



ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO



INFORME DE PRACTICAS PROFESIONALES EL JUEGO PARA REFORZAR LA RESTA EN ALUMNOS DE 2° DE PRIMARIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA QUE EN EDUCACION PRIMARIA

PRESENTA
YADIRA VARA GONZALEZ

ASESOR
MTRA. ALBA FRANCISCA IZQUIERDO RAMIREZ

“Jugar no es un descanso del aprendizaje. Es un aprendizaje interminable, encantador, profundo, atractivo y práctico. Es la puerta al corazón del niño”.

Vince Gowmon.

Agradecimientos

A mi papá.

Él es para mí el mayor tesoro, jamás me juzga, me apoya y me alienta a seguir cuando siento que no puedo más.

A mi mamá y mi hermana Valeria.

Por apoyarme en este trayecto.

A mis hijos

Por ser mi motor para seguir adelante y levantarme cada vez que caía, por su amor incondicional en especial a Arick que me decía “tú siempre puedes porque eres mi mamá”.

A mi asesora de titulación.

Por su paciencia y su tiempo

INDICE

INTRODUCCION.....	6
CAPITULO 1. PLAN DE ACCION.....	7
1.1 INTENCION.....	8
1.2 PLANIFICACION.....	11
1.2.1 CONTEXTO.....	11
1.2.2.DIAGNOSTICO.....	12
1.2.3 PROBLEMA.....	16
1.2.4 HIPOTESIS DE ACCION	16
CAPITULO 2. MARCO TEORICO	18
2.1 CONCEPTO DEL JUEGO	19
2.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	25
2.3 CONCEPTO DE RESTA	28
2.4 LA RESTA Y SUS ELEMENTOS	31
2.5 EL JUEGO PARA REFORZAR LA RESTA.....	32
2.6 EL JUEGO PARA REFORZAR LA RESTA DESDE EL MARCO NORMATIVO.	33
CAPITULO 3. ESTRATEGIA METODOLÓGICA	37
3.1 PARADIGMA CUALITATIVO.....	38
3.2 INVESTIGACION ACCION	39
3.3 INSTRUMENTOS APLICADOS EN LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	41
CAPÍTULO 4. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS.....	43
4.1 ESTRATEGIA NO. 1 LAS TARJETAS MÁGICAS	44
4.1.1 CICLO 1. IDEA INICIAL	44
4.1.2 PLANIFICACIÓN.....	45
4.1.3 ACCIÓN	48
4.1.4 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.....	49
4.1.5 Ciclo 2. PLAN CORREGIDO	50
4.1.6 ACCIÓN	53
4.1.7 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.....	54
4.1.8 PLAN CORREGIDO.....	56
4.1.9 ACCION	59
4.1.10 EVALUACION	59
4.2 ESTRATEGIA No 2 EL SALTO DE LA RANA.....	62

4.2.1 CICLO 1. IDEA INICIAL	62
4.2.2 PLANIFICACIÓN.....	62
4.4.3 ACCIÓN	65
4.2.4 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.....	66
4.2. 5 CICLO 2. PLAN CORREGIDO	69
4.3.6 ACCION	71
4.6.7 EVALUACION	71
4.2.8 CICLO 3. PLAN CORREGIDO	73
4.2.9 ACCION	75
4.2.10 EVALUACION	75
4.3 ESTRATEGIA NO 3. APRENDEMOS CON TÍTERES.....	78
4.3.1 CICLO 1. IDEA INICIAL	78
4.3.2 PLANIFICACIÓN.....	78
4.3.3 ACCIÓN	80
4.3.4 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.....	81
4.3.5 CICLO 2. PLAN CORREGIDO	83
4.3.6 ACCIÓN	83
4.3.7 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.....	84
4.3.8 CICLO 3. PLAN CORREGIDO	85
4.3.9 ACCIÓN	86
4.3.10 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.....	87
OBSERVACIÓN Y EVALUACIÓN.....	88
CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS.....	92
ANEXOS	94

INTRODUCCIÓN

La documentación de la práctica docente, se realiza en la Escuela Primaria Leona Vicario, con clave de centro de trabajo 15EPR0332N, ubicada en la calle Calzada Chimaltécatl S/N en el Municipio de Ocoyoacac, Estado de México, lugar donde su principal actividad económica es el comercio. Con base en el censo del INEGI (2011), tiene 72,103 habitantes y su territorio comprende las delegaciones de Santa María, San Miguel y Santiaguito, San Juan Coapanoaya y la Asunción Tepexoyuca.

La localidad cuenta con 32 escuelas primarias. La escuela en donde se llevó a cabo la investigación fue la Primaria “Leona Vicario”, dicha institución cuenta con una matrícula aproximada de **1505** alumnos divididos en 43 grupos, lo que permitió identificar que de 2° a 6° hay 7 grupos por grado y en 1° hay 8 grupos, como es una escuela grande se con promotores de salud, educación física y artes; así como algunos docentes que imparten computación e inglés.

El grado asignado a la Docente en Formación (D.F.) es el 2°, grupo “C” integrado por 34 alumnos, 16 niñas y 18 niños con edades entre los 7 y 8 años de edad y debido a la observación realizada, se identificó que los alumnos presentaban dificultad para entender y resolver restas, así como también había desinterés y confusión, razón por la que fue necesario plantear algunas interrogantes: ¿Cómo enseñar a restar a los alumnos de una manera divertida? ¿Qué estrategias aplicar para que los niños aprendan a restar, pero que además se motiven y se interesen en la resta?

Lo que llevó a la D.F. a formular una hipótesis de acción: La aplicación de juegos en la resta permitirá que los niños de segundo grado aprendan a restar de una manera divertida e interesante. Para que la investigación tuviera sentido se formularon los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- Aplicar juegos para que los niños aprendan a resolver restas de manera significativa, utilizando juegos matemáticos.

Lo que motivó a la D.F. para realizar la siguiente documentación de su práctica, fue la necesidad de captar la atención de sus alumnos para realizar restas y lograr que estos aprendan de una manera divertida, pero al mismo tiempo le permitirá hacer un análisis de su práctica educativa que le lleve a mejorar las competencias profesionales que el perfil de egreso requiere y que aún faltaba fortalecer, estas son: Diseñar planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica, así como la Utilización de estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje.

El presente trabajo consta de 4 capítulos, el primero de ellos contiene la intención del informe de prácticas, resaltando la importancia de la mejora de la práctica docente, así como la planificación que nos da un panorama del lugar donde se llevó a cabo la investigación, el problema focalizado y la manera en que podría mejorar. El segundo capítulo refiere a los conceptos que se manejan en el presente informe de prácticas, que son útiles para el sustentar dicho trabajo.

El tercer capítulo nos menciona la estrategia metodológica empleada en el presente trabajo de investigación que nos da un panorama general del por qué se usa dicha metodología, así como los instrumentos aplicados por la modalidad de la que se trata. En el cuarto capítulo menciona a detalle cada estrategia utilizada, como surge, la manera de plantearla, la experiencia de aplicación, la adaptación, hasta la manera en que se evaluó.

CAPÍTULO 1. PLAN DE ACCIÓN

1.1 INTENCIÓN

El papel del docente, es importante para lograr la consolidación del aprendizaje, razón por la que debe ser guía en el proceso de construcción del conocimiento y el generar un ambiente propicio, es tarea fundamental para que el alumno establezca vínculos de confianza entre estudiantes, profesor y conocimiento.

Se considera fundamental la realización del presente trabajo para mejora de la práctica docente, ya que enriquece las competencias requeridas en el perfil profesional. Con afán de mejorar el desempeño profesional en el aula y asumir el compromiso de aplicar estrategias que promuevan la mejora del aprendizaje en el grupo donde se llevará a cabo dicha práctica.

De esta manera, me sentí comprometida a mejorar mi práctica docente por medio de una intervención dinámica, empleando el juego como una estrategia que le permita al alumno divertirse, al mismo tiempo que fomenta en logro del aprendizaje, esperando despertar su interés en la resolución de operaciones, específicamente la resta. De ahí surge la posibilidad de contribuir a la transformación del aprendizaje enfocado en el aprendizaje de la resta.

El informe de práctica, permitirá dar cuenta de mi intervención dentro del aula de clase y del fortalecimiento de las competencias del perfil de egreso que en este sentido serán:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica. La D.F. tuvo que prepararse y analizar su práctica docente para mejorar en beneficio de sus estudiantes a través de organizar y planear sus sesiones de clase aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del grupo

- Utiliza estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje. Las estrategias que se aplicaron se encaminaron a fortalecer el aprendizaje de la resta, generando un ambiente de confianza en el alumno que le permitiera involucrarse en la actividad propuesta.

Considerando las posibles dificultades que podría enfrentar como, los niños que presentan atraso en lectoescritura, lo que impidiera el entendimiento de problemas matemáticos, o bien, algún caso específico de alumnos que complique la aplicación y desarrollo de la estrategia, niños que no quieran realizar las actividades, o que no mostrarán interés por la estrategia planteada, la falta de entendimiento, o de técnicas al aplicar la estrategia.

En el grupo donde se llevará a cabo la práctica docente, es escaso el apoyo de los padres para realizar las tareas, ya sea por cuestiones económicas o porque predominan situaciones de familias disfuncionales y esto dificulta en algunos casos la atención de los niños. Por lo que mi compromiso también es buscar técnicas que ayuden a que la estrategia pensada resulte favorable, asumiendo el compromiso de prepararme y analizar mi práctica docente para mejorar, en beneficio de mis estudiantes y de mí.

Al buscar siempre mejorar y evolucionar en la práctica, el docente se convierte en un agente de cambio y en un facilitador efectivo del aprendizaje deberá incluso llevar a cabo la adaptación de las estrategias acorde a las características del alumnado. Y a través de la revisión teórica, se espera proporcionar un marco conceptual sólido que fundamente la intervención docente y su impacto en la formación de los estudiantes.

