Estado de México se comprende de 125 municipios agrupados en 16 regiones. Hay 16 millones 992 mil 418 habitantes, esto es el 13.5 por ciento de la poblacional nacional.

El municipio de Tejupilco se localiza al Sur del Estado de México; llevando el nombre de Tejupilco de Hidalgo. Cuenta con las siguientes colindancias y límites al norte con los municipios de Luvianos, Zacazonapan, Temascaltepec, San Simón de Guerrero y Texcaltitlán; al sur, con los municipios de Texcaltitlán, Sultepec, Amatepec y el Estado de Guerrero. Tiene como una extensión de 669.4 Km². Integrado por 165 localidades y de acuerdo con el último censo de población realizado por el INEGI en 2010, Tejupilco cuenta con 71,007 habitantes, de los cuales

34,411 son hombres, y 36,666 son mujeres. La escuela se encuentra en un punto fijo dando apertura a sus alrededores como lo vienen siendo los siguientes servicios, clínicas, consideraciones de seguro, servicios públicos, papelería, saca copias, tiendas, panaderías, farmacias, escuelas, electrodomésticos, agua potable, etc.

Contexto Institucional

El Jardín de niños "Anexo A la Normal de Tejupilco" con C.C.T 15EJN0344B turno Matutino, ubicado en el km. 1 carretera Tejupilco- Amatepec, Tejupilco. Méx. Avenida Cristóbal Hidalgo 0 SN 0, entre las calles: Calle Vicente Villeda y Calle sin referencia. Es una de las escuelas más demandada a nivel zona, ya que cuenta con una gran matrícula a nivel región, es de organización completa, en su infraestructura se encuentran sanitarios para hombres y mujeres en cada uno de ellos hay cinco aproximadamente incluido el de los docentes, una cisterna, dos bodegas, un drenaje, agua potable, luz eléctrica, internet, tiene accesibilidad a servicios públicos como un centro médico de salud, tiene dos canchas (una de césped y la otra de cemento), un área cívica, dos áreas de juego, áreas verde, tiene tres puertas de escape (entrada y salida). El preescolar cuenta con diez salones, de los cuales una es la sala de dirección escolar, una su dirección, así como dos aulas de primero, tres de segundo, y tres de tercero con una índole de entre diecisiete a veinticinco alumnos por aula, está integrado por ocho docentes frente a grupo, un directivo y subdirector escolar, también se tiene un personal solo para el aseo del baño y cuidado de ellos, así mismo con una niñera y un personal de apoyo.

La entrada al preescolar es de manera escalonada debido a la contingencia en la que nos encontramos que sigue sin dar fin, se abren las puertas de la escuela a las ocho con cincuenta y cinco de la mañana con primer grado, ocho con cincuenta a los alumnos de segundo y a las ocho con cincuenta y cinco a todos los que corresponda del tercer grado, a partir de esa hora a

las nueve con cinco am entran todos aquellos que se les paso su hora o tuvieron algún obstáculo para llegar, sin embargo, son muy pocos los alumnos que llegan a esa hora. De acuerdo con la secretaria de educación pública (SEP) (2021), “Para la jornada de limpieza escolar se deberán instalar los Comités Participativos de Salud Escolar (CPSE) en el marco de los Consejos de Participación Escolar, conformado con las madres, padres de familia o tutores, personal docente y directivo” (p.32).

Por ello en la entrada se encuentra un personal docente y padres de familia asignados para el recibimiento de los alumnos con los filtros de entrada y la sanitación de ellos, por lo cual el quehacer que se realiza es dar gel antibacterial, verificar que los alumnos o personas a entrar se encuentren con un buen temperamento no mayor de 70 °C, pasen por el tapete de sanitación, sobre todo verificar que pasen por los filtros estipulados, en los almuerzos nuevamente se toma de manera escalonada, los de primero grado inician su almuerzo a las diez con cuarenta de la mañana, el de segundo a las once y el de tercero a las once con veinte para después darles sus respectivos veinte minutos de receso. Durante el receso a los docentes se les asigna un lugar específico para vigilar/cuidar a los alumnos de cualquier anomalía que pudiese existir. En la salida se vuelve a realizar el mismo filtro para todos los padres de familia, que viene siendo este a las doce cincuenta y cinco hasta la una con diez, los papás pasan a recoger a su hijo o hija a su respectivo salón, así mismo durante ese transcurso se pueden abordar temas como cuál fue el comportamiento de sus hijos, alguna información que dar o tareas. En cuanto a la participación de los padres de familia y/o tutores en las actividades escolares muestran disposición e interés por convivir con ellos como lo viene siendo, gimnasia, de recreación acuática, concursos de vestimenta como en el día de muertos, la primavera, la navidad, están apegados en cuanto al trabajo docente y educación de sus hijos sobre todo el trato que le das a cada uno de sus hijo o hija.

Contexto Áulico.

Estuve asignada en el preescolar en Agosto del 2021, por lo que asistir a las diferentes reuniones escolares donde se aborda la guía de Consejo Técnico Escolar (CTE), el Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE) que incluye actividades de resiliencia, educación socioemocional, la participación con los padres de familia, y otros temas diferentes como “Favorecer el establecimiento de ambientes de convivencia escolar armónica, pacífica e inclusiva que coadyuven a prevenir situaciones de discriminación y de acoso escolar” (SEP 2020, párr. 2)

Así mismo abarcaban los CPSE y la gestión de la escuela. Presencie por primera vez de este lado como docente la inscripción de los niños junto a las maestras titulares, la profesora que estuvo conmigo a mi adjunta le asignaron el grupo que tuvo el año pasado, debido a que se tomó como acuerdo institucional que siguieran con el grupo a excepción de las maestras que tenían tercero debido a que el estar en pandemia se les complicó tener una evaluación verídica de cada estudiante, que como bien sabemos se dieron clases virtuales, los padres de familia fueron quienes llevaron a cabo esos trabajos haciendo que el reporte de algunas evaluaciones fueran falacias.

El aula en la que realizaba las prácticas es de aproximadamente diez por ocho metros, contando con ventanas corredizas con un tamaño promedio permitiéndoles una amplia ventilación e iluminación, dentro de la cual existen distintos espacios de los cuales se encuentra, un mueble largo que funciona como bodega, un escritorio, así mismo una zona para el acervo áulico como la biblioteca, juegos como, bloques, rompecabezas, pelotas, títeres, documentos, entre otros.

Los alumnos estaban distribuidos dentro del aula en 12 mesas de trabajo de las cuales se unen dos para hacer una, se colocaban tres sillas, cuatro cuando mucho por mesa, puedo decir que en ocasiones se carecía de otra mesa debido a que asisten los 25 alumnos del diario

a la escuela, el cual estaba integrado por 14 mujeres y 11 hombres que van desde las edades de 4 a 5 años. Debido a la contingencia en la que nos encontramos (foco naranja), se nos era imposible tenerlos demasiado juntos, en cuanto a material para trabajar estaba más que perfecto, los padres en su mayoría aportaban en lo que podían.

En la actualidad, crear un aprendizaje significativo en los alumnos sobre todo en educación preescolar es muy complicado. De acuerdo con Aina y David Paul Ausubel, (2018)

Concluyó que para tener un aprendizaje significativo en un infante debe de relacionar la nueva información con algo que haya vivido como los conocimientos que él o ella posee, es decir, que exista ese vínculo entre una y otra información, creándoles un conocimiento más completo (Parr.1)

Así mismo se comprendió que para llegar a ese aprendizaje más profundo deber ser creado y realizado por el aprendiz mediante sus interpretaciones y mejor forma de aprender que a través del juego, se comenta que existe un nuevo paradigma de aprendizaje, donde estamos todos aprendiendo, convertirnos en dueños de nuestro propio aprendizaje, adaptar al contexto indudablemente está teniendo un impacto a nivel mundial en los modelos educativos en los que se están surgiendo dicho de otro modo ya existían y están pidiendo a gritos que se cobre relevancia en este siglo

Que de alguna manera a estado manifestando como el juego nos ayuda a visibilizar nuestro aprendizaje, que las experiencias sean más exclusivas, desarrollen competencia y habilidades donde se hace mención “que existe modelos basado en la experimentación es decir que se tengan experiencias ricas y que sean verdaderas oportunidades de aprendizaje” (Patricia Vázquez 2021, Aud. 32:12)

Nos menciona que gracias al aprendizaje a través del juego son más significativos y duraderos que si bien es cierto, en este siglo XX se indicó que los docentes deben ser guía para

los alumnos, esto surge debido a que los docentes enseñan de manera tradicional, donde el titular era el personaje principal, tenía el autoritarismo, aplicaba la memorización y competencia que cada alumno posee, se plasmó un cambio drástico donde a la mayoría de los docentes aún le sigue costando adaptarse a estas nuevas demandas que les exige la sociedad que puesto a esto se pide que el alumno sea quien reflexione, se hagan preguntas, que sepan el verdadero significado de saber y crecer. Paulo Freire (2010) afirma que “Saber y crecer- todo que ver” (p.144).

El texto nos menciona que estas dos palabras van de la mano, no obstante, porque el proceso del saber se da en la vida y no sólo en la existencia, son capaces de gestar, aclarando que es un proceso social, cuya dimensión no puede ser olvidada o siquiera subestimada. Es un todo que envuelve al cuerpo siendo uno, por otro lado, el crecer, es parte de la experiencia vital. Crecer es un proceso sobre el cual podemos intervenir. Al ser que debemos aspirar.

Maestro Giner de los Ríos, (1917, como se citó en Teresa Gonzales Pérez, 1993) Menciona que toda sociedad que aspire a tener la función de la educación y la enseñanza organizada de manera que responda a sus fines, necesita asegurar, ante todo, a sus maestros, las mayores felicidades, no ya para sostener, sino para elevar constantemente su vida en todas las esferas; intelectual, moral y material, etc. (Pág. 21).

Ahora bien cuando se me asignó este grupo, nos encontrábamos en clases virtuales en las plataformas de Zoom, Meet, WhatsApp, llamadas y mensajes de texto debido a que como se les hizo mención anteriormente, no se estaba asistiendo a la escuela presencialmente por qué se dio a conocer un tipo de coronavirus a principios del enero del año 2020, este se originó en Wuhan, China, el cual es transmisible de humano a humano, haciendo que todos nos encontrábamos en cuarentena a nivel mundial, esta pandemia dio una apertura de dos años cuando mucho, aún se siguen suscitando casos, sin embargo, en México y la mayoría de otros países dio apertura al regreso seguro a clases apropiándonos y haciendo uso diario de nuestras

medidas de seguridad como nuestra sana distancia, cubre bocas, gel antibacterial, caretas, sanitizado, filtros, chequeo de nuestra temperatura, sobre todo permanecer lo más posible en casa.

Según la UNESCO, (2015) afirma que:

Un problema educativo es aquella circunstancia que obstaculiza el cumplimiento de los objetivos y metas planteadas, a corto, mediano o largo plazo en las instituciones educativas en particular y en el sistema educativo mexicano en lo general. Muchas son las dificultades a las que se enfrenta la educación en México, entre las cuales se encuentran la mala calidad educativa, los planes y programas obsoletos, la falta de acceso (cobertura- inequidad), problemas económicos, infraestructura, poca capacitación de los docentes, entre otros (p.1).

Ahora bien, tenemos que tomar en cuenta que un diagnóstico adecuado es de vital importancia por qué nos sirve para conocer el desempeño académico, físico y social y que de este modo podemos tener presentes, también reconocer que desde que nacen, los alumnos desarrollan diferentes destrezas y habilidades, su propio estilo de aprender, de crecer y de desarrollarse, aquí es donde nos damos cuenta que no todos los niños aprenden al mismo ritmo, ni a la par.

En las prácticas de observación, conducción-ayudantía e intervención se logró identificar una problemática que afecta a los alumnos de dicha institución, muestran problemas para adquirir, retener y recuperar la información, trabajar colaborativa mente y autor regular sus emociones, para esta dicha problemática se encontraron dos variables las cuales se presentan a continuación.

Ahora bien, sabemos que los cierres de escuelas provocados por el COVID-19 mediados del ciclo escolar 2020-2021 afecto gradualmente a los alumnos debido a que no todos tenían las

mismas oportunidades, herramientas o el acceso necesario para seguir adquiriendo esa educación porque como bien sabemos nos vimos obligados a trabajar de manera virtual en las plataformas de ZOOM, Google Meet, WhatsApp, Messenger, mensajes de textos y/o llamadas, en este caso solo se trabajó una vez a la semana o tres cuando mucho y cuando había clases se realizaba una sola actividad.

El aprendizaje en línea exacerbó el conocimiento desigual para su conocimiento y desarrollo de uno de los objetivos principales que se llevaron a cabo para el regreso seguro a clases fue, que no deberían de dar clases cuando anterior mente se hacía que lo eran antes de la pandemia, más bien era arreglar los defectos de los sistemas que como bien sabido era un modelo tradicional pesimista ya que los docentes le daban todo al alumno y hoy es quien el alumno nos enseña a nosotros a como tenemos que dar una clase y ser solo la guía para ellos, eso fue hasta la fecha del 30 de agosto del 2021 donde se logró dar apertura al regreso a clases de manera presencial y escalonada.

Aquí es donde entra la primer variante de mi problemática; es la atención y la concentración a causa de que en su mayoría los alumnos andan de pie, soy muy inquietos, molestan a sus compañeros, incitando a que no se lleve la clase satisfactoriamente y que esta misma no se pueda enriquecer con la finalización de trabajos estudiantiles y/o opiniones de ello; Esto sale debido a que el trabajar ya de tres a cuatro actividades al día se les hacía complicado y aburrido por qué se acostumbraron al estar en casa, viendo contenidos en las diferentes plataformas de internet que dentro de mi perspectiva algunos ayudan a crecer porque te facilitan actividades laborales, llegas más rápido a cualquier ubicación, tienes comunicación con diversas personas de los diferentes países y estados a través de video llamada, teléfono y/o mensajes. El internet aun así de ayudar a la comunidad y a la sociedad, ocasiona el negativo desempeño escolar de los niños y niñas, sin ganas de hacer algo productivo como el hacer quehacer, jugar,

convivir, se crean personas antisociales, incluso estas las afectan mental, emocional y psicológicamente.

Eh por ello que los alumnos cuando van a mitad de trabajo hacen mención de que se quieren pasar a retirar a sus casas, el de ¿A qué hora llegan nuestros papas?, ya me aburrí, ¿otra vez lo mismo? Y otras cuestiones más como las que se mencionan, Se distraen con facilidad dentro del aula de clases, ya sean con los juegos del salón, materiales, o cualquier cosa que se encuentre frente a ellos. Recordando que, aunque vayan en segundo para ellos era la primera vez que salían de su zona de confort; el estar en un contexto completamente distinto al que conocían hace que quieran estar en todos lados.

La segunda variante encontrada en su momento y que era un poco preocupante es en el aspecto socio emocional ya que durante la pandemia hubo una escasa socialización entre amigos, compañeros, pares, debido al menor acceso a juegos, material didáctico, ámbitos de esparcimiento como plazas, centros, museos, parques acuáticos, parques de juegos, Centros de Desarrollo Infantil (CDI), jardines de niños, etc.

Los infantes como bien sabemos son personas que nunca están en el mismo lugar por más que se lo indiques o le llames la atención, esto sucede porque se encuentran en una etapa son niños, le gusta conocer, explorar, divertirse, jugar, reír, aprender y conocer, en cambio a los niños más grandes tienen noción por la que estamos pasando, ellos ya pueden controlar y/o autor regular un poco más sus emociones y entender un poco esta situación.