1.2 PLANIFICACIÓN

1.2.1 CONTEXTO

El presente informe de prácticas, se realiza en el Municipio de Ocoyoacac, Estado de México, donde su principal actividad económica es el comercio, con base en el censo del INEGI (2011), tiene 72,103 habitantes y su territorio comprende las delegaciones de Santa María, San Miguel y Santiaguito, San Juan Coapanoaya y la Asunción Tepexoyuca. La localidad cuenta con 32 escuelas primarias y la escuela en donde se llevó a cabo la práctica docente fue la Primaria “Leona Vicario”, con clave de centro de trabajo 15EPR0332N, ubicada en la calle Calzada Chimaltécatl S/N.

Esta escuela primaria cuenta con una infraestructura adecuada que incluye servicios básicos como luz, agua y drenaje. Además, dispone de un total de 48 aulas donde se imparten clases. El cuerpo docente está compuesto por 43 maestros titulares que atienden a los alumnos. Además, la escuela cuenta con promotores de Salud, Educación Física y Artes, así como clases de Computación e inglés.

En cuanto a la distribución de los alumnos, se tienen 7 grupos por cada uno de los 6 grados, lo que suma un total aproximado de 1505 alumnos. Los grados de 1° y 2° siguen el Plan y Programa 2017, que se enfoca en los aprendizajes clave. Por otro lado, los grados de 3° a 6° trabajan con el Plan de Estudios 2011.

Es importante destacar que esta escuela se encuentra entre las primeras en implementar la realización de planeaciones multidisciplinarias. Esto significa que se promueve la integración de diferentes áreas de conocimiento en la planificación de las clases, fomentando así un enfoque educativo multidimensional y enriquecedor para los estudiantes.

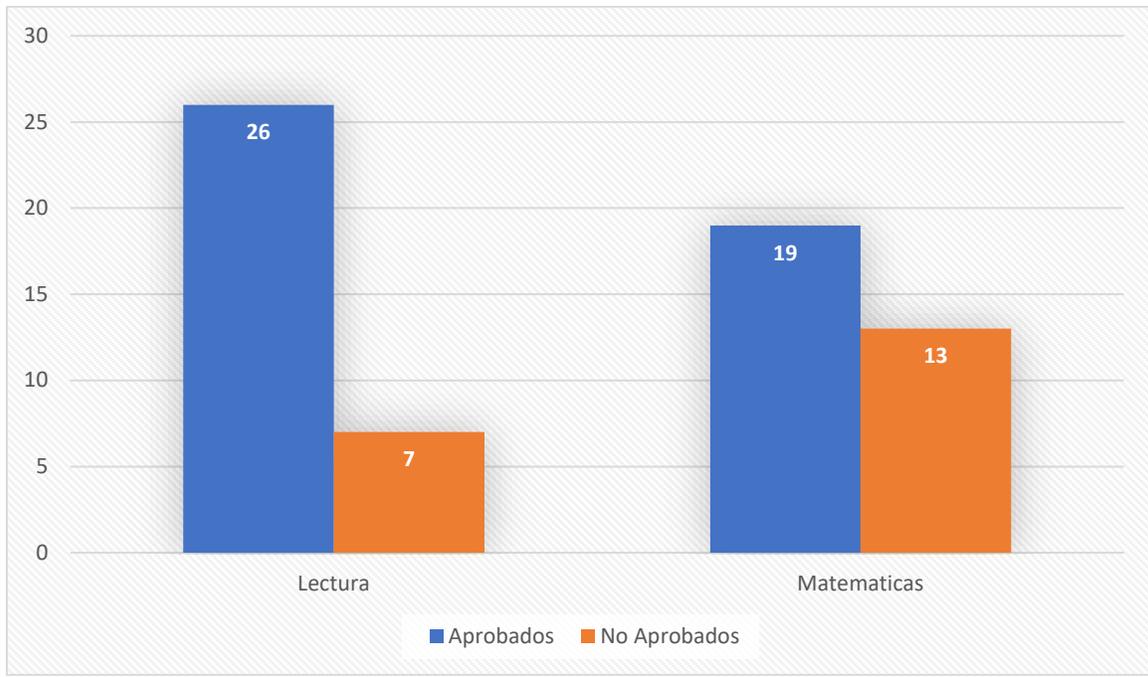
1.2.2 DIAGNÓSTICO

El grupo de 2º grado, grupo C”, cuenta con una matrícula de 34 alumnos, de ellos 18 son niños y 16 niñas, cuya edad oscila entre los 7 y 8 años de edad, encontrándose en la etapa de las operaciones concretas, según Piaget (citado por K. Loveell, 1991) la cual refiere que el niño puede emplear la lógica sobre lo que ha experimentado y manipularlo de una manera simbólica, con capacidad de pensar hacia atrás, a lo que llama reversibilidad. Esto ayuda a acelerar el pensamiento lógico y se pueden llevar a cabo deducciones, pudiendo resolver operaciones aritméticas básicas.

En la institución, se llevó a cabo la aplicación de un examen (MEJOREDU) a los alumnos del segundo grado grupo "C" de la escuela de práctica. El propósito de este examen es identificar el nivel educativo con el que los estudiantes comenzarán su aprendizaje en el ciclo escolar al que están inscritos. La aplicación del examen requirió la guía y supervisión tanto de la docente titular como de la D.F. Esto se debió a que a los alumnos les resultaba complicado comprender y resolver las operaciones planteadas en el examen.

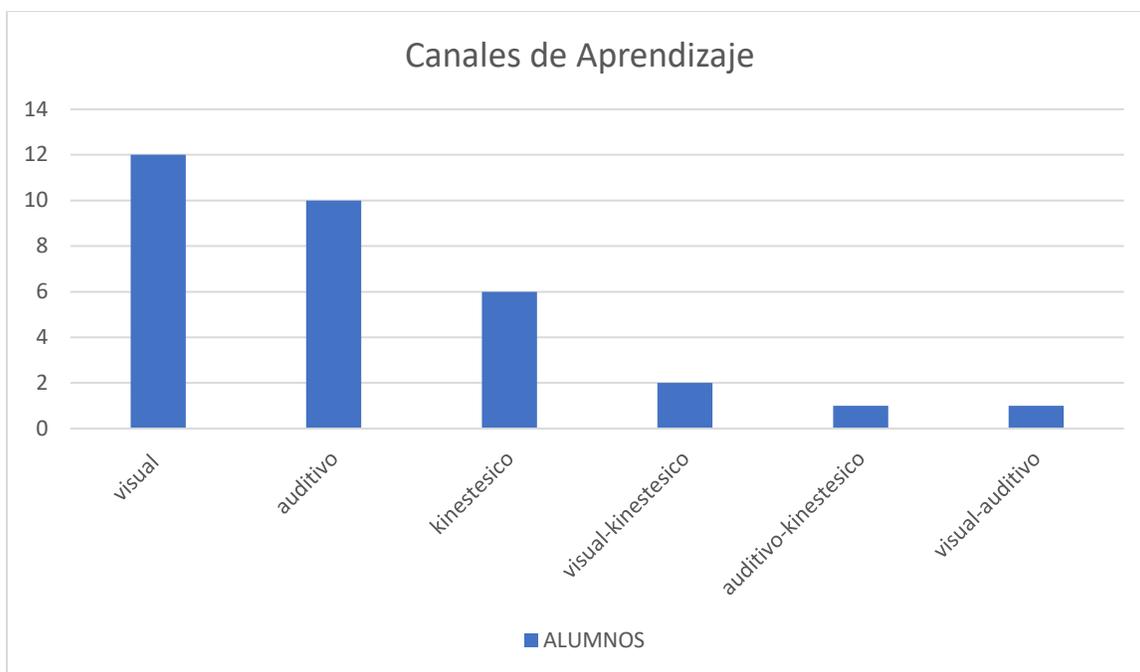
Una vez obtenidos los resultados, la docente titular del grupo compartió dichos resultados. A partir de los resultados obtenidos, se pudo observar que los alumnos enfrentan una mayor dificultad en el área de matemáticas, como lo muestran las siguientes gráficas y los Anexos 1 y 2 (Véase Anexo 1, Anexo 2)

Grafica de Examen (MEJOREDU)



Comparando ambas gráficas podemos observar que en el caso de matemáticas se tuvo un mayor número de reprobados, y se observó mayor dificultad en 5 reactivos relacionados con operaciones de resta, cabe mencionar que se leía cada reactivo para que los niños que no sabían leer y escribir fueran contestando.

La D.F. aplicó un test al grupo que permitió identificar que el canal de aprendizaje predominante es el visual (12 niños), seguido del auditivo (10), luego kinestésico (6), visual-kinestésicos (2), auditivo-kinestésico (1) y visual-auditivo (1). Dos niños en su resultado arrojaron que no tienen estilo predominante, lo que permitió identificar que se requerían estrategias que se adaptaran a los canales de aprendizaje de los estudiantes.



Existen algunos casos específicos de niños se presentan mayor dificultad de atención o realización de actividades, por alguna situación en particular:

La mayor parte de los alumnos trabaja al mismo ritmo, existen 6 pequeños que no leen ni escriben, además de una niña que no escucha y usa aparatos auditivos que fallan mucho, por lo que dificulta seguir el ritmo trabajo de sus compañeros, aunque su mamá comentó que sabe leer los labios, esta alumna es silábico – alfabético de tal forma es complicado que entienda algunas oraciones cuando su aparato deja de funcionar, debido a que aún no entiende o confunde algunas palabras. La titular comenta que otro estudiante es hiperactivo y le cuesta trabajo concentrarse, por lo que molesta a sus compañeros y anda parado, pero lee y sabe contar. (Diario Escolar, [31/08/2022](#)).