De acuerdo a la UNICEF, (2021) comenta lo siguiente:

Las y los bebés, los niños pequeños son observadores entusiastas de las personas y los entornos, y notan el estrés en sus padres y otros cuidadores, compañeros y miembros de la comunidad, y reaccionan frente a él. Pueden hacer preguntas directas sobre lo que está sucediendo ahora o lo que sucederá en el futuro y pueden comportarse

de manera diferente en reacción a sentimientos fuertes (miedo, preocupación, tristeza, enojo) sobre la pandemia y las condiciones relacionadas. Los niños también pueden preocuparse por su propia seguridad y la seguridad de sus seres queridos, por cómo satisfacerán sus necesidades básicas (por ejemplo, alimentos, vivienda, ropa) y tener incertidumbres para el futuro. (p16)

Dicho texto antes mencionado me da a entender que aquí es donde entra mi segunda variante de mi problemática ya que la pandemia causó en los niños de manera emocional, según la UNICEF (2021) “corre el riesgo de desarrollar problemas significativos de salud mental, incluidos el estrés, la ansiedad y la depresión relacionados con el trauma” (Pág. 16).

El regreso a clase, hizo en los alumnos un problema mayor, ya que como bien sabemos no podemos juntar a dos niños en una sola mesa, trabajar en equipo, evitar abrazos entre un niño, una niña, hasta docente-alumno, el convivir a más de un metro de distancia, la socialización entre un compañero y otro, el hablar a través del cubre bocas era y es imposible, complicado que el alumno te escuche con claridad, sobre todo que pueda poner atención, esto creaba frustración tanto en los alumnos como en los docentes por lo mismo de que no escuchan lo que dicen los alumnos y lo que hablan los maestros por lo mismo del cubre bocas y las medidas de seguridad. El estar en el receso y ver como los niños jugaban solos en la cancha separados, para ellos era aterrador, se realizaban un sinnúmero de preguntas, tales como, ¿Por qué no estoy jugando de las manos con mis compañeros?, el ¿por qué no puedo subirme a los juegos?, ¿para qué seguimos trayendo cubre bocas si todos salen a la calle?, tenían un revoloteo de emociones, claro son niños y ellos al estar así les daba tristeza, enojo, miedo, etc., A la hora de entrar los pequeños les daba sueño, se aburrían fácilmente, no quieren trabajar, alguno que otro niño/niña por estar distraído se le dificultaba el atender o seguir las consignas, realizando otro tipo de actividades referentes a lo que se mencionó. Hoy, los niños ya no quieren aprender, ni asistir a la escuela por lo mismo de que asisten a la escuela con más compañeros y no poder jugar con ellos, era

algo frustrante para el alumno, hacían que su mente, cuerpo y alma se enfocaran más en cómo hacer amigos, el tocar los materiales del aula, jugar en los juegos, correr, brincar y divertirse junto al lado de otro compañero dándole menos importancia al aprender, sin embargo de tres a cuatro niños hacían el intento por hablarles a sus otros compañeros pero estos los hacían menos, se observó como con palabras hacían que todo el día el alumno no quisiera hablar o querer trabajar, las cuales eran, hasta para allá, tienes gérmenes, no traes careta, hay COVID, esto provoco que tuvieran dificultades en el desarrollo de su aprendizaje por lo mismo de que aún no seguíamos encontrando en la pandemia.

Estas dos variantes fueron primordiales de su afectación de su aprendizaje. Esto es, puesto a la no innovación en cuanto a la realización de actividades lúdicas dirigidas a los alumnos de preescolar de esta institución, debido a la falta de información e imaginación en cuanto a materiales y recursos didácticos ah situación de que nos encontramos en contingencia se nos era imposible trabajar con ello sobre todo de trabajar de una manera colaborativa con el grupo, sin embargo, el estar en pandemia no es un pretexto para no innovar y crear materiales propicios para los alumnos en cuanto a estas situaciones, considero que todo es posible siempre y cuando te informes, innoves y crees.

Las actividades que realizan los docentes en el preescolar Anexo a la Normal de Tejupilco siguen teniendo un modelo tradicional, puesto a que se detectó que los docentes nos usan tácticas pedagógicas idóneas ante esta situación que estamos viviendo y que de cierto modo tienen la obligación de cumplir con su perfil docente y técnico docente.

Según la USICAMM, (2021) los maestros tienen obligación de transformar a los alumnos, ser la guía para ellos y un punto de partida además de asumir el quehacer docente con el apego a los principios filosóficos, éticos y legales de la nueva escuela mexicana (Unidad del Sistema para la Carrera de los Maestros).

Por ello se me hacia una falta de respeto que este jardín no innovara sobre todo evolucionara. Soy consciente de que este preescolar es muy exigente, tiene una matrícula muy demandante, por ello mismo es donde más transformación debe de haber ya que también lo exige la sociedad, sin embargo, durante las prácticas me hacia el comentario de “no sirve tener una buena matricula si su forma de aprender sigue siendo tradicionalista”. San Ignacio de Loyola y Comenius, (1832, XX como se citó en Belén Ortega Casatejada, 2017) comenta que “los actores individuales afectan a los próximos y a los más lejanos”, “Establece los fundamentos de la enseñanza general.

La educación tradicionalista se basa en la separación del mundo de los niños, adolescentes y adultos dando como respuesta que cada uno de nosotros tenía que resolver a los problemas de la práctica cotidiana basándose en su forma de enseñanza en la que eran tres aspectos, magistrocentrismo en la cual el alumno tenía que organizar su conocimiento y aislar la materia aprendida, el segundo era el enciclopedismo que lo definía a que el alumno debía de aprender todo lo que estaba en el manual, por ultimo contamos con el verbalismo y la pasividad, en pocas palabras era donde nos enseñaban lo mismo para todos año con año.

En las prácticas de observación me percate que la titular al instante de dictar la clase no incentiva a los niños por medio del juego u ocupaciones lúdicas, no estimulaba a los alumnos a utilizar más allá de su imaginación oh si es que lo llevan a la práctica, solo que aún cierto límite, esto conlleva a que los estudiantes presenten problemas en su aprendizaje dando como resultado el no prestar atención a las cosas que se les hace mención en el salón de clases. Incluyendo la escasa investigación y el no uso de estrategias innovadores que cultiven la imaginación y creatividad de los pequeños vaya, no crea esos ambientes de aprendizaje propicios a su saber.

1.2 SITUACIÓN DESEABLE PERSONAL Y PROFESIONAL.

Citando a Ausubel, aprender es sinónimo de comprender e implica una visión de aprendizaje basada en los procesos internos del alumno y no solo en sus respuestas externas al saber esto comprendí que yo como futura docente necesitaba planear actividades más dinámicas, que haga que no pierda el interés del niño y que sobre todo atraiga su atención para ellos necesitaba crear ambientes formativos que será el utilizar estrategias didácticas para promover un aprendizaje significativo, promover ambientes de confianza, incentivar el desarrollo autónomo, establecer comunicación entre los alumno-docente y docente-alumno y sobre todo crear condiciones físicas en el aula, estos ambientes son situaciones de aprendizaje en el aula, en la escuela y en el entorno que nos ayuda a la mejora de su aprendizaje.

Considero que cada profesor debería tener ese plus, algo que los haga ver diferente al resto de los docentes, simplemente empezando con algo pequeño como el aprender a relacionarnos con los estudiantes para poder conocer, crear una buena comunicación, confianza y relación recíproca va a ser lo cual nos permitía entender sus necesidades, fortalezas y oportunidades de desarrollo cognitivo y social.

Durante la formación académica en la carrera de educación preescolar que abarcan 8 semestres, me di a la tarea de observar en cada práctica ya fuera de observación, ayudantía, intervención y conducción, “el cómo es que los alumnos puedan trabajar lo emocional, social y psicológicamente dejando en ellos un aprendizaje significativo”, sin que se les haga aburrido, pesado, tedioso, sobre todo algo que no sea tradicional, que es algo que en lo regular se viene haciendo en la mayoría de los preescolares, sin embargo por lo mismo de que se era un poco tedioso trabajar a través del juego, en el innovar era un poco complicado por lo mismo de que volvimos a entrar a clases durante la pandemia y después del impacto socio emocional que creo en los niños de estas edades. El hacer que te escucharan y prestan atención a veces era complicado incluso hasta a mi llego a pasar de que no me hicieran caso, hasta entendía a la

docente titular en algunos aspectos como estos, tales que no lograba promover el aprendizaje anhelado, esto gracias a que los ambientes de aprendizaje no eran los adecuados. Llegando a tal grado que empezara a realizarse un agotamiento

Así es como conocemos el contexto de la elección de mi tema, ya que necesito que el alumno desarrolle su deseo de superación personal y venza los obstáculos necesarios para alcanzar el aprendizaje. Alain (1951, como se citó en Belén, 2017) Por ello el docente es quien debe de ser la guía para el alumno, tenga buena estrategia, conozca del tema, crea ambientes que favorezcan los aprendizajes al actuar como mediador, diseñando situaciones centradas en el educando; motivantes y significativas, lo que fomenta la soberanía para aprender, desarrollar el raciocinio crítico, así como impulsar el trabajo colaborativo.

Por lo tanto, pretendía desarrollar la competencia de: “Detectar los procesos de aprendizaje de los alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y social” y para ello necesitaba Identificar los ambientes de aprendizaje, en especial aplicando tácticas importantes para poder hacer el aprendizaje anhelado, para producir estas tácticas innovadoras, me di la certeza de que podía eliminar dicha barrera y convertirme en una profesora capaz con el objetivo de favorecerlos en los diversos instantes de la enseñanza que imparta a los estudiantes, y bajo los inicios de los planes y programas que nos rigen en la actualidad. Pretendía mostrar cómo debo promover mi competencia de crear estrategias pedagógicas a través del juego, así mismo la realización de ambientes de aprendizaje que me son de gran importancia y de utilidad.

1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

Para poder lograr el fortalecimiento de mi competencia de una manera eficaz y profesional, tomé como guía una serie de preguntas las cuales se basaron en el Jardín de Niños antes mencionado, ya que se cuestiona al juego como instrumento de aprendizaje en los estudiantes en la enseñanza infantil, por ende estas preguntas son mi punto de inicio para dar apertura a mi investigación, así mismo poder llegar a cumplir el propósito de está y cambiar la mera de pensar del porque “el juego” puede llegar a ser un gran herramienta para docentes sobre todo a los alumnos porque gracias a él, las niñas y los niños pueden lograr un aprendizaje enriquecedor.

Pregunta general.

1.- ¿Cómo caracterizar al juego como una estrategia pedagógica que facilite el proceso educativo de los alumnos tanto en lo mental, social y psicológicamente?

Preguntas específicas.

1.- ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en el preescolar?

2.- ¿Cómo influye en los alumnos lo emocional y social en la práctica del juego?

3.- ¿Qué importancia tiene el juego como estrategia para el desarrollo y procesos de su enseñanza en los alumnos?

1.4 OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS.

Para dar respuesta a las preguntas antes mencionadas, me di a la tarea de dejar tres propósitos, los cuales engloban de forma general todo mi tema de investigación, teniendo como objetivo lograr cambiar el pensamiento de las personas en cuanto al juego, dejándoles en claro que este también es una herramienta primordial en educación preescolar para un aprendizaje significativo en los alumnos, así mismo llegar a la meta de mi búsqueda, dándole respuesta a mis preguntas con mis objetivos logrados.

OBJETIVO GENERAL.

- Caracterizar al juego como una estrategia pedagógica que facilita el proceso educativo de los alumnos tanto en lo mental, social y psicológicamente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Promover al juego como estrategia pedagógica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes de los alumnos.
- Ayudar a comprender el mundo emocional que los rodea, expresen y aprendan a regular las emociones, aliviar tensiones, ser empíricos, seguir reglas y resolver conflictos.
- Incentivar a los alumnos a construir sus propios conocimientos a través de la indagación, exploración y experimentación.

1.5 MARCO METODOLÓGICO.

Enfoque cualitativo.

En el lapso de la realización del presente trabajo, base mi investigación al enfoque cualitativa debido a que es esta apegada a la enseñanza donde se recaba información de manera narrada o redactada, no requiriendo de datos numéricos o estadísticos, enfocándome en la recolección de fundamentos por medio de entrevistas, tipos de observación a los sujetos que me sirvieron como muestreo como expresan Rodríguez, Flores y García (1999) “La investigación cualitativa se desarrolla básicamente en un contexto de interacción personal. Los roles que van desempeñando el investigador y los elementos de la unidad social de objeto de estudio que son fruto de una definición y negociación progresiva” (p.74). Por lo cual considero que es fundamental tener el acercamiento directo con los investigados para obtener información más a fondo y de utilidad.

Como bien sabemos, la elección de mi tema gira en torno a el juego por ende en la planeación debe de ser planeada de forma correcta, y que sea de utilidad para avanzar en mi práctica docente, debida que he notado que es una competencia que tengo muy poco desarrolla, por lo que a través de esta investigación, puedo apropiarme de herramientas que me sean favorables, sobre todo de utilidad para poder aplicarlas en mis futuras clases, brindándole de este modo a los alumnos una mejor guía de su aprendizaje y en desarrollo personal, social y emocional.

Si nos remontamos a nuestra actualidad podemos identificar que el juego como estrategia pedagógica es un tema que ha causado mucha polémica y desconcierto a los padres de familia y sobre todo en ocasiones hasta terror en los docentes, debido que a que siempre hemos trabajado un modelo tradicionalista donde todo tienen que aprender al pie de la letra. Pero más sin en cambio en el preescolar es diferente este proceso debido a que el resultado no es objetivo

sino un poco subjetivo debido a que gira en torno a que el alumno sus propios aprendizajes, así mismo el alumno empieza a adquirir un gran conocimiento.

Cabe destacar que el juego como estrategia pedagógica consigo una serie de acontecimientos muy amplios que tienen impacto en la sociedad y en la educación, por eso el docente de crear actividades lúdicas para que el alumno este constante aprendizaje tomando como un medio de desarrollo lo social, emocional y cognitivo.

En su mayoría las personas no le dan la importancia a que sus hijos asistan a un preescolar, pues no tienen el acercamiento con el valor que tiene el desarrollo, estimulación y preparación de los infantes, ya que es aquí donde se estimula a los alumnos para prepararlo así mismo ellos puedan enfrentar las adversidades que pide el contexto y la sociedad en general. A lo que voy es que en el preescolar como ya se mencionó tiene que ser innovador, eso se puedo lograr mediante el juego, trabajando lo social, emociona y cognitivo, es por ello por lo que se requiere de transformar la enseñanza con trabajo colaborativo entre alumno-alumno, docente-alumno para que de este modo la escuela, se nuevamente identificado en los alumnos un hogar otra parte importante para su aprendizaje.

En muchas ocasiones he observado que en los jardines de niños el juego se enfoca en un solo medio el cual es durante el receso, fuera de la escuela o cuando sobra tiempo, donde los docentes quieren hacer uso de ese tiempo jugando y/o utilizando “una hoja prediseñada” que es ahí donde creemos que esta resumido todo lo que el alumno sabe, un ejemplo que puedo hacer que en varios ejercicios se le pide a un alumno que cuente cierta cantidad de manzanas (las cuales están plasmadas en la hoja) y escriba el número en la respuesta delante, pero su respuesta es incorrecta lo catalogamos como a alguien que aún no sabe contar, pero inconsciente nos estamos dejándonos llevar por algo tangible, desfasando que el verdadero aprendizaje es el que se lleva en la mente individual, lo cual es algo que no se puede observar a

simple vista o explorar. Pero existen formas o medios más certeros que nos pueden acercar a la verdad y brindando las herramientas para seguir ayudarlo en su desarrollo.

Como bien se sabe el juego es una forma educativa donde engloba a todo el personal, pero enfocándose principalmente en beneficio de los alumnos, pero también en la progreso del programa de estudio que es el centro que tiene la obligación de recopilar la información de estudio realizado en todas las escuelas del país, identificando las áreas de oportunidad que hacen falta trabajar como el papel que ha desarrollado el docente, a si pues brindando nuevas estrategias con las que se adquirirán un ascenso en la educación.

Etnográfico-Investigación Acción.

Debido a que es un trabajo de investigación, opte por retomar la metodología de investigación-acción porque está diseñada para la práctica educativa, teniendo como objetivo principal mejorar la educación, como nos expresa Kemmis (citado por Latorre, 2005) describen que:

[...] la investigación-acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica. Para este autor la investigación acción es: [...] una forma de indagación autor reflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumno, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo).
(p.24)

Este tipo de investigación se centra principalmente en una reflexión profunda del desempeño que ha tenido un docente dentro del aula, tomando todos aspectos posibles que sean más sobresalientes o destacados en su práctica, por ejemplo que en una actividad las

indicaciones no se dieron de forma correcta, careció del material didáctico, organización del grupo, falta de dominio de contenido sobre algún tema, entre otros ejemplos, retomando la investigación-acción se tendría que hacer una valoración muy profunda y sobre todo buscando una solución al problema en distintas fuentes, generando nuevas estrategias de mejora para después llevarlas a la práctica y de este modo adquirir crecimiento personal.

Este proceso se basa principalmente en la investigación, pero para obtener un buen resultado o una respuesta de utilidad, es preciso identificar claramente la fuente que se consultó, para que de este modo cuando se lleve a la práctica nos sea eficaz y se tenga un mínimo error, porque si bien recordamos lo aplicaremos en los niños y de no ser buena nuestra acción estaríamos causando un serio daño o descontrol en el aprendizaje del niño. Pero no termina todo ahí, sino que después de todo este proceso es necesario registrar cual fue el efecto al aplicar las nuevas estrategias creando así una formación permanente y constante de forma progresiva.

Al igual nos comparte J. Elliott (2005), la investigación-acción educativa “El profesor mantiene en continuo cambio su perspectiva acerca de los problemas pedagógicos en relación con las concepciones cambiantes de los objetivos pedagógicos, modificando éstos en relación con los primeros” (p. 72).

Identifico que Eliot en este párrafo mantiene una postura de aceptación sobre el trabajo pedagógico, el cual no siempre puede ser perfecto, debido que cada docente que se desplaza día con día en sus cuatro paredes de enseñanza se encuentra modificando, creando y aprendiendo nuevas estrategias de enseñanza y haciendo nuevas modificaciones de su material didáctico, porque como bien sabemos los seres humanos somos cambiantes en cuanto a conducta, emociones y actos una clase puede funcionar con una dinámica de organizar al grupo pero al siguiente o con otros alumnos no, porque les puede parecer aburrido o sin interés, es por ello que existe esta investigación-acción retomar lo pasado para siempre ir mejorando lo próximo.

Consideró que el propósito de esta forma de investigación se centra en el mejoramiento individual de la práctica de los enseñantes, retomando como eje principal el cambio que se hace del trabajo y de estos mismos efectos seguir creando nuevas alternativas para aplicarlas y generar otro cambio, para seguir una con una habilidad de cambios. Pero no solo se hace una autoformación, sino que también se benefician los personajes que rodean al docente como sus alumnos, compañeros de trabajo y la sociedad para Kemmís y McTaggart (citado por Latorre, 2005).

Herramientas de la Investigación.

El hacer uso de las herramientas de investigación es la materia prima que será la base de toda la construcción, como lo es para un entrenador su silbato y balón, asimismo fue para mí en la exploración de estos instrumentos para cumplir con el fortalecimiento de mi competencia, debido a que son el apoyo que generara esa gama de información recopilada de distintas maneras, pero con un solo fin, para después ser analizadas y seleccionar las más requeridas para mi competencia.

Al tener una cantidad variedad de compilación de datos da un enriquecimiento a tu investigación porque estas tomando más probabilidades de extracción informativa, permitiéndote acercarte al objetivo y meta planteada del tema.

El tipo de diseño de estudio dará coherencia y sentido práctico a las actividades que se realizarán durante la fase de ejecución de la investigación. Cada problema tiene un diseño “a medida” capaz de responder a las necesidades de la investigación, por lo que tendremos que adaptar los diseños estándares que conocemos. (Braña, 2010, p. 1)

El diseño de esta investigación va enfocada a la educación antes ya mencionado, por ello se retomaron los medios más aceptables para esta área los cuales están plasmados en este apartado de la metodología, con los cuales se obtendrán respuesta a las preguntas planteadas, enfocándose con prioridad a nuestro enfoque.

Observación.

Como apoyo de la indagación de mi tema hice uso de algunos instrumentos de investigación los cuales me facilitaron la obtención de información, uno de ellos y el primero fue la observación participante que es “[...] definida como una investigación caracterizada por interacciones sociales profundas entre investigador e investigado, que ocurren en el ambiente de éstos y promueven la recogida de informaciones de modo sistematizado” (Vitorelli, Lima y Magalhaes, 2013, p.76).

Ya que estuve inmerso en mi preescolar observando de cerca y con las personas donde aplicaban las estrategias para el mejoramiento de mi competencia, del mismo modo interactuando, conversando con ellos teniendo un acercamiento más emocional.

De esta forma también cabe destacar que es la primera herramienta a la que hacemos uso de ella, para lograr captar como primer paso lo que transcurre frente a nuestros ojos retomando aspectos más relevantes o significativos de acuerdo con nuestro tema de investigación.

Video.

Tener la ventaja sobre la observación de un ángulo diferente al que perciben tus ojos de tu tema de investigación, es muy útil porque obtienes diferentes miradas sobre el desarrollo de alguna actividad o acción que se procese durante el recorrido de tu recolección de datos.

El video es un medio que dentro de la investigación educativa es un método infalible para recopilar información enfocada sobre la finalidad que se pretende lograr, asimismo cabe mencionar que al momento de visualizar alguna video proyección pueden surgir algunos aspectos que ignorabas y puedes retomarlos para ayudar a tu práctica, García, M lo define como:

El video como herramienta y como elemento activo, incluso como actor, en el proceso de investigación, más que como instrumento de registro o apoyo visual, debe permitir a las personas reflejar sus fortalezas, debilidades y preocupaciones, promover el dialogo crítico y el conocimiento acerca de asuntos personales y comunitarios a través de grupos de discusión en torno a las imágenes. (p. 5)

Al momento que terminas alguna acción durante la jornada de clases decides realizar una estrategia pedagógica con el juego sobre lenguaje, por lo que realice un registro, para analizarlo y reflexionar sobre ello, pero durante este recordatorio lo que obtenemos es muy poco comparado con lo que en verdad sucedió, es aquí donde damos apertura al video que al hacer uso de esta herramienta nos da una expansión informativa sobre lo que queremos analizar, también van adherido los aspectos que influyeron en ello y al tener presente el suceso nos puede brindar la solución.

Considero el video como una herramienta muy verídica sobre hechos que transcurrieron en un determinado momento, sin ninguna modificación o suposición sobre el tema, por eso es por lo que decidí retomar este gran elemento y sin duda obtuve los resultados esperados.

Fotografía

Otro medio que es necesario tuve presente fue la fotografía para tomar evidencias físicas de las actividades y tener sobre todo un expediente de información primaria que tal y como nos menciona Collier (pasmado en el Capítulo III. La fotografía como herramienta de investigación exploratoria de un fenómeno social) “[...] ha logrado definir tres niveles de uso de la fotografía

para la investigación: como respaldo o apoyo de información existente, en la recolección de información y como resultado primario de la investigación” (p. 59).

Asimismo es un medio que capta momentos en el instante tomado, retratándolo en forma igual sin perder o modificar algún movimiento por mínimo que sea, por ello es inevitable adquirirlo en mi indagación, en diferentes momentos hice uso de el sobre todo en mi práctica docente, lo cual me facilitó observar detalles que en muchas de las veces en nuestra vista suelen perderse, como acciones de los niños que pasan a nuestras espaldas, incluso algunos de nuestros movimientos mal realizados como darle la espalda a nuestros alumnos obstaculizando su mirada al pizarrón o alguna imagen que se les está presentando, también la mala implementación de nuestro material didáctico utilizado en una clase, que se puede apreciar a lo lejano por una fotografía.

Por esta gran ventaja que antes mencioné y muchas otras que surgen en el proceso son que elegí este método y en cual obtuve los resultados esperados.

Diario de clase

Una de las herramientas que me ayudó día a día a fortalecer mi competencia sobre el juego como estrategia pedagógica fue la implementación del diario de clases, en el cual se plasmó el aspecto más relevante de lo sucedió durante la mañana de trabajo, el aplicar las actividades a los alumnos, tomando como punto de referencia algún aspecto que influyo en el mal desarrollo de dicha acción, enfocándose principalmente en el papel del profesor, creando actividades lúdicas.

SEP (2011) refiere que “Se sugiere que se registren notas breves sobre incidentes o aspectos relevantes en la jornada de trabajo, se deben incluir las manifestaciones de los niños durante el desarrollo de las actividades, así como aspectos relevantes de su intervención docente.” (p.181). El diario de clase se enfoca en el niño y como también en los profesores,

haciendo alusión que no se debe enfocar todo a los niños, porque también influye nuestra práctica.

En la investigación la fundamenté con Smith ya que considero que en sus cuatro fases de su ciclo engloba todo lo que necesito, él propone cuatro ideas centrales en toda la creación del diario basándose en las respuestas de una pregunta en cada apartado, como menciona Juan M. Escudero (coord.) Bolívar, González y Moreno (1997) establecen que en primer punto:

a) Descripción: Es el primer paso donde se plasma un relato sobre lo sucedido con la finalidad que pueda ser analizado por el creador y los demás, donde especifique la forma en cómo es que se realizó dicha actividad o que conflicto se exhibió, dando oportunidad de estar abierto a distintas aportaciones de críticas constructivas.

b) Explicación: Es en este segundo apartado donde se debe explicar de una manera más profunda y detallada el acontecimiento elegido, revelando la verdadera causa de lo vivido, él porque es que elegí esas actividades, con que finalidad.

c) La Confrontación: Se refiere que es donde se presenta el primer choque de sugerencias, investigando en distintas fuentes autores/personas que hablan sobre mi trabajo, las actividades que retome, creando así una amplia variedad de información, para que al final pueda apropiarme de aquella que sea de ayuda.

d) Reconstrucción: Es la fase final haciendo una recopilación de todo lo escrito y retomando las propuestas que hicieron los distintos publicistas y/o individuos, para llegar a una alternativa favorable, que ayudara a desarrollar mi labor docente, prácticamente aquí van las sugerencias de mejora, las cuales yo puedo retomar para mejorar mi práctica.

1.6. MARCO TEÓRICO

En la realización de mi investigación tuve que recabar información necesaria y útil para poder llevarla a cabo, reunir todo tipo de teorías, entrevistas, videos, conferencias, proyectos, hasta el más mínimo conocimiento existente para generar un buen trabajo, de modo que se diera el significado concreto, abarcando mi tema de investigación y para darle ese sazón, ese plus a mi plan de acción, era necesario darle validez interna y externa demostrado a través de teorías, autores para que apoyen a la misma y está pueda tener una gran autenticidad, firmeza y efectividad a lo que estoy llevando a cabo, es para ello que hablaremos acerca del marco teórico, que como hemos de saber esta es la base principal porque en ella permite interpretar resultados alcanzados en nuestra investigación, en este existen antecedentes de investigación, bases teóricas, bases legales (de ser necesarias) y sobre todo variables en susodicho tema. “Es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio. Nos ayuda a documentar como nuestra investigación agrega valor a la literatura existente” (Hernández y otros, como se citó en Word documentos, 2017)

Citando a Hernández nuevamente nos da una amplia gama de que el marco teórico, el investigador amplio la visión que tiene acerca de su problemática de estudio, orientándonos y previniendo errores, tomando como fases la observación, experimentación y conclusión, facilitando la información del investigador.

Según Carlos Sabino (2005) afirma lo siguiente:

El planteamiento de una investigación no puede realizarse si no se hace explícito aquello que nos proponemos conocer: es siempre necesario distinguir entre lo que se sabe y lo que no se sabe con respecto a un tema para definir claramente el problema que se va a investigar. El correcto planteamiento de un problema de investigación nos permite

definir sus objetivos generales y específicos, como así también la delimitación del objeto de estudio. El autor agrega que ningún hecho o fenómeno de la realidad puede abordarse sin una adecuada conceptualización. El investigador que se plantea un problema, no lo hace en el vacío, como si no tuviese la menor idea de este, sino que siempre parte de algunas ideas o informaciones previas, de algunos referentes teóricos y conceptuales, por más que éstos no tengan todavía un carácter preciso y sistemático. (párr. 4)

El ambiente de aprendizaje en el aula propicia a los alumnos las diferentes interacciones entre alumno-docente, alumno-alumno, la comunicación entre el docente es de gran importancia porque de ella depende lograr los aprendizajes alcanzados. Se ha comentado que los docentes afectivos crean y realizan preguntas a sus alumnos haciendo que quieran entrar e incluso involucrarse a las discusiones, participaciones, convivencia, etc. Las relaciones positivas y constructivas entre alumnos y docentes están asociadas a mejores rendimientos y pueden ser instrumentos clave para que los centros educativos fomenten el bienestar social y afectivo de los estudiantes (OCDE, 2015a).

El objetivo de los ambientes de aprendizaje es dar a ofrecer contestación a los intereses y necesidades del alumnado, como también respetar los diferentes ritmos de aprendizaje, crear estímulos que despierten la curiosidad, multiplicando las posibilidades de exploración, favoreciendo la convivencia y el aprendizaje en los alumnos. Ahora bien, algunas de las características de los ambientes de aprendizaje es contar con una organización de espacio, material didáctico, el decorado del aula que es versátil, atractiva, motivadora, propiciada de aprendizaje, es allí donde el alumno se convierte en un elemento activo, empieza a construir su propio aprendizaje por medio de su imaginación, observación, interacción, investigación, experimentación, creación y emocional. En el plan y programa de estudio 2018 no menciona

que los docentes son una guía y el medio para favorecer el aprendizaje significativo de alumnado, también nos menciona que la convivencia entre las familias es un punto principal sobre todo la presencia que aportan con sus hijos ya que aportan mayor poder y confianza en el alumno.

Dicho esto, para crear ambientes de aprendizaje favorables, los docentes deben tener en cuenta distintas tácticas didácticas, las cuales no solo tienen que ser correctas, sino que además innovadoras para el grado de los niños, la temática a laborar o los diferentes entornos de trabajo, con la intención de fomentar un ambiente de aprendizaje permisible.

Ahora bien, hablemos acerca del juego.

El juego

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que pide una regla libremente elegida que consuma o un impedimento deliberadamente que derrotar. El juego tiene como funcionalidad importante intentar al infante el placer moral del éxito que, al incrementar su personalidad, la coloque frente a sus propios ojos y frente a los otros, definen el juego como un conjunto de ocupaciones por medio del cual la persona proyecta sus emociones y anhelos, y por medio del lenguaje (oral y simbólico) declara su personalidad. Para dichos autores, las propiedades propias del juego permiten al infante un maduro manifestar lo cual en la vida real no le es viable. Un clima de independencia y de ausencia de coacción es imprescindible en el transcurso de cualquier juego. En resumen, puede decirse que para los alumnos es un pasatiempo; los juegos permanecen involucrados con un aprendizaje central: su entendimiento de todo el mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el infante o niña crea una secuencia de especulaciones con en relación con la vida. Las mismas que después, en la edad adulta, volverá a hallar y llevar a cabo realizando uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

De acuerdo con la Federación de la enseñanza (2020) afirma las siguientes características del juego:

Es una actividad espontánea y libre. - Parte de la misma práctica. - El jugador o jugadora se preocupa por el resultado de su actividad. - Permite la creación de roles, que dan lugar a la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico. - Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad. - Permite la expresión de una actitud lúdica que tiene necesidades psico biológicas lo que le permiten prepararse para el futuro. - Favorece la capacidad de fantasear con la realidad, ya que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan. - Es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio. - Socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio (pp. 1-2).