Dentro del grupo de estudio se encontraron diferentes desafíos. Algunos estudiantes aún estaban en proceso de adquirir habilidades de lectura y escritura, mientras que otros enfrentan dificultades de audición o atención. Por lo que la D.F. adaptó sus estrategias y proporcionó la atención necesaria a los alumnos para garantizar que todos los estudiantes pudieran avanzar en su aprendizaje de la mejor manera posible.

Como refiere González (2006), Klem y Connell (2004) Ryan y Patrick (2001) que el bajo rendimiento, la ausencia de lazos sociales y el uso de metodologías poco estimulantes puede ser

a causa del ausentismo a clase, a la apatía o a que no se adaptan como deberían, por lo que se debe proporcionar un entorno educativo estimulante, fomentar la participación activa, brindar apoyo emocional y académico, y establecer expectativas claras son algunas estrategias que pueden ayudar a motivar a los estudiantes y reducir los riesgos de conductas adversas.

La docente en formación logró identificar la dificultad que los niños tenían para poner atención y entender las restas, ya que, al pedir resolver dichas operaciones básicas, no hacían sus actividades o perdían interés, cuando se realizaba la explicación los niños se confundían y dispersaban su interés por atender las indicaciones.

La Docente en Formación Yadira Vara Gonzalez, estudiante de la Escuela Normal de Santiago Tianguistenco, haciendo un análisis y reflexión a lo largo de su estadía en dicha institución, a través de su participación en las prácticas de conducción, pudo darse cuenta de que en algunas de las competencias que requiere el perfil docente de egreso tiene debilidad y le falta consolidar, como en, el Diseño planeaciones didácticas aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares que conlleven la transversalidad de contenidos, acorde al contexto, para que el alumno pueda consolidar los aprendizajes esperados.

Utiliza estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje, donde le falta dinamismo para que sus clases puedan ser entretenidas y significativas, además de que al momento de dar instrucciones le falta claridad, pues de ello deriva la dispersión de atención por parte del alumno en clase tal y como se observa en la clase del día 22 de noviembre del 2022 a través de lo escrito en el Diario Escolar

Algunos niños tuvieron dificultades para comprender la dinámica del juego o se sintieron frustrados por la necesidad de regresar al punto de partida. La falta de entendimiento y el aburrimiento expresado por el niño 1, así como la negativa del niño 4 a responder, sugieren que la actividad puede no haber sido la esperada (Diario Escolar, 22/11/22).

1.2.3 PROBLEMA

Al observar los resultados emanados del examen diagnóstico aplicado por la Docente Titular en la primera semana del ciclo escolar, donde se identificó que el mayor problema estaba en Matemáticas específicamente en la resolución de operaciones de resta, y derivado de la jornada de observación, pude constatar que aunque los niños en proceso de adquisición de la lecto-escritura, eran hábiles para sumar contestando verbalmente pero no para restar, al igual que los niños que ya leen y escriben, no identifican o diferencian correctamente una suma de una resta, también se observa que dispersan su atención y pierden el interés para resolver operaciones de resta.

Tomando en cuenta este diagnóstico además del Test que identifica que el canal de aprendizaje predominante en el grupo fue el visual, nos lleva a formular las siguientes interrogantes:

¿Cómo enseñar a restar a los alumnos de una manera divertida? ¿Qué estrategias aplicar para que los niños aprendan a restar, pero que además se motiven y se interesen en la resta? ¿los juegos pueden ayudar a concentrar la atención del grupo?, surge la necesidad de que todos puedan aprender a restar de forma divertida.

1.2.4 HIPOTESIS DE ACCION

Es necesario que el docente comprenda que el aprendizaje entre más divertido sea, será más significativo, razón por la que se piensa que:

El juego como estrategia podrá lograr un ambiente propicio para el aprendizaje además de interesar y reforzar la resta en los alumnos de segundo grad

1.2.5 OBJETIVOS

Objetivo general:

Aplicar juegos para que los niños aprendan a resolver restas de manera significativa, utilizando juegos matemáticos.

Objetivos específicos:

- Identificar estrategias lúdicas para que los niños aprendan a restar de manera divertida a través de problemas tomados de su contexto.
- Desarrollar juegos para que los niños de segundo grado tengan las bases para realizar restas mediante su imaginación.
- Valorar las estrategias lúdicas implementadas para identificar el logro del aprendizaje de la resta a través de listas de cotejo.

Al ser el principal objetivo, aplicar juegos con el fin de que los niños aprendan a resolver restas de manera significativa, utilizando problemas en juegos matemáticos, para poder lograr un aprendizaje significativo, que al mismo tiempo permita mejorar mis competencias profesionales que aún falta fortalecer y que son el Diseñar planeaciones didácticas, aplicando los conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica y la utilización de estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje.

CAPITULO 2. MARCO TEORICO

2.1 CONCEPTO DEL JUEGO

En Grecia, filósofos y pensadores como Sócrates, reflexionaban sobre la actividad lúdica como si esta emanara del arte o tal y como una expresión propia del ser humano. Dicha relación entre el arte y el juego se daba al hacer poesía o plasmar en pintura ya que sugería que el hombre estaba imitando lo que era la realidad como si estuviese realizando un juego.

Aristóteles, opinaba que el juego de alguna manera reflejaba el comportamiento o las actividades que el niño haría de adulto. Lo que no podríamos contradecir porque la vida adulta suele ser en muchas ocasiones el reflejo positivo o negativo de lo que fue nuestra niñez. Esto da cuenta que una infancia feliz contribuye a nuestra formación.

Por otra parte, Nietzsche (1998), considerado el principal autor nihilista, basado en la filosofía platónica, afirma en el libro *Ecce Homo*: “No conozco otro modo de tratar con tareas grandes tareas que el juego” (p.61). Donde hace referencia acerca de la libertad como capacidad del niño para crear sus propias reglas de juego, he aquí donde de adulto debiera regresar al juego para alcanzar la libertad.

El juego ha sido motivo de estudio para diversos autores en cada etapa de la vida del ser humano. Algunos de ellos lo consideran como una actividad que surge de manera natural, permitiendo al niño conocer el mundo a través de la experiencia. Además, dado que el niño es un ser social, necesita interactuar y convivir con otros para un apto desarrollo, y el juego le brinda esa oportunidad.

El juego es concebido de diversas maneras, ya que el niño es un ser social que necesita convivir con otras personas, objetos y su entorno para lograr un buen desarrollo. Muchos autores,

como Piaget (1956), consideran que el juego es una necesidad para el niño, ya que le permite interactuar con la realidad y explorar diferentes aspectos de su entorno:

El juego comienza a tener su importancia desde los primeros meses de vida de los pequeños... el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo (Piaget 1956 citado en Meneses y Monge, 2001).

El juego le permite al niño explorar el mundo y conocer los objetos que lo rodean, además de desempeñar un papel fundamental en su desarrollo tanto intelectual como físico. Es por esta razón que el juego ha sido motivo de estudio para diversos autores, ya que en cada etapa de la vida humana se considera como una actividad que surge de manera natural y que permite a los niños conocer el mundo a través de experiencias significativas. La teoría de Piaget el menciona sus cuatro estadios que hacen referencia a que dependiendo de su edad es la forma que el niño interactúa.

De los Estadios mencionados por Piaget (1956) el presente trabajo de investigación usa la referencia del Estadio operacional concreto que comprende de 6 a 12 años y en el que destaca el juego reglado (donde el niño es capaz de atender indicaciones) y de construcción. Aquí los niños empiezan a usar la lógica formando pensamientos concretos, por lo que se van desprendiendo de cuestiones abstractas y se vuelven capaces de formular conclusiones a través de lo que experimentan.

Vygotsky (1917) en su teoría constructivista del juego, el juego impulsa el desarrollo intelectual del niño y contribuye a la construcción de su conocimiento, facilita la atención y la memoria, ya que el niño se involucra de manera activa y motivada en él. Introduce el concepto de "zona de desarrollo próximo", que se refiere a lo que el niño es capaz de aprender con la ayuda de un adulto o un compañero.

El juego desempeña un papel fundamental en la zona de desarrollo próximo, ya que proporciona un contexto en el cual el niño puede interactuar con otros y recibir apoyo para adquirir nuevas habilidades y conocimientos. A través del juego, el niño puede internalizar las habilidades y estrategias que se le presentan durante la interacción con otros, promoviendo así su desarrollo cognitivo.

Los niños desarrollan su aprendizaje de manera progresiva a través de la interacción social. A medida que interactúan con otros, adquieren nuevas habilidades y mejoran su proceso de pensamiento lógico, “el juego es entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales, Vygotsky (como se citó en Carrera y Mazarella, 2001) piensa que al jugar el niño a través de su imaginación puede explorar diferentes roles que lo pueden ayudar en la resolución de problemas.

Los niños requieren de la socialización, porque la interacción con otros facilita la realización de actividades, ayuda a desarrollar algunas habilidades e incluso aprenden a trabajar en equipo, lo que se requiere en algunos juegos y al conocer a otros van ampliando sus conocimientos mediante el intercambiando ideas.

En esta investigación se pretende que los alumnos aprendan a través del juego, permitiendo que los niños interactúen y no se cohiban para generar un ambiente de confianza, al respecto Cheng y Stimpson (2004) consideran que, si bien se reconoce ampliamente la importancia del juego, aún no se comprende completamente la forma en que los niños participan en él o no se utiliza de manera efectiva como un método de aprendizaje. Existe una falta de comprensión o aplicación adecuada de cómo los niños participan en el juego y cómo se puede aprovechar al máximo su potencial educativo.