Este texto trata de que el juego es un medio de exploración para desarrollar iniciativa e independencia en el niño (Erikson, 1963, 1977). Durante el juego se presenta un crecimiento en el desarrollo personal, social, y cognitivo como también en la comprensión del lenguaje, su imaginación, su atención y concentración de. En el juego se presentan 4 tipos, los cuales son, el juego funcional, de construcción, simbólico, y de reglas de los cuales retomé como principal tres, que fueron:

El juego simbólico

Ayuda a que los alumnos simulen situaciones y lo represente con aspectos de su vida cotidiana y en su entorno a través de personajes, que pueda comprender lo que observa y pueda asimilar lo que escucha, siente, desarrolla su creatividad, imaginación, etc.,

El juego de construcción

Según varios autores mencionan que el juego de construcción se mantiene mucho tiempo a lo largo del desarrollo, es la etapa de la capacidad representativa, por medio de esta clase de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de inconvenientes y la localización temporal-espacial. Varias ocupaciones que representan esta clase de juegos son: apilar y alinear objetos para conformar senderos, torres o puentes, armar rompecabezas o producir una fuerte con sábanas, sillas y sofás.

El juego de reglas.

Aquí es donde empiezan a establecer las reglas correctas para jugar, no obstante, tienen la posibilidad de modificar las normas continuamente y una vez que lo demás de los miembros se encuentren de consenso, Moreno señala “para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento pre operacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona”, es por ello mismo que aprenden a respetar reglas, a aguardar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto.

El juego es una actividad que estimula el desarrollo cerebral pues contribuye directamente a la creación de nuevas conexiones neuronales y desarrolla el pensamiento y el razonamiento, al mismo tiempo que experimenta y regula las emociones en el niño. (Piaget, s.f., citado en Herrero, López y Pecci, 2010)

Estrategia pedagógica

Actualmente en la educación, en las nuevas generaciones ha implicado el cumplimiento de diferentes fines dirigidos a su preparación sociocultural y pedagógica, lo cual conduce a que

los maestros realicen tácticas idóneas para llevar a los alumnos de tal modo que se logre llevar a cabo el aprendizaje posibilite conseguir los metas fijados.

Según Sierra Salcedo, Regla Alicia, (2007), nos menciona:

El profesor necesita conseguir que los alumnos expongan sus experiencias de aprendizaje y que las vivan por ellos mismos, de manera que induzcan los cambios deseados, para lo cual se requiere de la estructuración Varona 45/2007 19 de actividades donde podrá establecer o promover situaciones de enseñanza-aprendizaje, con una alta probabilidad de que aquellas experiencias acontezcan realmente. (p.18)

De acuerdo con el texto, las estrategias pedagógicas son acciones, actividades que realiza la docente con el fin de que él o ella pueda facilitar el aprendizaje del alumno y su formación para dar respuesta a las demandas que nos exige la sociedad. Dichas estrategias se tratan de que los alumnos aprendan a través de una lógica práctica apoyándonos de recursos, espacios, para dar respuesta a las necesidades de los alumnos, sus características, sus estilos y ritmos de aprendizaje para conocer su manera de motivación y que es lo que a ellos les llama la atención. Estas estrategias tienen que acompañar al desenvolvimiento de este para ello cada estrategia debe tener una finalidad basada en el conjunto de técnicas para favorecer el aprendizaje convirtiéndola en el hacer, dándonos a entender que esta se mecaniza a la espontaneidad, la creatividad y sobre todo la motivación del niño.

Existen tales estrategias para un buen desarrollo académico en la educación para el alumno las cuales son:

Aprendizaje basado en problemas

Se apoya en plantear a los estudiantes un problema desafiante, que carece de solución popular o de información suficiente para llevar a cabo una. Pide del mismo modo situar en juego

cada una de las capacidades del conjunto, para construir resoluciones colaborativa mente a partir de la información reunida.

Aprendizaje por proyectos

Los proyectos permiten desarrollar habilidades específicas para planear, acomodar y ejecutar labores en ámbitos reales. Exige equipos de trabajo, repartición de responsabilidades personales y grupales, indagaciones, solución de inconvenientes y colaboración recíproca a lo largo de todo el proceso

Aprendizaje por investigación

El proceso tiene 5 pasos, bajo la guía permanente del maestro: a) Detectar la pregunta del problema; b) Formular la premisa; c) Recolectar y exponer los datos; d) Evaluar la premisa; e) Sacar conclusiones.

Aprendizaje por discusión o debate

Se apoya en proteger o rebatir un punto de vista sobre un asunto controversial, bajo la conducción de una persona que hace de interrogador. Posibilita aprender a discutir y convencer a otros, a solucionar inconvenientes y reconocer que los conflictos tienen la posibilidad de ayudarnos a aprender cosas novedosas y mejorar nuestros puntos.

Aprendizaje por inducción

Desde ejemplos o vivencias, hacemos cuestiones que conducen a pensar, discutir y entender ideas o nociones, o mostrar ciertas habilidades. El triunfo es dependiente de la calidad de los ejemplos o vivencias elegidas, y del arte para formular cuestiones y producir un clima de diálogo.

Aprendizaje colaborativo

Esto pide intercambiar información, ayudarse mutuamente y laborar juntos en una labor, hasta que todos la hayan comprendido y culminado, creando sus aprendizajes por medio de la participación.

Dentro de las estrategias se presentan los retos, desafíos planteados, según el repertorio de estrategias pedagógicas (2001) no señala que:

Identificar las competencias, conceptos o capacidades más importantes que los alumnos deben aprender a desarrollar. Esta referencia va a funcionar como la columna vertebral del problema, imaginar un hecho de la vida real donde sea indispensable hacer uso de esas competencias o capacidades. Podemos inspirarnos en fuentes bibliográficas, revistas, periódicos o INTERNET, partir de ese hecho formular un problema cuya solución requiera informarse, investigar, reflexionar, movilizar saberes previos, en relación con el hecho general y a sus aspectos específicos, asegurarse que las fuentes de información sean accesibles para los alumnos (Luis Guerrero Ortiz, Dayana Terrones Álvarez, 2003, p 48)

Pensamiento Matemático.

Las matemáticas en educación preescolar, es una de las superficies de aprendizaje en la cual los papás, como docentes ponen más hincapié, pues para muchos, las matemáticas es una de las materias que fascina menos a los estudiantes, calificándose como una materia “complicada”, “aburrida”, “sin sentido”; sin embargo, considero que lo complicado, difícil de las matemáticas es la manera en cómo los docentes las damos a enseñar a los estudiantes que eso es lo tedioso.

La autora María Asunción Bosch Saldaña, afirma lo siguiente:

Lo que resulta evidente es que los niños pequeños, de manera informal, en sus juegos, ya realizan numerosas actividades de índole matemático: exploran modelos, formas y relaciones espaciales, comparan magnitudes, cuentan objetos, etc. Por lo tanto es algo natural que, en el aula, los niños de Educación Infantil lleven a cabo, espontáneamente, actividades que requieren habilidades matemáticas. Pero en la escuela, además, hemos de hacer matemáticas más sistemáticas, preparadas y dirigidas por los maestros, porque el sistema educativo tiene como finalidad potenciar todos los aprendizajes. (Bosch, 2012, 1(1), 15-37)

Por ende, en educación preescolar es sumamente importante que el niño aprenda a construir por si solos los conceptos básicos de matemáticas y de acuerdo a Bosch el juego es una buena forma de aprender, por ello es recomendable utilizar diversos conocimientos que ayuden a mejorar el desarrollo de los alumnos y que lo vayan adquiriendo de forma emotiva a lo largo de sus desarrollo.

Principios del conteo según Irma Rosa Fuenlabrada Velázquez

En Educación Preescolar los números representan un elemento matemático Identifica por percepción y a través del conteo cantidades. Interactúa con las relaciones aditivas de los primeros diez números, los niños pasan del conteo a la percepción de cantidades, cuando éstas son menores a seis y mantienen el conteo para cantidades mayores. Empiezan a reconocer expresiones aditivas diferentes de un mismo número.

Los inicios de conteo de los que Irma Fuenlabrada nos habla, son la base para promover en nuestros propios estudiantes el raciocinio Matemático, y tenemos la posibilidad de utilizarlos como herramientas para trabajarlo de distintas maneras con los alumnos.

Una de las Tácticas que han resultado favorables es empezar de lo sencillo a lo complejo con los estudiantes, en primera instancia se necesita identificar los conocimientos anteriores para luego avanzar hacia un saber más difícil o lo cual también llaman Aprendizajes Significativos, pero ¿qué hacer si la heterogeneidad de los estudiantes sale a la luz? o sea, una vez que ciertos alumnos permanecen muchísimo más avanzados con otros, ¿sería primordial hacer una idealización y materiales diferentes para todos ellos? Puesto que yo pienso que no, si de esta forma se hiciera, resultaría bastante difícil, lo de mayor relevancia aquí es tomar en consideración nuestra competencia y los Aprendizajes Esperados que deseamos conseguir, aunque haya dicha heterogeneidad en los niños, se puede laborar de forma positiva por medio de la misma actividad sin embargo con distinto grado de dificultad por lo cual, se iniciaría con:

- La clasificación cualitativa
- El conteo y la estimación de cantidades
- La clasificación cuantitativa

1.7 PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN.

De acuerdo al tema escogido “el juego como estrategia pedagógica para un aprendizaje significativo en los alumnos de segundo grado de preescolar” se buscó dar solución a dicha problemática encontrada sustentada con los diferentes autores consultados sobre el juego y el aprendizaje significativo en pensamiento matemático, por lo cual se realizaron dos estrategias con la finalidad de cambiar y darle respuesta a dicha problemática presentada, enfocándome del mismo modo a la competencia profesional “Detectar los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socio emocional”.

Las actividades que se realizaran en el Jardín de Niños “Anexo a la Normal de Tejupilco”, con los alumnos de segundo grado grupo B, las actividades a realizar son del campo de formación académica, Pensamiento Matemático, donde se abordarán los siguientes aprendizajes esperados, “cuenta colecciones no mayores a 20 elementos” y “comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional”, estas estrategias se nombraran “jugando con algunas colecciones” y “aprendiendo un número más”. Se retomaran los siguientes aprendizajes esperados ya que las matemáticas hace la diferencia, en que ya no se las haga aburrido además de que está comprobado científicamente que en la mayoría de los alumnos las matemáticas no son de su agrado porque nunca le entendieron ya que no les prestaron la atención debido por lo mismo de que las actividades eran tradicionales, he aquí donde comprobaremos que a través del juego todo es posible porque podemos tener un aprendizaje significativo además nos da un plus realizándolo con este campo porque los alumnos por ellos mismo querrán ayudar a su compañero a terminar su trabajo, haciendo que aprendan a convivir, autor regular sus emociones y creando ambientes favorables de trabajo.

ESTRATEGIA 1 “JUGANDO CON ALGUNAS COLECCIONES”

ACTIVIDAD 1: “Yendo de pesca”

Se le pedio a los alumnos un día anterior que trajeran una caña de pescar la cual estaría hecha de palo de madera delgado, un cuerda, hilo o listón y a lo largo de la punta vendrá un imán, se llevaran varios animales de mar en papel enmarcados como lo vienen siendo delfines, cangrejos, pescados, peces, estrellas de mar y una caja amplia pintada de color azul como si fuera el mar. Al inicio de la actividad se les preguntará acerca de que si alguna vez han pescado, ¿qué es lo que se necesita para ir de pesca?, etc., se les dará las indicaciones de lo que se realizará para que con ello puedan salir del aula y se colocaran en la cancha de la escuela donde se encuentra ubicado el domo para que posterior a ello se les vuélvela a recordar que es lo que realizaran, que viene siendo que se jugara en parejas, ellos tendrán que elegir quien pesca primero y quien después, el alumno que pasará al inicio tendrá que pescar todo los peces que él pueda en un tiempo determinado, durante ese lapso el otro compañero tendrá que ir contando cuantos peces ha podido pescar y escribirlo como él pueda ya sea con números o palitos, pasará a preguntarle, ¿Cuántos peces pesco tu compañero?, el alumno tendrá que contar los peces atrapados y mostrará es que él o ella lo registro después de ello se le dirá que los dos mencionen, ¿Cuántos delfines atraparon?, ¿Cuántos estrellas de mar tiene?, ¿Cuántos peces pescaron?, nuevamente el juego se volverá a realizar pero ahora cambiando de roles, el alumno que pesco primero será ahora quien le tocara contar.

ACTIVIDAD 2: “Siendo grandes chefs“

Para ello se les llevará una pizza echa de cartón, varios ingredientes y la receta, para ello se les preguntará a los alumnos, ¿Alguna vez han creado pizzas?, ¿qué es lo que se necesita para crearlas?, ¿cuánto tiempo se tardaran en hacerla?, ¿les gustaría hacer una?, se les indicará

acerca de los que se hará y mencionándoles que imaginaremos que somos unos grandes chefs y crearemos una pizza para ello la pizza será de cartón, ahora bien se le dará la consigna pero antes se mencionara todos los ingredientes que tiene una pizza para que ellos los puedan reconocer más fácil, posteriormente se les mencionara que de acuerdo a la receta que tengas y según los ingredientes que indique la receta para la creación de la pizza tendrán que contarlos para poder pegarlos en su pizza sin quitar o agregar más condimentos de lo que se menciona, después de dar la consigna, el alumno tendrá que realizar su pizza y estaré pasando mesa por mesa para preguntarles de acuerdo a su pizza, ¿Cuánto jitomates lleva?, ¿cuántas cebollas?, etc., si el alumno se equivocara se agregaran otras preguntas como, ¿Seguro que eso te pide de cominos?, el alumno tendrá que volver a contar, ¿crees que ya tienes todos los ingredientes que la receta te solicita? Para finalizar se le pedirá al alumno que muestre la pizza a sus compañeros y mencionara si es que se le hizo fácil o difícil y como es que la realizó.

ACTIVIDAD 3: “¿Cuántas moscas podemos comer?”

Se les dio a los alumnos una ranita de cartón enmarcada en la cual en su lengua tiene 10 moscadas pegadas para ello cuando se las di, les comente a los alumnos que si alguna vez había jugado a “toda lo que se puede comer una rana”. Posteriormente les mencione que para jugar este juego necesitaremos de un dado ya que al aventarlo y caer nos indicara el número de moscas que tendrá que comerse la rana y rápidamente tendrán que pegarlas en la lengua de la rana, posterior de dar la indicación, le pediré a un alumno que nos repita que es lo que realizaremos, ahora bien manos a la obra, se lanzará el dado, al momento de caer se les preguntará a los alumnos, ¿Cuántos moscas debemos comer?, los alumnos tendrán que contar los puntos para saber cuántas moscas pegar, pasaré por mesa para verificar si lo están haciendo bien y si en dado caso están mal, les haré la pregunta de ¿Crees que ese es el número correcto

que nos pide el dado para poder comernos las moscas?, se estará jugando nuevamente el juego de a 4 veces.

ESTRATEGIA 2 “APRENDIENDO UN NÚMERO MÁS”

ACTIVIDAD 1: “Colocando las espinas al puerco espín”

Comenzó la clase con repitiendo los números del uno al diez como tres veces, posterior a ello se les pregunto, ¿Han jugado a el juego del puerco espín?, ¿Cómo creen que se juegue?, ¿Cómo es un puerco espín?, ¿Han visto un puerco espín sin sus espinas? Se les comento que realizaremos la actividad de colocando las espinas al puerco espín para ello se tuvo que dar la consigna de que se les daría una lámina del puerco espina en donde este no tiene espinas y ellos serían que colocaran las espinas con ayuda de conos por lo cual cada codo tiene un número entero y en la lámina habrá círculos con puntos, donde tendrán que contar los puntos y buscar el número entero en el cono para posterior colocarlo sobre encima de los puntos correctos, nuevamente se le pregunto a los alumnos, ¿Qué es lo que teneos que realizar?, se comenzó con la actividad y pasaba por mesita observando de qué manera lo resolvían, cuando veía que un niño estaba mal, pasaba con el realizando las siguientes preguntas de, ¿Cuántos puntos hay bajo este cono? Pasaba a contarlos en conjunto con los alumnos haciendo que ellos mismos se dijeran “Este cono no debe de ir aquí”, los mismos alumnos realizaban los movimientos y volvían contar con tal de que el puerco espín estuviera completo. Se realizó la actividad tres veces más.

ACTIVIDAD 2: “¿Cuántas bolas de helado caben en nuestro cono?”

Se dio inició con la canción de “Un elefante se columpiaba” posteriormente se les escribió en el pizarrón un número al azar y se les pregunto, ¿Qué número es?, a lo que los alumnos

contestaban 5, 8, 10, 3, etc... ¿Si es el número 5, cuantos palitos debo colocar? Y así con algunos número al azar, continúe la clase mencionándoles que jugaríamos a ver cuántas bolas de helado caben en nuestro cono, para ello se les dio la indicación de que se les daría un cono con varias imágenes de helado enmarcadas, conforme yo lanzara el dado pasaríamos a contar en conjunto con el grupo los puntos de la cara del dado en la que quedo y posterior a ello los alumnos tendrían que buscar y contar los helados y colocarlos encima del cono uno tras otro, al finalizar de dar la consigna se les pregunto a los alumnos, ¿Qué es lo que tenemos que hacer?, ¿Cómo lo vamos hacer?

Se les repartió a los alumnos el material, y se dio inicio a la actividad aventando el dado, se les pregunto, ¿Cuántos puntos hay?, daban su respuesta, y se les mencionaba, si tenemos seis puntos, ¿cuantas bolas de helado tenemos que colocar al cono?, a lo que los alumnos me respondían seis, algunos otros se les complicaba, por lo cual pasaba a intervenir a en la realización de actividades preguntando, ¿Estás seguro que esa es la cantidad de bolas de helado que debes poner?, ¿Por qué?, ¿Cuál es la cantidad correcta?, así mismo hacia el ejemplo con el compañero de al lado preguntando, ¿Cuántas bolas de halado tienes que ponerle al cono?, ¿Cuántos coloco tu compañero?, ¿Cuántas le hacen falta?, ¿Cuántas bolas de helado tiene que quitar? Y viceversa con el niño que coloco incorrectamente el resultado pero reformando las preguntas, como, ¿Cuántas bolas de helado tienes tú?, ¿Cuántas tu compañero?, la realización de estos cuestionamientos me daban la pauta para que los alumnos reflexionaran sobre su propio resultado y así se estuvo jugando de tres a cinco veces.

ACTIVIDAD 3: “Números y pinzas”

Para dar inicio a la clase nos apoyamos del gusano de números, por lo cual realice preguntas, como: ¿Qué número es este? Y así, sucesivamente con todos los números. Posterior

a ello se les indico que saldríamos a la cancha a realizar la actividad de “Números y pinzas” para ello se les dio la consigna de que se les repartiría tarjetas de números del uno al diez y tendrán que colocarlos en orden ascendente, conforme logran ordenarlos correctamente se les daría pinzas, de lo cual tendrían que colocarlas en las fichas según les indicara el número, ejemplo, si en mi ficha tengo el número seis, ¿Cuántas pinzas debo colocarle a la ficha? Ahora bien, se le menciono que se pusieran de pie, guardaran sus sillitas, salieran a la cancha y se colocaran sobre encima de unos piececitos, se les repartió las fichas y se les dio un tiempo determinado para que logran ordenar las fichas de manera ascendente, conforme los alumnos lo iban realizando intervenía como docente, realizando preguntas como, ¿Qué número es primero?, ¿Qué le sigue después?, ¿Estás seguro que ese número sigue?, cuando observaba que a los alumnos se le dificultaba un poco ordenarlos correctamente les hacía el comentario de si no recuerdas los números puedes pasar a observar los números en el gusano para que de esta forma se les hiciera más fácil poder ordenarlo.

Observe que en la mayoría de los alumnos había terminado la primera fase, por ende les comente que pasaría a dejar las pinzas aquellos niños que hayan logrado ordenar los números, esto hizo que se entusiasmaran en poder terminar la primera fase correctamente, durante la segunda fase, los mismos alumnos me hacían las preguntas de, ¿Maestra si aquí está la ficha del número cinco, yo debo colocarles las cinco fichas, verdad? A lo que contestaba que así era, nuevamente me comentaban “maestra, entonces voy bien” y seguían con colocarle las pinzas a los demás números, aquel niño que terminaba, pasaba a sus lugares preguntando, ¿Estás seguro que lograste hacerlo correctamente?, contemos juntos, entonces empezábamos a contar el número que a aparecer en las fichas y las pinzas colocadas de acuerdo al número indicado.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II “DESARROLLO, REFLEXION Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.”

Con respecto a este segundo capítulo, se dará a conocer las estrategias que se estuvieron aplicando en el segundo grado grupo “B”, de él Preescolar “Anexo A la Normal de Tejupilco”, con el designio de aplicar las acciones que fortalezcan ah acrecentar la competencia “Detectar los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo” eh de destacar que estas estrategias son para dejar un aprendizaje significativo a través del juego, en el campo de formación académica, Pensamiento Matemático.

En vista del regreso seguro a clases y las afectaciones a la persona, de lo que ocasiono el COVID-19, durante las jornadas de prácticas profesionales realizadas en el séptimo y octavo semestre del año en curso 2022, se percibió una problemática misma que afecta, al pleno desenvolvimiento, atención, socialización, concentración y retención de los alumnos, esencialmente en el apropiarse de contenidos que va más allá de mejorar el proceso de aprendizaje. En consecuencia a esto, decidí optar por realizar estrategias sobre ello, basándome primeramente en una investigación profunda como lo viene siendo el diagnostico individual y grupal, así mismo en entrevistas a padres de familia y alumnos, el cual me dio la pauta para poder planificarlas y crear estrategias propicias.

Por lo cual, aspiraba a que en los alumnos avivaran esas ganas por querer apropiarse de dichos temas, como experimentar, el curiosear, el crear y preguntarse así mismo acerca de algún contenido, para que de esta manera pudiera compartir sus hallazgos, experiencias, vivencias de él o ella, de amigos, familiares, etc... Hacía sus compañeros para que de esta forma, los alumnos crearan lazos de amistad, compañerismo, por tanto las estrategias como materiales deberían ser innovadores, sobre ello los mismo alumnos lograrán captar la atención del tema, alcanzando que conozcan habilidades que ellos mismos tal vez no conocían y puedan progresar

como mejorar en sus participaciones, seguridad al hablar frente a sus compañeros, el crecer de su creatividad, el desenvolvimiento con sus compañeros y en su hablar.

En relación con las estrategias implementadas se hablará con respecto a él impacto que origino llevarlas a cabo que vienen siendo los logros, dificultades a las que me enfrenté, recomendaciones de mejora y reflexiones de la práctica.

2.1 ESTRATEGIA I. “HACIENDO COLECCIONES”

2.1.1 PLANIFICACIÓN

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: Pensamiento matemático.	
ORGANIZADOR CURRICULAR 1. <ul style="list-style-type: none">• Número, álgebra y variación.	ORGANIZADOR CURRICULAR 2. <ul style="list-style-type: none">• Número.
APRENDIZAJE ESPERADO: <ul style="list-style-type: none">✓ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre colecciones.	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES: <p>Actividad 1.</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Contar el cuento de “los números salen de paseo”✚ Comentar que iremos de pesca, por lo cual se dio comienzo con darles a conocer las consigna de la actividad así mismo que se formarían en equipo.✚ Pedir que se pongan de pie y salgan a la cancha a realizar la actividad de “Yendo de pesca”✚ Realizar intervención sobre la marcha con apoyo de preguntas, ¿Cuánto peces pescaron?, de los peces que pescaron, cuantas estrellas de mar tenemos?, ¿Cuánto delfines?, Así con todos los animalitos pescados, en dado caso el alumno este mal, contar los peces en conjunto don él o ella. <p>Actividad 2.</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Iniciar por los conocimientos previos a través de preguntas como: ¿Han creado pizzas alguna vez?, ¿Qué se necesita para hacerlas?, ¿Qué pasa si nos pasamos de ingredientes?, etc.✚ Comentar que jugaremos a ser grandes chefs por lo cual se dio comienzo con comentarles la consigna✚ Realizar intervención sobre la marcha con apoyo de preguntas, ¿Cuántas cebollas te pide la receta de la pizza de pepperonie?, ¿Cuántos champiñones?, Así con todos los ingredientes, en dado caso el alumno este mal, contar los ingredientes en conjunto don él o ella.	

Actividad 3.

- ✚ Iniciar por cantar la canción de los elefantes se columpiaban.
- ✚ Mencionar que jugaríamos a ver que se puede comer la rana, dar explicación y consigna del juego a llevar a cabo
- ✚ Realizar el juego y que para ello necesitaremos de un dado ya que al aventarlo y caer nos indicara el número de moscas que tendrá que comerse la rana y rápidamente tendrán que pegarlas en la lengua de la rana.
- ✚ Realizar intervención sobre la marcha con apoyo de preguntas, ¿Cuántas moscas debe comerse la rana?, ¿Cuántos tienes tú?, si a rededor de la rana hay 10 moscas y se cómo cinco, ¿Cuántas moscas les hacen falta por comer?, el juego se puede jugar las veces que sean necesarias.

Recursos: Pizzas, imágenes de ingredientes enmarcados, recetas enmarcadas, imágenes de peses enmarcadas, caña de pescar, rana de cartón, imágenes de moscas enmarcadas.

Áulico: Laminas didácticas, pinzas.

TIEMPO: 3 horas.

EVALUACIÓN: Observar si los alumnos comunican los números de manera oral y escrita en los diferentes juegos realizados.

REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA

Estoy de acuerdo que para creación de actividades requiere esfuerzo y que el material es una parte fundamental porque si no llevan o no tienen los alumnos se es complicado que aprendan o que desarrollen esa fortalezas y/o habilidades y sobre todo se les quede un aprendizaje significativo por ende debes de buscar la manera de que pueda estar al alcance de todos o tu como docente llevarlo completo.

Recuerdo que en una ocasión olvide un material, y con ese solo material ya fuera grande o pequeño la clase no fluyo como yo lo había esperado, no fue fructífera por ello es importante anticipar y prever los materiales que vayas a utilizar en tus planeaciones.

SUSTENTO TEORICO

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: **PENSAMIENTO MATEMATICO.**

Las matemáticas son de gran importancia en el desarrollo evolutivo integral de cada niño y niña. Promover su aprendizaje de manera adecuada desde edades tempranas tiene como resultado el desarrollo de capacidades cognitivas que permiten el pensamiento lógico, el pensamiento crítico, el razonamiento inductivo, deductivo y analógico, así como la capacidad de abstracción. Estos son elementos fundamentales para que comprendan el mundo que les rodea, analicen situaciones, seleccionen e interpreten información para encontrar formas distintas de resolver los problemas que enfrentan día a día. Por otra parte, las matemáticas son la ciencia que más impacto tiene en otras áreas del saber, sin mencionar su protagonismo en el desarrollo científico y tecnológico en la actualidad.

CONTENIDO CIENTIFICO.

Colecciones.

Una colección es un conjunto de cosas, generalmente pertenecientes a la misma clase y dispuestas de manera ordenada y organizada. Serie de cosas, elementos, dispuestos de manera ordenada y exhibidos en algún lugar físico a razón del interés del coleccionista.

<https://www.definicionabc.com/general/coleccion.php#:~:text=Una%20colecci3n%20es%20un%20conjunto%20de%20cosas%2C%20generalmente,bien%20con%20un%20prop3sito%20laboral%20o%20de%20estudio.>

El conteo:

Es la conexi3n de actividades matemáticas informales para los ni1os, a trav3s de situaciones en su vida cotidiana. Contar es establecer una correspondencia uno a uno entre los objetos de una colecci3n de grupos de objetos (3 pares de zapatos), de acontecimientos sucesivos (5 campanadas del reloj), de conceptos (los 7 pecados capitales) etc., y la lista de las palabras-número respetando el orden convencional. Orden estable que tiene como características que el ni1o y la ni1a reciten oralmente la serie numérica, en el mismo orden.

[https://es.slideshare.net/itzeeVazquez/conteo-en-preescolar-14241921.](https://es.slideshare.net/itzeeVazquez/conteo-en-preescolar-14241921)

2.1.2 DESARROLLO Y REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA

DESCRIPCIÓN:

Las actividades que se llevaron a cabo en el Jardín de niños “Anexo a la Normal de Tejupilco”, fueron del campo formativo de Pensamiento matemático, organizador curricular 1. Número, álgebra y variación, organizador curricular 2. Número, trabajando el aprendizaje de: Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida las convencionales.

En estas actividades, anteriormente para inducirlos, se utilizaron recursos como laminas didácticas, mi libro álbum y algunas otras actividades de juego como, “Yendo de pesca”, “Siendo grandes chefs “Cuántas moscas se puede comer una rana” para que los alumnos se fueran relacionando con el conteo y colecciones y diversas situaciones.

Dichas actividades consistieron en llevar recetas de pizza, imágenes de ingredientes enmarcados, pizza de cartón, peces, cañas de pescar, ranas de cartón y moscas enmarcadas; algunas actividades se realizaron de manera individual, otras en equipo.

Estas estrategias me permitieron observar que alumnos lograban trabajar en equipo, compartir materiales y que juntos reflexionaran acerca de lo que estaban haciendo, gracias a ello pude lograr hacer un equilibrio entre todos.

ACTIVIDAD 1: “Yendo de pesca”

Se les pidió a los alumnos el día anterior que trajeran una caña de pescar la cual estaría hecha de palo de madera delgado, un cuerda, hilo o listón y a lo largo de la punta vendrá un imán, se llevaran varios animales de mar en papel enmarcados como lo vienen siendo delfines, cangrejos, pescados, peces, estrellas de mar y una caja amplia pintada de color azul como si fuera el mar. Al inicio de la actividad se les pregunto acerca de que si alguna vez habían pescado,

¿Qué es lo que se necesita para ir de pesca?, etc., se les dio las indicaciones de lo que se realizará para que con ello pudieran salir del aula y se colocaran en la cancha de la escuela donde se encuentra ubicado el domo para que posterior a ello se les vuélvela a recordar que es lo que iban a realizar, forma parejas al azar, les comente que ellos tendrían que elegir quien pesca primero y quien después, el alumno que pasará al inicio tendrá que pescar todo los peces que él o ella pudieran pescar en un tiempo determinado, durante ese lapso el otro compañero conto cuantos peces pudo pescar e irlo escribiendo como él o ella pudo, ya sea con números o palitos, los alumnos se encontraban demasiado emocionados {véase anexo 1}, algunos se les complicaba pescar y otras se les era demasiado fácil, cuando dejaron de hacer peces en la pase a preguntarles, ¿Cuántos peces pesco tu compañero?, el alumno rápidamente se emocionaba cuando veía que tenía demasiados y empezaba a contar los peces atrapados y posterior a ello mostraba como es que él o ella lo registraba después de ello se les comento que los dos mencionaran, ¿Cuántos delfines atraparon?, ¿Cuántos estrellas de mar tiene?, ¿Cuántos peces pescaron?, cuando se observaba que estaban equivocado, se pasaba a los lugares para apoyar a los alumnos con las preguntas de ¿Es la cantidad correcta de peces?, volvamos a contarlos {Véase anexo 2} posteriormente el juego se volvió a realizar pero ahora cambiando de roles, el alumno que pesco primero ahora era quien le tocaba contar.

ACTIVIDAD 2: “Siendo grandes chefs”

Se les llevo una pizza echa de cartón con varios ingredientes y una receta, para ello se les pregunto a los alumnos, ¿Alguna vez han creado pizzas?, ¿qué es lo que se necesita para crearlas?, ¿cuánto tiempo se tardaran en hacerla?, ¿les gustaría hacer una?, posterior a ellos se les indico acerca de los que se haría, mencionándoles que imaginaremos que somos unos grandes chefs y crearemos una pizza para ello la pizza será de cartón, ahora bien se le dio la consigna de cómo llevar a cabo la actividad, posterior a ello, se mencionara todos los ingredientes

que tiene una pizza para que los pudieran reconocer con más fácil, posteriormente se les menciono que de acuerdo a la receta que tenían y según los ingredientes que indique la receta crearían la pizza, los alumnos empezaron a contar los ingredientes que solicitaba la receta de la pizza elegida para poder pegarlos en su pizza sin quitar o agregar más condimentos de lo que se menciona, conforme iban creando su pizza pasaba por mesa para preguntarles de acuerdo a su pizza, ¿Cuánto jitomates lleva?, ¿cuántas cebollas?, etc., cuando observaba que el alumno se había equivocado se agregaran otras preguntas como, ¿Seguro que eso te pide de cominos?, el alumno volvía a contar, ¿crees que ya tienes todos los ingredientes que la receta te solicita? Para finalizar se le pedio a los alumno que mostraran su pizza a sus compañeros y mencionara si es que se le hizo fácil o difícil y como es que la realizó.