Cheng y Stimpson realizaron un estudio sobre el aprendizaje basado en el juego, notaron que, aunque en juego en el aula es importante, no lo llevaban a la práctica y mencionan tres orientaciones profesionales:

- Orientación técnica, en ella los maestros consideran al juego como una estrategia que está dirigida a captar el interés y atención del alumno, pero en esta orientación el maestro no reflexiona su práctica docente. Solo se utiliza como una herramienta superficial para atraer la atención de los estudiantes, sin un análisis crítico o reflexivo por parte del maestro sobre cómo se integra en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto puede limitar el aprovechamiento del juego como herramienta educativa y no permite una adaptación adecuada a las necesidades de los estudiantes.
- Orientación inestable: reconocen que es bueno el aprendizaje a través del juego, pero es solo juego y no daban la importancia necesaria a actividades de este tipo, sino que lo veían como algo momentáneo o esporádico. Podríamos decir en el caso de la educación en nivel primaria el uso de juegos se podría considerar menos importante en comparación con otras actividades educativas más tradicionales
- Orientación investigadora: representaba a una de las docentes de la investigación quien no era capaz de definir claramente el concepto de aprendizaje a través del juego, que es una forma de vida, va más allá de la motivación y no le dan importancia. En esta perspectiva, la docente no comprendía completamente la naturaleza integral y profunda del aprendizaje a través del juego.

Puede que tuviera una visión limitada y superficial del juego, considerándolo simplemente como una herramienta para motivar a los estudiantes en lugar de reconocer su valor intrínseco como un enfoque pedagógico que impulsa el desarrollo holístico de los estudiantes

El juego forma parte indispensable del desarrollo social e intelectual del niño, pero es importante mencionar que el niño no solo interactúa, sino que experimenta y Antón (2007) explica que los niños encuentran placer en el juego, al jugar satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea. A través del juego, los niños exploran, descubren y aprenden sobre diferentes objetos, situaciones y relaciones, lo que les permite ampliar su conocimiento y comprensión del entorno.

Al tener la libertad de decidir si jugar o no, así como la elección de qué y cómo jugar, los niños se sienten un sentido de control sobre sus acciones y experiencias. En el juego, los niños también experimentan y ponen en práctica sus diferentes habilidades y capacidades. A través del juego físico, pueden ejercitar su fuerza, coordinación motora y destrezas físicas. Asimismo, el juego imaginativo les permite utilizar su imaginación, inteligencia y emociones, creando escenarios y roles ficticios donde pueden explorar diferentes situaciones y expresar sus emociones

Su interacción al jugar, le permite al niño ir adquiriendo conocimientos y también menciona que los pequeños van adquiriendo patrones de conducta al tener en cuenta la participación de los otros, e ir respetando turnos desde la infancia y contribuye a la formación del niño. El juego como estrategia para enseñar matemáticas, resulta favorable debido a que además de captar la atención de los niños de forma divertida, también aprenden de forma significativa.

Schuler y Wittmann (2009) exponen que en los últimos años se han desarrollado diferentes enfoques en los programas sobre educación matemática temprana. Estos enfoques buscan estimular las capacidades matemáticas de los niños de manera lúdica e informal, reconociendo su potencial para comprender y aplicar conceptos matemáticos desde pequeños. Como los programas de educación infantil centrados en la construcción intencionada de conocimientos matemáticos específicos.

Por otro lado, las metodologías centradas en el uso de juegos y materiales educativos con la intención de estimular las capacidades de los niños de manera lúdica e informal. Al utilizar juegos y materiales educativos, se busca crear un ambiente de aprendizaje interactivo y motivador, donde los niños puedan desarrollar habilidades matemáticas básicas como contar, clasificar, reconocer patrones y resolver problemas de manera activa y participativa. Schuler llegó a la conclusión de que los niños pequeños adquieren mayores conocimientos y desarrollan habilidades matemáticas a través del juego.

En mi experiencia el juego le da seguridad al niño porque les permite hacer lo que quieren y en el caso de la materia de matemáticas que las actividades le resultan tediosas, al momento de decirles que se realizara un juego cambian su perspectiva y les genera curiosidad. Alsina y León, de Castro y Flecha (2022) refieren que el tipo de actividad matemática es dirigida indirectamente por los maestros a través de una cuidada selección de materiales y la organización del entorno de juego, los maestros desempeñan un papel fundamental en la dirección indirecta del tipo de actividad matemática a través de la selección de materiales y la organización del entorno de juego.

Esto permite a los estudiantes participar en acciones matemáticas de manera práctica y significativa, para comprender la utilidad y aplicabilidad de las matemáticas en su vida diaria, asegurando un sentido de pertinencia hacia el contenido matemático.

2.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Los tipos de juegos son fundamentales para el desarrollo social, existen diferentes tipos de juego y la clasificación que usaremos para el presente trabajo de investigación son los que van de acuerdo con su edad años (Gálvez, M., Rodríguez, N. 2005, Herrero, López y Pecci, (2010))

* Juego funcional que va desde el nacimiento hasta los 6 meses. Los movimientos que hacen los pequeños son involuntarios con brazos y piernas y comienzan a dominar sus funciones corporales.

* Juego de construcción es a partir de un año, aquí ellos intentan encimar bloques, los golpean o arrojan y disfrutan de construir y destruir.

* Simbólico, que es a partir de los 2 hasta los 4 años, asocian escenarios por medio de su imaginación.

* De reglas o juego social, surge antes de los 6 años y llega hasta los 8 años, comprenden que existen reglas o normas en los juegos y son capaces de entenderlas y seguirlas.

El juego en los niños tiene muchos beneficios, de acuerdo con Gálvez, M., Rodríguez, N. (2005); Herrero, López y Pecci, (2010) algunos de estos beneficios son:

- 1) Desarrollar la coordinación de sus movimientos.
- 2) Conocer su cuerpo y sus posibilidades de acción, considero que se debe a la exploración en los primeros meses de vida.
- 3) Desarrollar su capacidad para dar nuevos significados a los objetos, lo que les permite adquirir nuevos aprendizajes.
- 4) Comprender su entorno y desarrollan habilidades de pensamiento como: lógica, análisis, síntesis, memoria, entre otras.

- 5) Desarrollar su creatividad e imaginación.
- 6) Relacionarse entre sí a través de las diferentes formas de expresión.
- 7) Adquirir gradualmente autonomía al explorar su mundo familiar y social.
- 8) Respetar turnos y desarrollan tolerancia a la frustración.
- 9) Manifiestar sus necesidades, emociones e intereses.
- 10) Adquirir hábitos y valores.

El juego funcional

Estos tipos de juegos se dan en un estadio sociomotor del desarrollo, los primeros dos años de vida. Este consiste en repetir una acción por el mero hecho de conseguir un resultado o premio inmediato. A lo largo de estos dos primeros años de vida el niño va adquiriendo habilidades muy rápidamente, cada día descubren miles de cosas nuevas y desarrollan los sentidos, su coordinación y la comprensión del mundo que les rodea, a través de acciones como gatear, caminar o arrastrarse aprenden con su propio cuerpo.

También aprenden las cualidades de los objetos mordiendo, golpeando o agitando cosas. Además, aprenden a sonreír, tocar a los demás o incluso a esconderse y desarrollan así las interacciones sociales, aquí el niño reconoce la acción de causa-efecto.

Juego de construcción

Este juego aparece ya desde el primer año de vida y se realiza en el mismo tiempo que se ejecutan los demás juegos. Este juego va evolucionando al largo de los años, perfeccionándose al servicio del juego que predomina en cada etapa. Los juegos de construcciones ayudan a potenciar la creatividad y el control corporal. Además, aumenta la capacidad de concentración y

la memoria visual, desarrollando capacidades de análisis y de síntesis. Esto estimula su capacidad de pensar de manera creativa y les permite explorar nuevas posibilidades.

El juego simbólico

Este tipo de juego se da en el estadio preoperacional que va desde los dos a los siete años. Se trata del juego más representativo de la infancia y es cuando el niño simula situaciones, objetos o personajes que no se encuentran presentes en el momento del juego. Gracias a ello, comprenden y asimilan el entorno, aprenden conocimientos sobre los roles establecidos y desarrollan el lenguaje. Además, también desarrollan la imaginación y la creatividad.

El juego de reglas

Las reglas están presentes en el juego del niño en etapas anteriores a las operaciones concretas y estas reglas, utilizadas también en el juego simbólico, sirven para realizar otros tipos de juegos reglados, con participación o no del adulto. El niño sabe en todo momento qué debe hacer, como por ejemplo esconderse, en el caso del escondite.

Existen diferencias entre los juegos con reglas en niños pequeños con los más mayores. Los más pequeños juegan por su cuenta y no tienen en consideración al equipo. El premio es algo individual y ganar solo significa reanudar el juego. En cambio, en los más mayores, el equipo se organiza para poder ganar juntos.

2.3 CONCEPTO DE RESTA

Fernández y Domínguez, (2015), mencionan que “Los primeros encuentros del niño con la suma y la resta se realizan sin necesidad de una instrucción previa”. Esto se refiere a que antes de decirle al niño que está sumando o restando se le muestran colecciones para que el niño combine o quite cantidades antes de decirle que está sumando o restando. La resta puede tener diversos significados y casi siempre se concibe a la resta después de la suma por ser operaciones básicas que van de la mano.

Para llegar al concepto de resta se debe adaptar al desarrollo del niño, primero al estar el objeto surgen las representaciones antes de poder llegar al símbolo, según “Vygotsky (1978) enfatizó el papel central que la capacidad simbólica juega en el desarrollo. Según esta perspectiva, En el caso de la resta, los niños primero deben ser capaces de identificar y manipular objetos físicos para comprender la idea de quitar o eliminar una cantidad de otra.