ACTIVIDAD 3: “¿Cuántas moscas podemos comer?”

Se les dio a los alumnos una ranita de cartón enmarcada en la cual en su lengua tiene 10 moscadas pegadas para ello cuando se las di, les comente a los alumnos que si alguna vez había jugado a “toda lo que se puede comer una rana”. Posteriormente les mencione que para jugar este juego necesitaremos de un dado ya que al aventarlo y caer nos indicara el número de moscas que tendrá que comerse la rana y rápidamente tendrán que pegarlas en la lengua de la rana, posterior de dar la indicación, le pedí a un alumno que nos hiciera el favor de repetir que es lo que realizaremos, ahora bien manos a la obra, se repartió el material y se lanzó el dado, al momento de caer se les preguntará a los alumnos, ¿Cuántos moscas debemos comer?, los alumnos rápidamente contestaron las moscas a comer, emotivamente colocaron las moscas en la lengua de las ranas, pase por mesa para verificar si lo estaban haciendo bien y cuando observaba que un alumno lo estaba haciendo mal, les hacia la pregunta de ¿Crees que esa es la cantidad correcta de las moscas a comer?, ¿Por qué? Y sobre las mismas mocas a comer se

les había preguntas como, ¿Si se me escaparon dos moscas de la boca, cuantas me quedaron?, entre otras muchas más. Se jugó solamente de tres a cuatro veces.

EXPLICACIÓN:

Estas actividades se realizaron con el objetivo de que los alumnos resuelvan problemas por medio del conteo al agregar y quitar elementos usando diferentes materiales como lo venía siendo, la rana de cartón, la pizza, los ingredientes, los peces, las cañas, entre muchos otros más y sobre todo crear problemas de la vida cotidiana para que creen un hábito, viendo ese amor por la matemáticas, haciendo que quieren apoyar al amigo del al lado, es por ello que algunas actividades se realizaron en equipo con el objetivo de progresar los dos juntos, apoyándose mutuamente así mismo aprendieran socializar, trabajar en equipo, ser empáticos, críticos, razonen, entre muchas otras más.

ACTIVIDAD 1. “Yendo de pesca”

Los alumnos se mostraron demasiados intrigados y ansiosos por querer realizar el ejercicio, al colocar a los alumnos en pareja combinando a niños que se encontraban un poco más avanzados, otros a quienes se les dificultaba y con quien no habían tenido esa socialización dentro del aula, hizo que al estar trabajando compartieran esa comunicación, un ejemplo claro fue de los alumnos:

Layla y Mateo, son dos niños que van a la par académicamente, sin embargo a uno le cuesta hacer la correlación de uno a uno, no existía una comunicación entre ellos, inclusive desconocían su nombre, en la actividad se hizo en parejas para que uno pescara y el otro hiciera los registros como pudiese:

Mateo, fue un niño a quien le toco estar en la primera posición de atrapar peces, fue muy inteligente además de astuto y fue algo que me sorprendió cuando quiso ayudar a su compañera

hacer la correlación uno a uno, si le costaba hacerlo, sin embargo tenía el interés por saber cuántos peces había atrapado y como les mencioné fue un alumno que le toco estar al inicio haciendo su papel, cuando termino de pescar quiso ayudar a su compañera para saber el mismo cuantos había atrapado, inclusive me pregunto el nombre de su compañera ya no decía “ella, esa niña” ya le halaba con su nombre personal, Layla. Mateo con ayuda de Layla iniciaron hacer su registro de peces con apoyo de palitos colocándolos bajo cada animal mamífero. {Véase anexo 3} posterior se les hizo la pregunta de ¿Cuántos delfines atraparon? Para lo cual Layla tuvo la gran idea de separarlos según su especie {Véase anexo 4}

ACTIVIDAD 2. “Siendo grandes chefs”

En esta actividad en la realización de pizzas, me pude percatar que las alumnas Grecia y Fernanda realizaron una competencia de quien acababa más rápido su pizza esto puesto a que tenían una sola receta para las dos, por lo cual Grecia la realizo ordenada mente de inicio a fin, sin embargo Fernanda la realizo de manera aleatoria {Véase anexo 5} por lo cual Grecia fue quién termino primero porque ordeno los condimentos según estuvieran igual por lo que le facilitó la creación de la pizza dándome cuenta que Grecia pudo tener un aprendizaje significativo ya que por cuenta propia se percató que al coleccionar cada cosa se le facilita la elaboración de, en cuanto a Fernando se desesperó y prefirió por no terminar su pizza, me impresiono tanto como Grecia pudo hacerlo inclusive apoyo a Fernanda para que la pudiera culminar, Cuando Fernanda entendió y vio como lo hizo Grecia intento apoyar a sus demás compañeros.

ACTIVIDAD 3. “Cuántas moscas podemos comer”

Considero que en esta última actividad sobre colecciones en cuanto a los alumnos ya no fue algo complicado, inclusive lo hacían un poco más rápido, un ejemplo es del aluno Sebastián:

- Alumno Sebastián: Maestra, en el dado salió dos, yo ya tengo las dos moscas {Véase anexo 7}
- Maestra Monserrat: ¿Estás seguro? A ver, cuéntalas
- Alumno Sebastián: Mire, uno, dos, ya gane, vamos con otro

Justo en ese momento volteo a ver a su compañero Diego colocando tres moscas, por lo que Sebastián hizo el comentario de:

- Alumno Sebastián: Nooooo, el dado de la maestra Monse cayó en dos, no le puedes poner tres porque estarías maaaal

Diego rápidamente la capto y quito la mosca que tenía de más, pude percatarme que en esta actividad los alumnos en su mayoría ya no se les complicaba hacer la correlación uno a uno, inclusive se empezó a crear más ese apoyo por los mismos compañeros, había más comunicación, lograban culminar todo su trabajo, se concentraban, y se apropiaban de este conocimiento y lo hacían propio, suyo, inclusive trataban de terminar todos juntos. {Véase anexo 8}

CONFRONTACIÓN:

La autora María Asunción Bosch Saldaña, afirma lo siguiente:

Lo que resulta evidente es que los niños pequeños, de manera informal, en sus juegos, ya realizan numerosas actividades de índole matemático: exploran modelos, formas y relaciones espaciales, comparan magnitudes, cuentan objetos, etc. Por lo tanto es algo natural que, en el aula, los niños de Educación Infantil lleven a cabo, espontáneamente, actividades que requieren habilidades matemáticas. Pero en la escuela, además, hemos de hacer matemáticas más sistemáticas, preparadas y dirigidas por los maestros, porque el sistema educativo tiene como finalidad potenciar todos los aprendizajes. (Bosch, 2012, 1(1), 15-37)

Por ende, en educación preescolar es sumamente importante que el niño aprenda a construir por si solos los conceptos básicos de matemáticas y de acuerdo a Bosch el juego es una buena forma de aprender, por ello es recomendable utilizar diversos conocimientos que ayuden a mejorar el desarrollo de los alumnos y que lo vayan adquiriendo de forma emotiva a lo largo de sus desarrollo.

RECONSTRUCCIÓN:

Con estas actividades logré darme cuenta lo importante qué es que como docentes, les presentemos a los alumnos actividades y materiales que les permitan tener otro panorama o alternativas que les ayuden a reconocer que existen diferentes formas de aprender, dejándolas como experiencias enriquecedoras, que sean autónomos, indaguen, piensen y reflexionen acerca de lo que están realizando, he de reconocer que para que los alumnos tengan un aprendizaje significativo depende también de la intervención que tenga el docente.

Considero que fue una buena estrategia de trabajo y que al finalizar la actividad fue muy bueno y de mucha retroalimentación haberles preguntado a los alumnos que fue lo que se les dificultaba, lo que lograron realizar, como lo llevaron a cabo, etc.

2.1.3 EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA

REFLEXIÓN FINAL

Ser docente, disfrutas un millón de veces, gozas de privilegios, como: aguinaldos, vacaciones, prestaciones, seguro, días económicos, etc. preescolar es una carrera donde tú eres el pilar de muchas profesiones futuras, no te dicen lo que hay atrás de la carrera, es difícil, sí, pero el resultado es increíble, en ella, lloras, disfrutas, te estresas, ríes, te enojas, un sinfín de emociones que no puedes expresar con una sola palabra. Pero hay que recordar que nadie es perfecto, que tampoco nacemos sabiéndolo todo, cometemos errores,, sin embargo sobre la marcha iremos aprendiendo y mejorando día con día por esforzarnos a ser buenos docentes que ayuden a motivar, enseñar, educar e inspirar, no te estreses, ni te alarmes cuando una actividad no funciona como lo esperabas por “x” o “y” razón, no pasa nada, porque a cualquier docente le puede suceder por una cosa u otra, por eso es importante la reflexión de la práctica, te ayuda a saber e identificar qué fue lo que hiciste mal, para que a futuras estrategias sean ahora mejor que la pasada.

Preocúpate por que las actividades sean llamativas para los estudiantes, procurando que sean encaminadas a cubrir con todos los estilos de aprendizaje para los estudiantes, que la motivación sea el objetivo principal hacia los alumnos, recordando que en ocasiones se nos olvidan como profesores que los alumnos atraviesan situaciones difíciles en el entorno en el cual se desarrollan, lo cual no les posibilita centrar toda su atención en clase, por ende es nuestro deber mostrarles, la más grande atención viable en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Quizás jamás sabrás con real certeza si todos los estudiantes adquirieron los conocimientos como en realidad quisieran, de lo que sí estoy enteramente segura, que logré trascender más allá, puesto que ganarse el cariño y admiración de la mayoría de los alumnos no es labor simple, necesitas llegar bastante en el de conocer profesores que me los han

demostrado, profesores que conocí hace más de 15, que aun luego de un largo tiempo sigo rememorando con cariño y respeto.

LOGROS:

Durante la carrera, jamás dejas de aprender, al contrario cada día más te vas apropiando de conocimientos, saberes y sobre todo, logras perfeccionar y adquirir más fortalezas como áreas de oportunidad que te ayudan a crecer profesionalmente y estar preparado para cualquier circunstancia que se te presente.

El propósito de la segunda estrategia “Colecciones” era que los alumnos aprendieran a convivir, socializar, indagar, sean autónomos, que aprendieran a contar colecciones de una forma más divertida, que se apropiaran de esos contenidos, conocimiento con alegría, goce, y amor, por lo cual, las actividades trabajadas se enfocaron más que nada en que fueran innovadoras, que mejor forma que a través de actividades lúdicas, dándole un giro completamente nuevo a lo que antes se suscitaba enseñar.

- En la ejecución de las actividades se logró captar la atención de los alumnos al ver un material grande, novedoso, llamativo por lo cual, se e motivaban, buscaban darle una solución e indagar como se jugaba y ayudarle al amiguito de al lado.
- La motivación fue una de las que estuvo presente en ambas actividades, siempre que se presentaba la oportunidad alentaba a los niños a dar su máximo esfuerzo en cada una de las actividades, logré mostrarles que cuando alguien tiene ganas de hacer las cosas por si solos es necesario que se lo crean, lo demás viene solo.
- El trabajo grupal y en equipos al azar en las actividades realizadas, permitió que los alumnos se relacionaran de una manera más cercana con otros compañeros, pues como sabemos los niños son muy dados a formar sus propios círculos

sociales, lo que provoca descontento y mala comunicación cuando no se trabaja en ello.

- Todas las actividades permitieron crear ambientes de aprendizaje, por lo cual los alumnos lograron adquirir el aprendizaje esperado en diversas actividades, dando a conocer que una hoja prediseñada es más que una sola hoja de papel.

DIFICULTADES

Ser docente requiere estar preparándose día con día, sobre todo en esta carrera en la cual uno nunca nace sabiéndolo todo, es una profesión como cualquier otra en donde se presentan complicaciones, retos, desafíos en diferentes momentos determinados, por lo cual uno como docente debe aprender a como sobrellevarlas, pensar las causas y consecuencias para actuaciones posteriores, dentro de mi estrategias se presentaron las siguientes dificultades.

- Un problema que noté con mi grupo es que algunos niños faltaban demasiado, cuando esto sucedía tenía que explicar de nuevo lo que se había visto en la sesión pasada, lo que en mucho de los casos acortaba el tiempo de otras actividades previstas para una sesión.

PROPUESTAS DE MEJORA

Conforme terminaba las actividades iba persuadiendo cada palabra, indicación e intervención con los alumnos, en lo cual me pude percatar que alguna recomendación o sugerencia que pudiese tomar en futuras planeaciones, sería en:

- En el salón hay alumnos que poseen inconvenientes de inseguridad, por lo cual no participan, les cuesta trabajo involucrarse en trabajo en grupo o equipo, lo

cual conlleva a que su aprendizaje no se dé, la forma que se esperaba, nosotros como docentes jugamos un papel importante puesto a que tenemos que motivar aquellos estudiantes a mejorar día con día, algunas veces un vocablo de aliento podría ser la que cable.

2.2. ESTRATEGIA II “APRENDIENDO UN NÚMERO MÁS”

2.2.1 PLANIFICACIÓN

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: Pensamiento matemático.	
ORGANIZADOR CURRICULAR 1. <ul style="list-style-type: none">• Número, álgebra y variación.	ORGANIZADOR CURRICULAR 2. <ul style="list-style-type: none">• Número.
APRENDIZAJE ESPERADO: <ul style="list-style-type: none">✓ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida las convencionales.	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES: <p>Actividad 1.</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Iniciar recordando los números del uno al diez (La veces necesarias).✚ Hacer preguntas detonadoras a través de los conocimientos previos.✚ Dar consigas del juego y posterior a ello jugar a colocarle las espinas al puerco-espín. Los niños tendrán que colocar las espinas de acuerdo a como se les vaya indicando, relacionando así el número con la cantidad. (Realizar intervención por medio de preguntas sobre la actividad realizada). <p>Actividad 2.</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Cantar en conjunto con los alumnos la canción de “Un elefante se columpiaba”✚ Dar consigas de cómo realizar la actividad, posterior a ello jugar a cuantas bolas de nieve nos caben a nuestro helado para ello se les dará el recorte de un cono de helado y se les pondrá varias bolas de helado en la mesa, se lanzará un dado y según caiga, se le colocará la cantidad de helado al cono.✚ Pasar con los alumnos a reflexionar sobre lo que estar realizando a través de preguntas, ¿Es correcta la cantidad de bolas de helado que nos indica el dado?, etc...	

Actividad 3.

- ✚ Repasar el gusano de número en conjunto con los alumnos (Las veces necesarias)
- ✚ Dar consignas de cómo realizar la actividad, posterior a ello trabajar con números y pinzas, se les repartirá tarjetas de números del uno al diez y tendrán que colocarlos en orden ascendente, conforme logran ordenarlos correctamente se les daría pinzas, de lo cual tendrían que colocarlas en las fichas según les indicara el número
- ✚ Pasar con los alumnos a reflexionar sobre lo que están realizando a través de preguntas, ¿Es correcta la cantidad de pinzas colocadas en la ficha número seis?, etc...

Recursos: Puerco-espín, espinas, bolas de helado, conos. Tarjetas de números del 1 al 10

Áulico: Pinzas

TIEMPO: 3 horas

EVALUACIÓN: Observar si los alumnos comunican los números de manera oral y escrita en los diferentes juegos realizados.

REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA

La creación de estrategias innovadoras es difícil de crear y llevarlas a cabo, sin embargo el logro de que nuestros alumnos adquieran dicho aprendizaje esperado, se logra en la constante reflexión que le ponemos a nuestra práctica, la intervención, el desempeño en la creación de nuestras actividades, la constante preparación, reflexión crítica y acompañamiento nos dan la pauta y la herramientas necesarias para valorar el quehacer del docente dentro del aula.

Cabe señalar que una ocasión la directora del preescolar notificó mis estrategias como uno de los mejores progresos gratificantes destacando que todo es posible, siempre y cuando le des el tiempo necesario para mejorar tu práctica, buscando actividades acorde a las necesidades del grupo y de los alumnos. Considero que el ser docente es una palabra completamente

extensa, ya que es una carrera que jamás dejas de aprender, que cuando sientes que ya lo sabes todo vuelve a cambiar y como docente tienes que estar innovándote diario y como consejo del día, “Sal de tu zona de confort, conoce más allá de tus horizontes, que el que intenta puedo lograrlo todo”

SUSTENTO TEORICO.

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA: PENSAMIENTO MATEMATICO.

Las matemáticas son de gran importancia en el desarrollo evolutivo integral de cada niño y niña. Promover su aprendizaje de manera adecuada desde edades tempranas tiene como resultado el desarrollo de capacidades cognitivas que permiten el pensamiento lógico, el pensamiento crítico, el razonamiento inductivo, deductivo y analógico, así como la capacidad de abstracción. Estos son elementos fundamentales para que comprendan el mundo que les rodea, analicen situaciones, seleccionen e interpreten información para encontrar formas distintas de resolver los problemas que enfrentan día a día. Por otra parte, las matemáticas son la ciencia que más impacto tiene en otras áreas del saber, sin mencionar su protagonismo en el desarrollo científico y tecnológico en la actualidad.

CONTENIDO CIENTIFICO.

Los números convencionales:

Conocidos como **números naturales son todos aquellos que utilizamos para contar.** Los números enteros Son elementos que pertenecen al conjunto numérico que contiene a los números naturales, los números enteros comprende tanto a los números naturales que son los que utilizamos para contar como a los números enteros negativos y al cero.

<https://brainly.lat/tarea/3130511#:~:text=Los%20números%20convencionales%20o%20tambien%20conocidos%20Como%20números,a%20los%20números%20enteros%20negativos%20y%20al%20cero.>

Números:

Los números son los **símbolos especiales**. Pueden usarse sin valor numérico cuantitativo, como en los números de teléfono, en las matrículas, en las calles... ahí sencillamente nos sirven para ser fáciles de recordar. Implica que está asociado a una cantidad (1, 4,3 etc.), éste es el aspecto cardinal y cuantitativo.

<https://aventuradiminuta.blogspot.com/2012/10/que-es-un-numero-algunas-actividades-y.html#:~:text=Los%20números%20son%20los%20símbolos%20especiales.%20Pueden%20usarse,etc.%29%2C%20éste%20es%20el%20aspecto%20cardinal%20y%20cuantitativ>

2.2.2 DESARROLLO Y REFLEXIÓN DE LA PRÁCTICA

DESCRIPCIÓN:

ACTIVIDAD 1. “Colocando las espinas al puerco espín”

Comenzó la clase con repitiendo los números del uno al diez como tres veces, posterior a ello se les pregunto, ¿Han jugado a el juego del puerco espín?, ¿Cómo creen que se juegue?, ¿Cómo es un puerco espín?, ¿Han visto un puerco espín sin sus espinas? Se les comento que realizaremos la actividad de colocando las espinas al puerco espín para ello se tuvo que dar la consigna de que se les daría una lámina del puerco espina en donde este no tiene espinas y ellos serían que colocaran las espinas con ayuda de conos por lo cual cada codo tiene un número entero y en la lámina habrá círculos con puntos, donde tendrán que contar los puntos y buscar el número entero en el cono para posterior colocarlo sobre encima de los puntos correctos, nuevamente se le pregunto a los alumnos, ¿Qué es lo que teneos que realizar?, todos alzaron la mano para dar respuesta a mi pregunta, se comenzó con la actividad y pasaba por mesita observando de qué manera lo resolvían, cuando veía que un niño estaba mal, pasaba con el realizando las siguientes preguntas de, ¿Cuántos puntos hay bajo este cono? Pasaba a contarlos en conjunto con los alumnos haciendo que ellos mismos se dijeran “Este cono no debe de ir aquí”, los mismos alumnos realizaban los movimientos y volvían contar con tal de que el puerco espín estuviera completo. Se realizó la actividad tres veces más.

ACTIVIDAD 2: “¿Cuántas bolas de helado caben en nuestro cono?”

Se dio inició con la canción de “Un elefante se columpiaba” posteriormente se les escribió en el pizarrón un número al azar y se les pregunto, ¿Qué número es?, a lo que los alumnos contestaban 5, 8, 10, 3, etc... ¿Si es el número 5, cuantos palitos debo colocar? Y así con algunos

número al azar, continúe la clase mencionándoles que jugaríamos a ver cuántas bolas de helado caben en nuestro cono, para ello se les dio la indicación de que se les daría un cono con varias imágenes de helado enmarcadas, conforme yo lanzara el dado pasaríamos a contar en conjunto con el grupo los puntos de la cara del dado en la que quedo y posterior a ello los alumnos tendrían que buscar y contar los helados y colocarlos encima del cono uno tras otro, al finalizar de dar la consigna se les pregunto a los alumnos, ¿Qué es lo que tenemos que hacer?, ¿Cómo lo vamos hacer?

Se les repartió a los alumnos el material, y se dio inicio a la actividad aventando el dado, se les pregunto, ¿Cuántos puntos hay?, daban su respuesta, y se les mencionaba, si tenemos seis puntos, ¿cuantas bolas de helado tenemos que colocar al cono?, a lo que los alumnos me respondían seis, algunos otros se les complicaba, por lo cual pasaba a intervenir a en la realización de actividades preguntando, ¿Estás seguro que esa es la cantidad de bolas de helado que debes poner?, ¿Por qué?, ¿Cuál es la cantidad correcta?, así mismo hacia el ejemplo con el compañero de al lado preguntando, ¿Cuántas bolas de halado tienes que ponerle al cono?, ¿Cuántos coloco tu compañero?, ¿Cuántas le hacen falta?, ¿Cuántas bolas de helado tiene que quitar? Y viceversa con el niño que coloco incorrectamente el resultado pero reformulando las preguntas, como, ¿Cuántas bolas de helado tienes tú?, ¿Cuántas tu compañero?, la realización de estos cuestionamientos me daban la pauta para que los alumnos reflexionaran sobre su propio resultado y así se estuvo jugando de tres a cinco veces.

ACTIVIDAD 3. “Números y pinzas”

Para dar inicio a la clase nos apoyamos del gusano de números, por lo cual realice preguntas, como: ¿Qué número es este? Y así, sucesivamente con todos los números. Posterior a ello se les indico que saldríamos a la cancha a realizar la actividad de “Números y pinzas” para

ello se les dio la consigna de que se les repartiría tarjetas de números del uno al diez y tendrán que colocarlos en orden ascendente, conforme lograran ordenarlos correctamente se les daría pinzas, de lo cual tendrían que colocarlas en las fichas según les indicara el número, ejemplo, si en mi ficha tengo el número seis, ¿Cuántas pinzas debo colocarle a la ficha? Ahora bien, se le menciono que se pusieran de pie, guardaran sus sillitas, salieran a la cancha y se colocaran sobre encima de unos piececitos, se les repartió las fichas y se les dio un tiempo determinado para que lograran ordenar las fichas de manera ascendente, conforme los alumnos lo iban realizando intervenía como docente, realizando preguntas como, ¿Qué número es primero?, ¿Qué le sigue después?, ¿Estás seguro que ese número sigue?, cuando observaba que a los alumnos se le dificultaba un poco ordenarlos correctamente les hacía el comentario de si no recuerdas los números puedes pasar a observar los números en el gusano para que de esta forma se les hiciera más fácil poder ordenarlo.

Observe que en la mayoría de los alumnos había terminado la primera fase, por ende les comente que pasaría a dejar las pinzas aquellos niños que hayan logrado ordenar los números, esto hizo que se entusiasmaran en poder terminar la primera fase correctamente, durante la segunda fase, los mismos alumnos me hacían las preguntas de, ¿Maestra si aquí está la ficha del número cinco, yo debo colocarles las cinco fichas, verdad? A lo que contestaba que así era, nuevamente me comentaban “maestra, entonces voy bien” y seguían con colocarle las pinzas a los demás números, aquel niño que terminaba, pasaba a sus lugares preguntando, ¿Estás seguro que lograste hacerlo correctamente?, contemos juntos, entonces empezábamos a contar el número que a aparecer en las fichas y las pinzas colocadas de acuerdo al número indicado.

EXPLICACIÓN:

Estas actividades se realizaron con el objetivo de que los alumnos comuniquen los números de manera oral y escrita en los diferentes juegos realizados como también que aprendan los números del 1 al 10 en diversas situaciones, incluida las convencionales. También sirvió para identificar qué tanto saben trabajar en equipo, y compartir sus materiales, que me sorprendí lo bien que se pudo llevar a cabo las actividad gracias a ello, me percate qué también saben seguir indicaciones, e identifiqué a alumnos como Mateo, Diego, y Jonatán que se les dificulta seguirlas, y se distraían con el material.

ACTIVIDAD 1. “Pongámosle las espinas al puerco-espín”

Para la aplicación de esta actividad, se inició dándoles la consigna a los alumnos sobre cómo llevar a cabo la actividad, cabe mencionar que Azael es un alumno que se le complica reconocer los números pero sabe contar correctamente, por lo cual Jonatán se percató de ello cuando empezaba a colocar las espinas al puerco espín incorrectamente en los puntos estipulados por lo que le ayudo Azael para unir el numero con los puntos según este lo indicaba. {Véase anexo 9}

ACTIVIDAD 2. “¿Cuántas bolas de helado caben en nuestro cono?”

Para llevar a cabo esta actividad se ocupó del material de bolas de helado impresas y enmarcadas, conos enmarcados y un dado {Véase anexo 10}, durante la realización de esta actividad a los alumnos ya no se les complico tanto identificar números y comunicaba de manera oral la numeración del uno al diez.

ACTIVIDAD 3. “Números y pinzas”

Al finalizar esta actividad, me percaté de que solo dos alumnos de veinte cinco aún se les dificultaba identificar los números y llevar ordenadamente la relación de estos {Véase anexo 11} por lo cual se pasó a sus lugares para ayudarlos a reflexionar con ayuda de preguntas, como: ¿Crees que esté es el número que sigue?, contenemos nuevamente, cuando observaba que se le dificultaba a Caleb, le hacía el comentario de que podría apoyarse del gusano de números para poder guiarse como es que deberían ir correctamente y pudiera identificarlos, posterior a ello Isaac me habló para hacerme el comentario de que había culminado su trabajo por lo que opto por ayudarle a Caleb en la identificación de número con el siguiente dialogo...

Alumno Isaac: Después del tres, ¿Cuál sigue?

Alumno Caleb: Pasaba a mostrarle cualquier número

Alumno Isaac: No, después del tres, va uno que es como una sillita

Posterior a ello, Caleb pasaba a buscarlo y lo encontraba rápidamente, posterior a ello se les indico que alumno que fuera terminando pasaría a colocarle pinzas a las tarjetas de acuerdo al número que este le indicaba {Véase anexo 12}, y para finalizar se pasó por mesa para ir cerciorándonos de que los alumnos lo hayan hecho correctamente, efectivamente la mayoría del grupo coloco las pinzas indicadas en cada una de las tarjetas {Véase anexo 13}, a tal grado de que les gustó mucho la actividad y optaban volver hacerlo pero ahora con fichas por lo cual se les dio la oportunidad de volver a realizarlo para aquellos niños que lograran terminar en su totalidad validez {Véase anexo 14}

CONFRONTACIÓN:

La autora María Asunción Bosch Saldaña, afirma lo siguiente:

Lo que resulta evidente es que los niños pequeños, de manera informal, en sus juegos, ya realizan numerosas actividades de índole matemático: exploran modelos, formas y relaciones espaciales, comparan magnitudes, cuentan objetos, etc. Por lo tanto es algo natural que, en el aula, los niños de Educación Infantil lleven a cabo, espontáneamente, actividades que requieren habilidades matemáticas. Pero en la escuela, además, hemos de hacer matemáticas más sistemáticas, preparadas y dirigidas por los maestros, porque el sistema educativo tiene como finalidad potenciar todos los aprendizajes. (Bosch, 2012, 1(1), 15-37)

Por ende, en educación preescolar es sumamente importante que el niño aprenda a construir por si solos los conceptos básicos de matemáticas y de acuerdo a Bosch el juego es una buena forma de aprender, por ello es recomendable utilizar diversos conocimientos que ayuden a mejorar el desarrollo de los alumnos y que lo vayan adquiriendo de forma emotiva a lo largo de sus desarrollo.

RECONSTRUCCIÓN:

Con estas actividades logré darme cuenta lo importante qué es que como docentes, les presentemos a los alumnos actividades y materiales que les permitan tener otro panorama o alternativas que les ayuden a reconocer que existen diferentes formas de aprender, dejándolas como experiencias enriquecedoras, que sean autónomos, indaguen, piensen y reflexionen acerca de lo que están realizando, he de reconocer que para que los alumnos tengan un aprendizaje significativo depende también de la intervención que tenga el docente.

Considero que fue una buena estrategia de trabajo y que al finalizar la actividad fue muy bueno y de mucha retroalimentación haberles preguntado a los alumnos que fue lo que se les dificultaba, lo que lograron realizar, como lo llevaron a cabo, etc.

Consideraré a la próxima hacer hincapié en los alumnos sobre todo en Jonatán, Mateo y Diego que se distraen demasiado con el material, anticipar las consignas para que la actividad pueda fluir al cien por ciento como se tenía prevista.

2.2.3 EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA.

REFLEXIÓN FINAL

Ser docente es algo demasiado bonito, algo que puedes disfrutar un millón de veces, gozas de privilegios, como: aguinaldos, vacaciones, prestaciones, seguro, días económicos, etc. preescolar es una carrera donde tú eres el pilar de muchas profesiones futuras, no te dicen lo que hay atrás de la carrera, es difícil, sí, pero el resultado es increíble, en ella, lloras, disfrutas, te estresas, ríes, te enojas, un sinfín de emociones que no puedes expresar con una sola palabra. Pero hay que recordar que nadie es perfecto, que tampoco nacemos sabiéndolo todo, cometemos errores sin embargo, sobre la marcha iremos aprendiendo y mejorando día con día por esforzarnos a ser buenos docentes que ayuden a motivar, enseñar, educar e inspirar, no te estreses, ni te alarmes cuando una actividad no funciona como lo esperabas por “x” o “y” razón, no pasa nada, porque a cualquier docente le puede suceder por una cosa u otra, por eso es importante la reflexión de la práctica, te ayuda a saber e identificar qué fue lo que hiciste mal, para que a futuras estrategias sean ahora mejor que la pasada.

LOGROS:

Durante las tres actividades realizadas, pude alcanzar varias fortalezas como áreas de oportunidad haciendo que yo pueda progresar profesionalmente. Los objetivos de la estrategia, “Conociendo números”, era que los alumnos aprendieran a convivir, socializar, indagar, sean autónomos, que aprendieran números sin aburrirse, y que sobre todo se apropiaran de esos contenidos con entusiasmo, por lo cual, las actividades realizadas se enfocó más que nada en que fueran innovadoras, que mejor forma que a través de actividades lúdicas, dándole un giro completamente nuevo a lo que antes se suscitaba enseñar.

- En la ejecución de actividades se logró captar la atención de los alumnos al ver un material grande, novedoso, llamativo por lo cual, se e motivaban, buscaban darle una solución e indagar como se jugaba y ayudarle al amiguito de al lado.
- Todas las actividades permitieron crean ambientes de aprendizaje, por lo cual los alumnos lograron adquirir el aprendizaje esperado en diversas actividades, dando a conocer que una hoja prediseñada es más que una sola hoja de papel.