A medida que avanzan en su desarrollo cognitivo, pueden comenzar a utilizar representaciones gráficas, como dibujos o diagramas, para visualizar la resta. Finalmente, llegan al nivel de utilizar los símbolos matemáticos para realizar operaciones de resta y la representación simbólica es esencial para poder llegar a la resolución de problemas. A partir de lo redactado en el diario escolar puedo dar cuenta de que.

El niño interactúa con el objeto primero en el caso por ejemplo del juego del santo de la rana, antes de mostrarle que se realizarían restas, el niño interactuó con los materiales del juego siguiendo instrucciones de como jugarlo, para después recibir indicaciones de que se realizarían restas, mostrándoles el símbolo que representa dicha operación. (Diario Escolar 22/11/22).

Si asocia el objeto o en este caso el juego después ya se interactúa con el símbolo para que el alumno sepa que está realizando operaciones de resta, el juego le permitirá la interacción con el

objeto y en cierta forma el asociara que está sustrayendo, aunque no se le haya mostrado el símbolo que representa a la operación básica de resta.

Para” Piaget (1973) la capacidad de representarse la realidad internamente es un punto de inflexión crucial en el desarrollo del niño. Esta capacidad determina el paso de una relación sujeto-objeto puramente sensorio motriz a una relación propiamente conceptual”. Partiendo de esto se quiere comprobar que los alumnos al interactuar con el objeto, en este caso el juego, resolverán operaciones de resta sin plantearles la operación como tal solo dando las instrucciones para que lleguen a la concepción de que se está llevando dicha operación deduciéndolo por sus saberes previos.

Piaget nos menciona la correspondencia, esta refiere a la relación que el niño hace con el objeto, en esta puede ser entre el objeto y el signo, que no es otra cosa que la comparación que realiza el alumno para lograr clasificar y resolver problemas.

Por ello al establecer un problema que debe resolver el niño se aplican cuestiones de su vida cotidiana para que el niño pueda relacionar su entorno y lograr un conocimiento significativo, no solo encontrar la solución al problema. por ello al plantear este tipo de operaciones se asocian con un ejemplo que al niño le parezca real.

Fernández menciona:

Las acciones de añadir o quitar objetos, a una colección dada, transforman la cantidad. Lo primero que queremos observar en los niños es si realmente ellos se percatan de este hecho en edades tempranas. En general, los niños de tres años, son capaces de observar, e incluso de decir, "hay más" o "hay menos" ante situaciones en las que se transforman la cantidad. Una de las situaciones familiares trabajadas consistía en lo siguiente: la madre le prepara para desayunar al niño pequeño (de dos a tres años) una bandeja con 4 galletas y un vaso de leche. Esta situación se repite día tras día. Después de un tiempo, una mañana sólo aparecieron 3 galletas en lugar de las cuatro que venía siendo habitual; fue entonces cuando el niño pequeño advirtió que faltaba una (Fernández 2007, p.320).

Al oír hablar de resta, asociamos el termino de inmediato a un problema matemático, o a la acción de que debemos apartar una cantidad de otra. Generalmente el concepto de resta siempre va de la mano del concepto de suma, ya que son operaciones que se complementan una de la otra.

Autores como Broitman, (1999) Godino, Font y Wilhelmi (2006) comentan que en libros de texto regularme usamos verbos para conceptualizar estas operaciones matemáticas, como aumentar, añadir y unir para el caso de la suma, y quitar o disminuir para la resta, dificultando que el alumno pueda inferir sus propias estrategias para realizar estas.

Se considera que la resta la operación inversa de la suma y algunos autores la asocian con acciones de la vida diaria antes dar un concepto, al respecto Vergnaud (1985) citado en Fernández (2001) define a la resta como quitar, subyace el esquema de transformaciones de cantidades discretas, también se dice que al tener contacto cercano con otros comparando con algunas situaciones cotidianas, se consigue la interiorización de las operaciones aritméticas de suma y resta (p. 170).

Aunque existen definiciones varias sobre lo que es la resta casi todos los autores concluyen que esta va de la mano de la suma, como es el caso de Fernández Bravo quien define:

La resta no existe como operación independiente. Para saber restar es necesario saber sumar. La operación de restar se estudia principalmente, en la Educación Primaria, como sustracción y como complementariedad. La representación matemática de la resta como sustracción no es fácil para el niño, debido a que el sustraendo se representa como cantidad distinta, sin serlo (Fernández Bravo, p.41).

En el lenguaje matemático formal, las definiciones usadas son en base a las operaciones de unión y diferencia de conjuntos, o los desplazamientos en la recta numérica según Castro, A., Prat, M. y Gorgorio, N. (2017), la adición se puede interpretar como la unión de dos conjuntos de objetos, de lo que resulta un conjunto más, que contiene todos los elementos de los dos conjuntos

iniciales. La sustracción, se puede interpretar como la diferencia de conjuntos, donde se eliminan los elementos comunes entre los conjuntos iniciales.

Los desplazamientos de la recta numérica definen en base con la recta numérica por lo que, la adición y la sustracción se interpretan en términos de desplazamientos en la recta numérica. La adición se puede entender como el desplazamiento hacia la derecha en la recta numérica, mientras que la sustracción se puede entender como el desplazamiento hacia la izquierda.

2.4 LA RESTA Y SUS ELEMENTOS

Los números que se utilizan en la resta reciben nombres específicos, que son:

- **Minuendo**, es el número al que se le quita o sustrae otra cantidad. La propiedad del minuendo es que, si se suma o resta un número al minuendo, el resultado de la resta queda sumado o restado por el mismo número. Es decir, si se suma o resta un número a este, el resultado de la resta será igual a sumar o restar ese mismo número. Esta propiedad del minuendo nos muestra que podemos alterar la expresión numérica al sumar o restar un número al minuendo sin cambiar el resultado de la resta.
- **Sustraendo**, corresponde al número que se va a quitar o restar al minuendo. La propiedad del sustraendo: si se suma o resta un número al sustraendo, el resultado de la resta disminuye o aumenta en relación al mismo número.
- **Diferencia**: es el resultado obtenido de la resta. Representa la cantidad que queda después de quitar o sustraer la cantidad indicada.

La resta al identificamos mediante un signo, se utiliza el símbolo (-). Este símbolo también es conocido como el signo menos y nos da cuenta de a qué operación matemática nos estamos refiriendo.

En la resta los números se pueden ordenar de forma horizontal o vertical, pero para los primeros grados de educación primaria comúnmente para comprender mejor el proceso de cómo restar, los números se ordenarán de manera vertical, de esta manera el niño va asociando la función del minuendo y sustraendo.

2.5 EL JUEGO PARA REFORZAR LA RESTA

Jean Piaget, también menciona el juego como parte importante de desarrollo cronológico del niño y como parte de la adquisición del conocimiento, principalmente entre los seis y siete años que, corresponde al segundo grado de primaria, con los niños se puede proponer algunas estrategias lúdicas aplicadas para reforzar operaciones básicas como la suma y resta, que contengan determinadas reglas y son capaces de entender que deben seguir las indicaciones dadas por el docente.

Además, estos juegos le permiten socializar y trabajar en forma grupal, facilita distintos tipos de conocimientos y habilidades que permite el razonamiento la reflexión y la memoria, también favorece al desarrollo emocional del alumno. “El juego es entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales y también se considera que es importante para la adquisición de conocimiento del niño” (Vygotsky).

De la clasificación del juego, acorde a la edad de los niños del grupo donde se lleva a cabo la presente investigación, los juegos que se usaran son juegos sociales o de reglas. Las Estrategias propuestas son:

Las Tarjetas mágicas que consiste en resolver problemas de resta, jugando con tarjetas de números naturales del 0 al 9, y se describe al detalle en el desarrollo de la presente investigación, como se realiza dicho juego, la segunda estrategia es el Salto de la Rana que se apoya del uso de

un tablero realizado por la DF para dicha actividad, tomado de una actividad del libro de Matemáticas de segundo grado de la lección La rana y la Trampa, que inicialmente servía para sumas y se adaptó para restas, por último, la estrategia de Aprendemos con Títeres, donde la DF se apoya del uso de títeres para desarrollar su actividad de cálculo mental y fomento de participación de alumnos en resolución de restas

Las estrategias planteadas, son juegos que, aunque no son meramente matemáticos, son adaptados a los canales de aprendizaje del grupo en el que se lleva a cabo la presente investigación y a los aprendizajes esperados, en la aplicación de la planeación. Mismas que se describirán a detalle, más adelante.

2.6 EL JUEGO PARA REFORZAR LA RESTA DESDE EL MARCO NORMATIVO.

La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece en su artículo 3° el derecho a la educación, reconociendo su importancia y valor para la sociedad. En el párrafo cuarto de dicho artículo, se menciona que la educación tiene la responsabilidad de desarrollar las facultades del ser humano, lo cual implica promover su crecimiento y desarrollo integral. Esta disposición constitucional es relevante en el contexto del aprendizaje de la resta, ya que la educación tiene la responsabilidad de promover y facilitar el proceso de adquisición de habilidades matemáticas, como la resta.

La importancia de que la educación no solo se limite a la transmisión de conocimientos, sino que también tenga como objetivo fomentar el desarrollo de las capacidades y habilidades de cada individuo. Implica que los docentes deben buscar metodologías efectivas para enseñar la resta de la manera más comprensible y significativa para los estudiantes, en este sentido, el uso de juegos como estrategia pedagógica para enseñar la resta se alinea con esta disposición constitucional.

La Ley General de Educación tiene como objetivo fundamental garantizar una educación de calidad que promueva el desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, se reconoce la importancia de utilizar enfoques pedagógicos innovadores y estrategias didácticas que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo de los alumnos, por lo que el uso de juegos como herramienta didáctica para enseñar la resta encuadra con los principios y propósitos de la Ley General de Educación. Los juegos proporcionan un entorno lúdico y motivador que facilita el aprendizaje de las habilidades matemáticas, incluyendo la resta.