DIFICULTADES

Ser docente requiere estar preparándose día con día, sobre todo en esta carrera en la cual uno nunca nace sabiéndolo todo, es una profesión como cualquier otra en donde se presentan complicaciones, retos, desafíos en diferentes momentos determinados, por lo cual uno como docente debe aprender a como sobrellevarlas, pensar las causas y consecuencias para actuares posteriores, dentro de mi estrategias se presentaron las siguientes dificultades.

- En un momento de la actividad de “Números y pinzas”, se presentó un descontrol del grupo, ya que “x” alumno me llevaba la contraria, haciendo que los demás me desobedecieran y no me prestaran atención teniendo que recurrir en ese momento a la ayuda de la maestra titular para poder calmarlos.

PROPUESTAS DE MEJORAS

Conforme terminaba las actividades iba persuadiendo cada palabra, indicación e intervención con los alumnos, en lo cual me pude percatar que alguna recomendación o sugerencia que pudiese tomar en futuras planeaciones, seria en:

- El dar las consignas antes de repartir el material ya que los alumnos se distraen con facilidad.
- Buscar formas o maneras de que “x” alumno me lleve la contraria para poder trabajar armónicamente con todo el grupo.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III “CONCLUSIONES Y COMENDACIONES”

3.1 CONCLUSIONES

Hoy en día, ser docente implica una gran responsabilidad que conlleva conocer a los estudiantes, poder escucharlos, generar procesos, capacidades, hacerles reconocer que todos y cada uno de ellos aprende en diferente forma, además de que son especiales en virtud de que son únicos. Como profesor tienes la misión de concretar las necesidades de todo tu grupo, alumno por alumno, logrando que todos puedan adquirir un conocimiento.

En la actualidad, el preceptor debe adaptarse a los cambios que le exige la sociedad, acoplarse a nuevas posibilidades interactivas e innovadoras, de poder enseñarle a los alumnos como utilizar sus propios errores para aprender y crecer de ello, además de transmitir la experiencia de goce sobre el conocimiento, de tener la obligación de que en “TODOS” los alumnos tengan la capacidad de pensar, crear, involucrarse, explorar, indagar, criticar analíticamente, para que interpreten y den soluciones a inconvenientes de la vida cotidiana como futura para que puedan desarrollarse íntegramente en la sociedad de la cual se encuentra en constante cambio diariamente, permitiendo mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

La realización de prácticas me llevó a explorar y encontrar las problemáticas del porque los alumnos no lograban tener un aprendizaje significativo y una socialización amena entre ellos, se llegó a una profunda indagación desde el contexto áulico, escolar, social y personal de los alumnos, la intervención docente y variantes presentadas antes mencionadas; por lo cual esto me dio indicio de llevar una metodología de investigación- acción permitiéndome un libre albedrío sobre como indagar, estructurar, organizar y ejecutar la investigación de “El juego como estrategia pedagógica para un aprendizaje significativo en los alumnos de segundo grado de preescolar”.

Durante esta investigación se analizaron diferentes autores que nos hablaron sobre el juego, percatándome de la gran importancia que tiene en el nivel preescolar sin embargo, durante mi realización de prácticas observe que aún hay docentes que no aprovechan el potencial de los alumnos tanto en su energía y su curiosidad, era evidente que necesitaban observar, vivenciar y explorar el cómo utilizar actividades lúdicas dándoles otra perspectiva de enseñanza en educación preescolar dejándoles un aprendizaje significativo.

El caracterizar al juego como una estrategia pedagógica facilitando el proceso educativo en los alumnos tanto en lo mental, social y psicológicamente era dejar al alumno desarrollar su interés, involucrándolo en su proceso educativo, con ayuda de actividades innovadoras, el uso de material lúdico, habilitando la completa manipulación de los mismos, crenado y desarrollando en ellos la atención, concentración, imaginación, apoyo y creatividad para su uso y realización de dichas actividades.

La realización de las dos estrategias lúdicas en el campo formativo académico pensamiento matemático, se vio la oportunidad de que los docentes, al igual que padres de familia y la sociedad conociera y reflexionara sobre, como el juego no solo es una actividad para entretener, sino que también implica tener múltiples aprendizajes para los niños.

Conforme se fueron realizando las actividades de cada estrategia se observó cómo los alumnos ponían en práctica al cien por ciento sus habilidades mentales, memorización, concentración, imaginación, control de impulsos, curiosidad, la creación de estrategias para darle solución a problemas, comunicación, empatía, y participación.

Durante el proceso de las estrategias influyo en los infantes lo emocional y social en la práctica del juego, como se mencionó algunas actividades lúdicas tienden a jugarse solos en contacto con objetos exceptuando la presencia de algunas otras personas, dado que habíamos venido de una pandemia y una etapa de egocentrismo girando en torno a él o ella, donde se

incluía solo papás, hermanos, primos o alguna persona que fuera del agrado del niño o niña. Se conoció diversas formas de juego como el relacionarse con demás compañeros, aprendiendo de diferente manera, aprovechando en su máximo potencial los recursos con los que se trabajó por lo cual se interesaron y lograron adquirir un mejor aprendizaje de.

En la finalización de ellas, se obtuvo con éxito en los alumnos obtener resultados en sus aprendizajes, además de que se logró una intervención docente amena de involucrarse más, buscando actividades innovadoras, permitió en ellos un interés de goce sobre el contenido, creando un aprendizaje que les dejó una experiencia nueva y significativa.

El juego, género en los alumnos un desarrollo y proceso de enseñanza que inicia a través de situaciones que el niño o niña va generando en el transcurso de los días, en su vida cotidiana como en sus diferentes contextos, por lo que las matemáticas son sumamente importantes en todo el desenvolvimiento de enseñanza- aprendizaje de los niños.

Considero que desde los indicios de los alumnos de Educación Preescolar, el docente debe motivar e incentivar al alumno porque él o ella se interesen por querer aprender sobre todo en matemáticas a través de actividades lúdicas ya que es un campo que se nos presenta diario en sus diferentes situaciones utilizando los números, al contar, repartir, entre muchas otras más que van desarrollando en los alumnos la capacidad de razonamiento, memorización, percepción, exploración, indagación, creación de diferentes estrategias para darle solución a problemas, la socialización, comunicación, expresión de ideas, control de emociones y sobre todo personas autónomas que quieran progresar en la vida.

3.2 RECOMENDACIONES.

Un pilar importante en la vida de los seres humanos es la enseñanza y la habilidad de cómo nosotros aprendemos, las competencias, áreas de desarrollo que desenvolvemos con el tiempo, por ello en la escuela se considera como un lugar en la formación personal y social, luego del núcleo de la familia que forma reacciones y valores generando un impacto importante en aspectos de bienestar, afectividad y productividad, así mismo podemos decir que aprender a aprender, mejora nuestra calidad de vida.

La ejecución y culminación de este informe de prácticas fue trascendente en alusión al desarrollo de la competencia “Detectar los procesos de aprendizaje de los alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo” dando la pauta de conocer mis áreas de desarrollo, logros y dificultades, además hizo hacer dicha evaluación personal, académica y profesional sobre mi trabajo e intervención docente, sin embargo me agrada señalar que constantemente habrá que tener en cuenta sugerencias para continuar manteniendo aquel cambio en mi persona y en el trabajo docente, por esa razón doy a conocer varias sugerencias que surgieron desde la realización de mi práctica alrededor del presente informe, de las cuales destacaron:

- Conocer las características emocionales, físicas, cognitivas, psicológicas y sociales de los alumnos para la elaboración, ejecución e implementación de actividades de acuerdo a sus necesidades.
- No perder de vista el objetivo de tus aprendizajes esperados, de tal manera que toda actividad pueda llegarse al logro, garantizando resultados exitosos.
- Crear estrategias lúdicas, te permitirá reforzar y afianzar lo que los alumnos van aprendiendo, desarrollando en ellos la socialización, la empatía, la motivación, propiciando un cambio de actitud y gesto sobre cualquier campo, sobre todo fortaleciendo un aprendizaje significativo”.

- Dar consignas de modo claro, precisas, no deben de ser extensas, adaptadas al nivel de tus alumnos y entendibles.
- Utilizar y crear material útil, llamativo, novedoso, suficiente y manipulable, para el alumno pueda tocarlo ayudándote a mantener la atención de los niños ante un tema.
- Incentivar a los alumnos por medio de lo que a ellos les apasiona, utilizando tics, un tema en concreto, practicando un refuerzo positivo, sobre todo cómo haces la intervención docente con tus alumnos.
- Realizar una variedad de actividades innovadora, basadas en escenarios reales que ellos hayan vivido para que el alumno explore en la posibilidad de diferentes temas así mismo, tu, como docente conocerás cuáles son sus destrezas y desafíos y donde es que requieren más apoyo.
- No olvidar el deber, obligación y responsabilidad que conlleva el ser docente escolar, recordando que somos los guías de los niños hacia el encuentro de sus habilidades y fallas los cuales deben aprender a controlar.

Para finalizar y como última recomendación para cualquier circunstancia es nunca dejar de motivar a los alumnos, crear ambientes de confianza y sobre todo escuchar a tus alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aina A (8 de abril de 2018) El aprendizaje significativo en infantil. Educación.

<https://www.alevin.es/el-aprendizaje-significativo-en-edad-infantil/>

Braña, B. (2010). *Herramientas para investigar ¿Por dónde comenzar, El protocolo de investigación*. E-noTas, n.º1-4

Bosch, M.A. (2012). Apuntes teóricos sobre el pensamiento matemático y multiplicativo en los primeros niveles. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 1(1), 15-37.

Capítulo III. *La fotografía como herramienta de investigación exploratoria de un fenómeno social*.

Federación de Enseñanza de CC,OO, de Andalucía (2010). Temas para la educación.

Profesiones de la enseñanza, volumen (7), 1-7

<https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf#:~:text=Según%20Guy%20Jacquin%20%281996%29%2C%20el%20juego%20es%20una,estimar%20la%20actividad%20e%20incidir%20en%20el%20desarrollo>

Freire, Paulo. (2010). *Cartas a quien pretende enseñar*. Oral: siglo veintiuno.

García, M. *El video como herramienta de investigación*. Una propuesta metodológica para la formación de profesionales en comunicación. Bogotá, Colombia.

Herrero, T., López, M, Pecci, M., (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil En *El juego infantil y su metodología*. Grado superior. España: Mc Graw Hill. ISBN: 9788448171513/8448171519

Institutito Tecnológico de Sonora. Lectura 5. *Técnicas e instrumentos*. Dirección de la cultura y el deporte Licenciatura. Metodología de la investigación, Unidad de Competencia II Técnicas e instrumentos.

IB (3 de marzo del 2020). Las ventajas del aprendizaje a través del juego. Navigation.

<https://blogs.ibo.org/blog/2020/03/03/las-ventajas-del-aprendizaje-a-traves-del-juego/?lang=es>

J. Elliott (2005). *La investigación-acción en educación*. Quinta edición. Madrid: Ediciones Morata

Juan M. Escudero (coord.) Bolívar, González y Moreno (1997). *Diseño y desarrollo del currículum en la educación secundaria*. Barcelona: Horsori. pp: 66-69

Kínder C. (20 de junio del 2020). 3 problemas comunes de aprendizaje en la infancia. Kínder

Cedros del Valle. <https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/kinders/problemas-comunes-de-aprendizaje-infancia>

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. 3

Luis Brumana (2021) Impacto emocional en la pandemia. Oral: UNICEF.

Luis G & Terrones (2003) Repertorio de estrategias pedagógicas oral: Promeb-Piura

OCDE (2015) Política educativa en perspectivas oral: Fundación Santillana 2015 para la edición española.

Ortega, B. (31 de diciembre de 2017). Aprendizaje desde la perspectiva cognitiva de la elaboración y el procesamiento de información. Estrategias y Estilos de Aprendizajes.

<https://estrategiasyestilosdeaprendizaje.wordpress.com>

Piera L. (16 de diciembre del 2020) COVID-19: Problemas sociales y psicológicos en la pandemia. UNESCO.

<https://es.unesco.org/news/covid-19-problemas-sociales-y-psicologicos-pandemia>

Rosa Ileana, P. V. (2020) perfiles profesionales, criterios e indicadores para el perfil docente, de asesoría técnica docente, de asesoría técnica pedagógica, directivo y de supervisión escolar oral: USICAMM

Rodríguez, Flores y García. *Metodología de la investigación educativa. Capítulo III.*

SEP (2021) Estrategias Nacionales para el Regreso Seguro a Clases Presenciales en las Escuelas de Educación Básica. Oral: Distribución gratuita.

Secretaria de educación pública (SEP), (2011). *Programa de estudio 2011. Guía para la educadora. Educación preescolar.* Argentina 28, Centro, C. P. 06020, Cuauhtémoc, México, D. F. p.175

The Visual Brain. (16 de marzo de 2021). Teoría del Aprendizaje Significativo de David P. Ausubel [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NJQpyLbVMkQ>

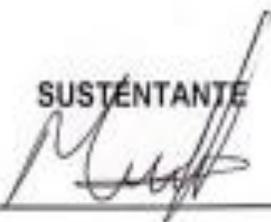
Universidades abiertas (2020) Problemas educativos y su impacto en el medio. 1-8. <https://revista.universidadabierta.edu.mx/docs/PROBLEMAS%20EDUCATIVOS%20Y%20SU%20IMPACTO%20EN%20EL%20MEDIO.pdf>

Vitorelli, Lima y Magalhaes (2013). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa. *Index Enferm.* Vol. 23, N 1-2, Brasil: Universidad Federal de Alfenas, Minas Recuperado de: [Metodologia181\).pdf](#).

World documents. (2015). El marco teórico referencial <https://vdocuments.pub/el-marco-teorico-referencial.html>

RESPONSABILIDAD AUTORAL
LA INVESTIGACIÓN, REDACCIÓN, APORTACIONES SON RESPONSABILIDAD
EXCLUSIVAMENTE DEL O LA SUSTENTE.

SUSTENTANTE



MONSERRAT LÓPEZ CALIXTO.

ASESOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



MTRO. CARLOS ALBERTO VELÁZQUEZ RAMÍREZ.

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



MTRA. REYNA LILIA MEDINA VENCES.

ANEXOS



Anexo 1. Los estudiantes estaban concentrados en atrapar la mayoría de peces.



Anexo (2). Se les dio apoyo a los alumnos a donde se observó que estaban equivocados.



Anexo (3). Los alumnos empiezan hacer el registro de peces atrapados haciendo la correlación uno a uno



Anexo (4). Realizaban el conteo de acuerdo a las diferentes especies de mar pescadas



Anexo (5). La alumna Grecia y Fernanda realizaban su pizza de acuerdo a su receta una de manera aleatoria y la otra niña de manera ordenada.



Anexo (6). Aquí se muestra como los alumnos culminaban de hacer su pizza con gran satisfacción colocándolos ordenada mente.



Anexo (7). El alumno Sebastián se mostraba ansioso por seguir con otro ejercicio, ya que él había concluido con gran satisfacción



Anexo (8). Se observa como los alumnos se encuentran muy concentrados en la realización de la actividad, inclusive trataban de terminar todos juntos.



Anexo (9). Se muestra como Jonatán le ayuda a su compañero Azael en la realización de la actividad reconociendo los números con puntos.



Anexo (10). Este es el material a utilizar, las bolas de helado y conos enmarcados.



Anexo (11). Se logra apreciar como a dos alumnos aún se le dificulta llevar ordenadamente la relación de números así como la identificación de



Anexo (12). Vemos como el alumno logra identificar los números así como ordenarlos de menor a mayor para posterior pasar a mencionar la siguiente consigna de colocar las pinzas



Anexo (13). El alumno coloca las pinzas indicando lo que la tarjeta le pide.



Anexo (14). Se logra apreciar como los alumnos terminaron y lograron hacerlo correctamente sin apoyo de la docente.