Es importante destacar que los programas y planes de estudios acerca de la enseñanza de la suma y la resta desempeñan un papel crucial y sirven como punto de partida para los docentes al llevar a cabo su práctica educativa. Según la Secretaría de Educación Pública (2017), señala que las áreas en las que se deben enfocar, como comprender la situación implicada en un problema.

Además, fomentan el trabajo en equipo, lo cual brinda a los alumnos la oportunidad de complementar y enriquecer su conocimiento al colaborar con sus compañeros, a través de la participación en actividades lúdicas y juegos, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de resolución de problemas y fortalecer su comprensión de la resta de manera efectiva y atractiva.

El trabajo en equipo es fundamental para el logro de metas, en el educando es fundamental a lo largo de su formación, desde nivel básico, hasta nivel profesional lo que le facilitara la resolución de problemas de la vida diaria, aprendiendo a colaborar con otros, con el afán de conseguir algo. En este caso, como estrategia para lograr la finalidad de la presente investigación.

El enfoque pedagógico en la educación básica en el área de pensamiento matemático según el libro de Aprendizajes Clave (2017) se enfoca a la resolución de problemas, así como el fomento

del gusto hacia el estudio en este caso enfocado hacia las operaciones de resta. La resolución de dichos problemas es planteada acorde a los contenidos de cada nivel escolar partiendo de problemas sencillos a problemas que van aumentando su complejidad.

Según Ferrández (1995), el objeto de la didáctica, o el acto didáctico en sí, se plantea como la interacción intencional y sistemática del docente en situaciones probabilísticas. El docente utiliza estrategias específicas para integrar los contenidos culturales, involucrando todas las capacidades de la persona y considerando la transformación socio-cultural del contexto tanto interno como externo, que es patrimonio del individuo.

Para poder aplicar juegos como parte de las estrategias pensadas para los alumnos, con el objetivo de mejorar el aprovechamiento de los alumnos y los mediadores presentes en el acto didáctico, según Ferrández (1997) son:

- a) El formador como elemento clave de la mediación en la formación
- b) Los participantes, mediadores de su propio aprendizaje
- c) El método, las diferentes opciones organizativas que son previas a la utilización de los medios y recursos.

Al momento de procesar la información y cuando los elementos adquieren un sentido educativo emana el acto didáctico, pudiendo adaptarse y ser flexible. Ferrández (1997) plantea dos tipos de variables que configuran el contexto: Endógenas y Exógenas.

Las variables Endógenas son consecuencia de cada realidad escolar concreta, en su dimensión física y social y los recursos humanos generan una dinámica social específica como los conflictos, los recursos materiales restringen o posibilitan la acción como el aula y lo que hay en ella, los recursos funcionales también tienen su ámbito de influencia como el grupo en sí.

Las variables exógenas son las que provienen del entorno social en el que se produce el aprendizaje: son expectativas sociales respecto a la educación, la política educativa, la influencia del micro grupo, el ambiente cultural, el sistema de creencias, e influyen decisivamente sobre las variables endógenas.

Pero menciona que cada acto educativo debe estar regulado por la normatividad no solo de la institución en la que se está dando por lo que deberá ser relacionado a los aprendizajes que se espera alcanzar. Tomando en cuenta uno de los principios pedagógicos de la educación básica de acuerdo al Plan de Estudios 2017 que nos dice que pongamos al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo la importancia de diseñar experiencias educativas que sean significativas y relevantes para los estudiantes, en uso de juegos para enseñar la resta se coloca al estudiante en una posición activa y protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Los juegos proporcionan un entorno lúdico y motivador donde los estudiantes pueden explorar de manera práctica y significativa lo que se enlaza perfectamente con este principio, a través de la experiencia que el juego les permite, los estudiantes se convierten en actores principales de su propio aprendizaje.

CAPITULO 3. ESTRATEGIA METODOLÓGICA.

3.1 PARADIGMA CUALITATIVO

La presente Informe de prácticas se apoya del paradigma cualitativo alude a la recopilación de datos que nos sirven para comprender conceptos o comportamientos sobre una realidad social del individuo en donde se desenvuelve, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación Grinnell (1997), usa métodos de recolección de datos no estandarizados, el investigador interpreta lo observado. Este tipo de investigación se apoya de varios métodos para recabar la información necesaria, como es el caso de:

- La etnografía, este método refiere a describir y analizar las costumbres creencias o formas de vida de sociedades es más común que sea usado por los antropólogos.
- La hermenéutica. Refiere a aquella interpretación que se realiza directamente a los textos con el fin de lograr una comprensión adecuada y minuciosa de este para entender su generalidad este método es usado comúnmente para la interpretación de textos literarios.
- La fenomenología: Husser citando a Brennan (1999), define la fenomenología como el "estudio de los fenómenos tal como los experimenta el individuo, con el acento en la manera exacta que un fenómeno se revela en sí a la persona que lo está experimentando, en toda su especificidad y concreción" (p. 295).
- El estudio de caso es aquella investigación que se adecua a la obtención de un conocimiento profundidad sobre un tema específico o bien puede ser sobre una persona en específico cuyo caso sea de interés para el investigador.
- La Investigación Acción

3.2 INVESTIGACIÓN ACCIÓN

La presente investigación se sustenta en la investigación acción, esta según Antonio Latorre (2007) refiere una amplia matriz de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social que describe las actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines como el desarrollo curricular y su propio desarrollo profesional. La investigación acción implica que los profesores se involucren activamente en la reflexión crítica sobre su práctica docente y en la implementación de cambios o mejoras en el aula.

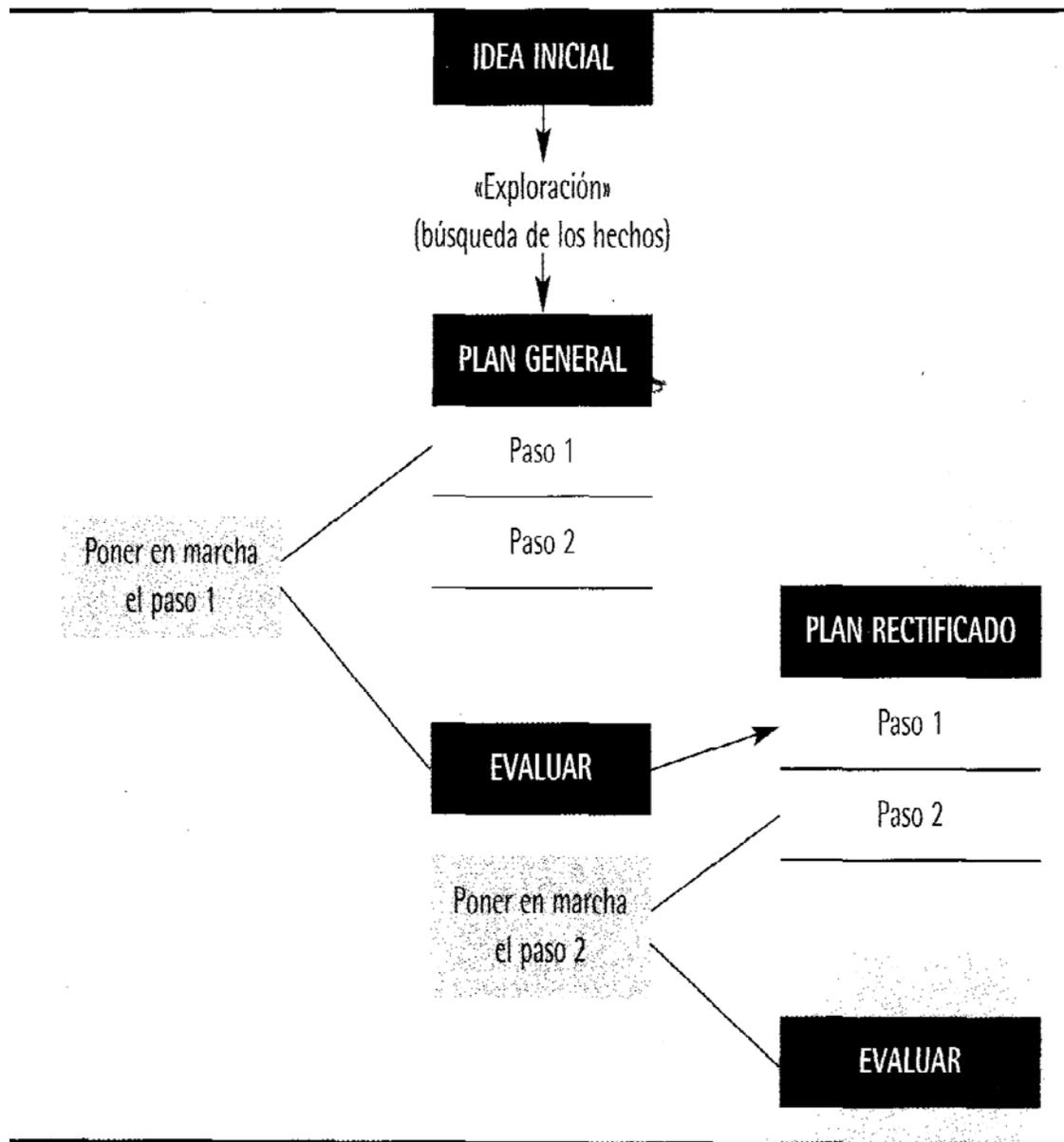
A través de este enfoque, los profesores no solo buscan mejorar la calidad de la educación que ofrecen a sus alumnos, sino que también buscan desarrollar su propio conocimiento y habilidades como educadores. Al realizar la investigación acción, los profesores se convierten en agentes de cambio en sus propias aulas y contribuyen al desarrollo de una educación más efectiva y relevante.

Lewin (citado en Gómez, 2010) definió a la investigación-acción como:

Forma de cuestionamiento autorreflexivo, llevada a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones con la finalidad de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones, de la propia práctica social educativa, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo (p.2).

La investigación acción me permitirá comprobar las estrategias pensadas, el propósito de esta autorreflexión es mejorar la racionalidad de las situaciones, específicamente en el contexto de la práctica social educativa. Y mejorar el conocimiento tanto de la práctica educativa en sí misma como de las situaciones en las que se lleva a cabo la acción, ver lo que podemos tomar y a su vez mejorar, por lo que se retoma el siguiente modelo de Lewin para el desarrollo de las estrategias planteadas en el presente Informe de Prácticas:

Cuadro 1. Muestra el Modelo de Investigación de Lewin.



(Lewin citado en Latorre 2005, p.34)

Basándonos en la teoría constructivista que propone que conocimiento le va dando las herramientas al investigador para ir generando el conocimiento y a su vez le permitirá modificar

la percepción que tiene al ir avanzando en el proceso de su investigación, por ello metodología aplicada en esta investigación será de tipo cualitativo las cuales se utilizan para interpretar y comprender los diversos fenómenos sociales a través de la experiencia y la cual puede ser o no medible.

El investigador puede recopilar datos en forma de observaciones, con el objetivo de captar la perspectiva de los participantes y comprender sus experiencias subjetivas. Estos datos no necesariamente se traducen en medidas numéricas, ya que el énfasis está en la interpretación y comprensión de los fenómenos sociales desde un enfoque holístico.

3.3 INSTRUMENTOS APLICADOS EN LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Los instrumentos a utilizar para recabar evidencias que permitan dar cuenta de la aplicación de juegos y el avance del alumno serán, la observación directa por parte del docente en formación, así como la anotación y uso de las listas de cotejo donde se irán registrando avances obtenidos de la aplicación de las estrategias lúdicas aplicadas al grupo, así como el Diario del profesor que nos permitirá dar cuenta de la intervención docente y a su vez nos deja analizar qué podemos mejorar.

La observación nos permite ampliar el panorama de lo que creemos conocer y a su vez analizar y reflexionar sobre el fenómeno observado y la observación científica, es una habilidad básica del investigador y en la investigación cualitativa donde lo observado es un fenómeno o hecho social y cultural como refiere Macazaga y Rekalde (2005) la observación participante permite recoger información que necesita que el observador se adentre en lo observado para obtener percepciones de la realidad estudiada que nos permite interpretar y comprender las situaciones que pretendemos analizar.

El Diario del profesor constituye un recurso valioso para la investigación cualitativa y este instrumento permite la reflexión de la práctica docente también permite retroalimentar la problemática que presenta dentro del aula. Según Portland 1996 los objetivos del diario son:

- Recoger información significativa sobre el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Acumular información histórica sobre el aula y el centro educativo.
- Favorecer actitudes investigativas del profesor describiendo sucesos y detectando problemas.

CAPÍTULO 4. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

4.1 ESTRATEGIA NO. 1 LAS TARJETAS MÁGICAS

4.1.1 CICLO 1. IDEA INICIAL

La estrategia de las tarjetas mágicas surge como respuesta al interés y entusiasmo de los alumnos del grupo por participar en juegos grupales. Al notar esta motivación, se les propone la realización de un juego con tarjetas mágicas, para generar un mayor nivel de participación y voluntad de realizar las actividades por parte de los estudiantes en la Asignatura de Matemáticas.

Según esta teoría constructivista, los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno. Al utilizar las tarjetas mágicas, se promueve un aprendizaje activo y participativo, ya que los estudiantes están involucrados en la resolución de las operaciones matemáticas y en la manipulación de las tarjetas.

Acorde a la teoría sociocultural de Vygotsky, que enfatiza en la importancia del entorno social en el aprendizaje. Al realizar un juego grupal con las tarjetas mágicas, se fomenta la interacción entre los estudiantes, lo que les permite compartir ideas, discutir estrategias y aprender unos de otros. La idea se ajusta a los lineamientos normativos que promueven enfoques pedagógicos innovadores en la educación.

Este juego consistía en sacar de un cofre del tesoro las tarjetas mágicas para realizar la actividad de cálculo mental de sumas y restas, mostrándole a los alumnos las tarjetas que debían restar a otras, el alumno pasará y sacará dos tarjetas, la primera era el minuendo a quien se le restaría la segunda tarjeta, el sustraendo. Pretendiendo tener la atención de todos los niños y en atención a los canales de aprendizaje:

- Canal visual: Utiliza tarjetas mágicas de tamaño de la mitad de una hoja carta para ser vista por todo el grupo, con diseños visuales atractivos como el de la baraja. Esto permitirá a los estudiantes visualizar los números y comprender mejor el juego.
- Canal auditivo: Mientras presentas el juego, explicar verbalmente las instrucciones y la actividad matemática a realizar. Utiliza un tono de voz claro y enérgico para mantener la atención de los estudiantes, hacer preguntas para fomentar la participación auditiva.
- Canal kinestésico: Anima a los estudiantes a participar activamente en el juego. Permíteles tomar turnos para sacar las tarjetas del cofre del tesoro, manipular las tarjetas y mostrarlas a sus compañeros. También puedes invitar a los estudiantes a levantar la mano cuando encuentren la respuesta correcta, sin gritarla.

4.1.2 PLANIFICACIÓN

El día martes 22 de noviembre del 2022, la estrategia se aplicó durante el desarrollo de la secuencia didáctica de ese día, la Temática pensada para este día era Las maracas de la rana René. Y el aprendizaje esperado de la materia fue: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.

En dicha planeación se estableció dar la indicación a los niños que, primero se jugaría con cinco participaciones voluntarias y tres al azar, de forma grupal. Promover el aprendizaje y la comprensión de las operaciones de resta, desarrollando habilidades de cálculo mental y trabajo en equipo, la actividad se llevará a cabo en una sesión de clase de aproximadamente 40 minutos. La evidencia es las respuestas en los cuadernos de los alumnos que deberían anotar antes que el participante anotara en el pizarrón la suya.

SUSPENSIÓN DE LABORES "Aniversario de la Revolución Mexicana"

Martes 22 de noviembre de 2022

Bloque I

Temática: Las maracas de la rana René.

Aprendizaje esperado

Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100

Actividades Didácticas	Tiempo	Materiales De apoyo
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preguntar a los alumnos ¿Qué hicieron el fin de semana? Con la intención de platicar las diferentes actividades que realizaron. Comentar de manera grupal a los alumnos que el fin de semana asistió al cumpleaños de la rana René. Mencionar a los alumnos que en la fiesta se escucharon diversas canciones infantiles, de las cuales "La Feria de Cepillín" fue la favorita de la fiesta (repartir anexo 1 "La feria de Cepillín") ¿Quieren escucharla? Reproducir la canción "La Feria de Cepillín". Plantear a los alumnos las siguientes preguntas para indagar en los conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué música les gusta escuchar? ¿Qué instrumentos conocen? Presentar a los alumnos el títere de la rana René y comentar con la ayuda de ella, que en la fiesta el payaso llevó una actividad muy divertida, la cual consistió en realizar una maraca para cantarle las mañanitas a la rana René, haciendo hincapié que el payaso repartió una hoja en la cual se encontraba una serie de pasos para realizar las maracas. Solicitar abrir la página 41 del libro de Lengua Materna. Español para socializar el instructivo de "Las maracas pachangueras". Contestar de manera grupal la página 42 del libro de texto de Lengua Materna. Español utilizando las participaciones de los alumnos. Entregar a los alumnos el anexo 2 el cual refleja gráficamente los elementos de la fiesta de cumpleaños. Dictar las siguientes tres frases para que las escriban en su cuaderno: <ul style="list-style-type: none"> ✓ La rana René estuvo feliz en su cumpleaños. ✓ Todos los invitados de la rana René realizaron sus maracas. ✓ Los invitados bailaron la canción de la feria de Cepillín.  <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comentar a los alumnos apoyándonos de la rana René, que durante la fiesta de cumpleaños el payaso llevó un juego divertido, llamado "Las tarjetas mágicas". El cual consistió en 	<p align="center">50 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Libro de texto de Lengua Materna. Español. Libro de texto de Matemáticas. Libro de texto de Conocimiento del Medio. Cuaderno de trabajo. Anexo 1. Tablero del juego "La rana y la trampa" Ruleta cumpleañosera.

<p>sacar tarjetas con números del cofre mágico para sumar y después restar el número de cada tarjeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar de manera grupal “Los números mágicos” para trabajar el cálculo mental. • Mencionar a los alumnos que en la fiesta de cumpleaños se realizaron más actividades como el juego de la “La rana y la trampa”. • Explicar a los alumnos las reglas del juego “La rana y la trampa” ejemplificar con ayuda de los tableros y la ruleta cumpleañosera: • Pasar por parejas a cada uno de los tableros. • Elegir los roles del juego, uno tendrá que ser la rana y el otro la trampa. • Al jugar, la rana avanzará conforme a lo indicado en la ruleta, hasta llegar al número 50. • El jugador de la trampa colocará la piedra en el lugar que quiera. • En caso de caer en la piedra, se dará el punto al jugador de la trampa • Al jugar, la rana retrocederá primero conforme a lo indicado en la tarjeta que tomo, partiendo del número 50 y haciendo uso de unas pequeñas tarjetas de unidades y decenas. • El jugador de la trampa colocará la piedra en el lugar que quiera. • En caso de caer en la piedra, se dará el punto al jugador de la trampa. 	40 minutos	
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una ronda con el titular y cuatro alumnos ganadores de las rondas anteriores, donde el titular deberá fungir el rol de la trampa y los alumnos el de la rana. • Comentar de manera grupal ¿Qué estrategias utilizaron para ganar? • Preguntar a los alumnos ¿Cuánto tardaría la rana René en llegar a la meta si salta de 3 en 3? <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los alumnos que durante la fiesta de la rana René se repartieron refrigerios, cantaron las mañanitas y se partió el pastel. • Plantear a los alumnos las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Realizas alguna de las actividades mencionadas con tu familia durante la celebración de tu cumpleaños? ✓ ¿Por qué crees que en las fiestas de cumpleaños se parte un pastel? • Solicitar a dos alumnos al azar responder cada una de las preguntas planteadas. • Socializar las respuestas de los alumnos grupalmente. • Explicar a los alumnos que es una costumbre con ayuda del títere de la rana René y mencionar algunas costumbres que tiene. <ul style="list-style-type: none"> • Solicitar a los alumnos nombrar una costumbre que ellos tengan y escuchar las respuestas. • Abrir el libro texto de Conocimiento del Medio en la página 31, integrar equipos de 6 alumnos y contestar lo que se solicita con ayuda del maestro. • Socializar las respuestas de cada equipo para identificar las costumbres de los alumnos. 	50 minutos	

4.1.3 ACCIÓN

Al llegar a la parte central de la planeación multidisciplinaria del día antes mencionado se dieron las instrucciones a los niños para realizar el juego: primero se darían cinco participaciones voluntarias y tres al azar, de forma grupal. El participante tomaría dos tarjetas que formarían un número de dos cifras al cual se le restaría otras dos tarjetas que formarían otro número de dos cifras. (Véase Anexo 3)

Si el número que se acaba en segundo lugar era mayor a la primera cantidad se invertía el número al que se le debería restar y los demás compañeros del grupo solo irían anotando las respuestas de las operaciones que sus compañeros fueron formando con las tarjetas mágicas.

Con esta actividad la mayoría de los niños fueron interesándose y atendieron la clase realizando el cálculo mental anotando la respuesta en su cuaderno e incluso propusieron que se hicieran otras cinco restas a lo que la D.F. atendió. Esta situación se complicó por el hecho de que otros niños del grupo estaban jugando y haciendo ruido, lo que provocó que incluso aquellos que inicialmente estaban concentrados también se distrajeran.

Los niños que comúnmente se distraen lograron hacer la actividad atentos los primeros cinco ejercicios, pero los siguientes comenzaron a distraerse nuevamente. Aunque la mayoría del grupo ha tenido puntualmente la actividad cinco de los niños que son quienes se distraen rápido, al estar los otros niños jugando y haciendo ruido también empezaron a distraerse, así que nuevamente fue complicado lograr captar nuevamente la atención de todos. El niño 1 mueve al grupo y molesta a los otros, el niño 2 pelea con el niño 3 y el niño 4 decide no trabajar e ignorar las indicaciones y el niño 5 se sale de clase y se va a correr por la escuela (Diario Escolar, 22/11/22).

Estos comportamientos evidencian la dificultad para mantener la atención y el compromiso de todos los niños durante la actividad. La presencia de distracciones externas y los conflictos entre los estudiantes contribuyeron a la falta de concentración y participación activa en la tarea propuesta y por ello fue necesario reflexionar sobre la estrategia.

4.1.4 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Al final de la actividad se discutieron las respuestas obtenidas y verificó su resultado. Se fomentó la participación de los estudiantes para que explicaran como llegaron al resultado y compartan sus ideas. Observar la participación activa de los estudiantes durante el juego y el análisis de resultados.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL LOGRO DE APRENDIZAJES									
Nivel esperado ●		En desarrollo ●			Requiere apoyo ●				
N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100							
		MATEMATICAS				MATEMATICAS			
		M	Mi	J	L	M	Mi	J	V
		Números mágicos	La rana y la trampa	A qué número llega	Un juego mental	Formando secuencias	Carrera a 20	El gran desfile	Cuántos mosaicos hay
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA								
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO								
03	AVILA BERNAL ALLISON								
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA								
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU								
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL								
07	FLORES OLMOS BRYAN JESUS								
08	GARCES GONZALEZ FATIMA								
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER								
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA								
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE								
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE								
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA								
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO								
15	LARA FIGUEROA SOPHIA								
16	MARQUEZ HERNANDES PAULO								
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL								
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO								
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE								
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO								
21	NERIA GARCIA JAEL MATIAS								
22	ORTEGA REZA IAN SAUL								
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANY								
24	PALMERO ROSALES SOFIA								
25	PEÑA MEDINA ESTEFANIA								
26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE								
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL								
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA								
29	ROBLES VEGA URIEL								
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO								
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS								
32	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI								
33	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON								

Imagen 1. Lista de cotejo de las estrategias ciclo 1 y 2.

Evaluando las respuestas obtenidas y mediante una lista de cotejo después de ir revisando el cuaderno de los niños para ver quiénes había realizado todas las operaciones se anotó con una marca de un color distinto aquellos niños que no las completaron o tuvieron algunas mal. Los niños que se distraen más rápido y dejan de hacer sus actividades son los que cuestan mucho realizar las operaciones.

Aunque resultó atractiva para la mayoría de los niños, 5 niños del grupo que suelen tener dificultad para resolver operaciones y no se captó totalmente su atención. Muchos aún confunden los números es decir por ejemplo saben que al quitarle al 9 el número 4, el resultado es 5 pero al escribirlo escriben otro número.

4.1.5 CICLO 2. PLAN CORREGIDO

En esta estrategia, se cambió el cofre del tesoro para ver si se obtenía mayor atención por los niños que se distraen muy rápido y ahora quien únicamente saca las tarjetas es el Docente en Formación, anota las operaciones en el pizarrón y el alumno resuelve primero en el cuaderno y después de manera grupal. Y se trata de enfocar las participaciones en los 5 niños que se distraen más.

Con este cambio, se busca focalizar la atención de los alumnos en las actividades realizadas por el docente, reduciendo las distracciones y facilitando la participación activa en el proceso de resolución de problemas. Los niños resuelven las operaciones primero en sus cuadernos de forma individual y luego se promueve la discusión y el trabajo en grupo para compartir y comparar las respuestas. Al involucrarlos en la actividad y brindarles un espacio de atención diferenciada, se busca estimular su compromiso y reducir las distracciones que pueden afectar al resto del grupo.

Esta adaptación de la estrategia pretende generar un entorno más propicio para el aprendizaje, brindando un enfoque más estructurado y guiado por el docente. Al centralizar las acciones en el profesor y enfocar las intervenciones en los niños que presentan mayores dificultades de atención, se espera mejorar la participación, el seguimiento de las instrucciones y la comprensión de los conceptos matemáticos abordados.

Es importante destacar que esta adaptación se basa en la observación de las necesidades específicas del grupo y en la búsqueda de alternativas que promuevan la concentración y el compromiso de todos los estudiantes.

El día miércoles 23 de noviembre del 2022 durante el inicio de la secuencia didáctica se realizó la actividad del cofre del tesoro, para ver si se obtenía mayor atención por los niños que se distraen muy rápido, y ahora quien únicamente saca las tarjetas es el Docente en Formación, anota las operaciones en el pizarrón y el alumno resuelve primero en el cuaderno y después de manera grupal.

La temática de este día era El viaje a la luna de la rana René. El aprendizaje esperado sigue siendo: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100. Teniendo como evidencia la realización de las restas en el cuaderno.

Miércoles 22 de noviembre de 2022			
Bloque I	Temática: El viaje a la luna de la rana René.		
Aprendizaje esperado	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100		
Actividades Didácticas		Tiempo	Materiales De apoyo
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Retomar la canción de “La Feria de Cepillín” para crear un ambiente armónico dentro del salón de clases. • Realizar un dictado relacionado con la fiesta de la rana René: <ul style="list-style-type: none"> o La rana René jugó en la fiesta. 			•

<ul style="list-style-type: none"> o Los invitados llevaron regalos. o Los amigos de la rana René llevaron instrumentos musicales. • Plantear las siguientes interrogantes para retomar lo trabajado el día anterior: <ul style="list-style-type: none"> o ¿Qué hicimos ayer? o Recuerdan que el payaso de la fiesta de la rana René repartió papeles para elaborar las maracas ¿Para qué creen que sirvió? o ¿Por qué creen que es importante seguir paso a paso la elaboración de las maracas? • Comentar a los alumnos que la elaboración de las maracas fue hecha con un instructivo. • Explicar cuáles son los elementos de un instructivo haciendo uso del ejemplo del material recortable 3 del libro de texto de Lengua Materna. Español. • Ordenar adecuadamente con ayuda del docente el ejemplo del material recortable y pegarlo en el cuaderno de trabajo. • Leer de manera grupal el instructivo ya ordenado con anterioridad. • Realizar las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> o ¿Por qué creen que los materiales van primero? o ¿Por qué creen que las instrucciones van enumeradas? o ¿Qué creen que pase si realizamos la instrucción 3 antes que la 1? 	50 minutos	
<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar a los alumnos que el payaso de la fiesta de la rana René realizó varias rondas del juego “Los números mágicos” con la intención de que los invitados de la fiesta exploraran varias operaciones mentales. • Jugar con los alumnos “Las tarjetas mágicas” para trabajar con los alumnos cálculo mental con números de dos cifras. • Comentar a los alumnos que en la fiesta de la rana René, el payaso utilizó de otra manera el tablero y la ruleta cumpleaños para jugar “¿Quién caerá en la trampa?”. • Jugar con los alumnos en equipos “¿Quién caerá en la trampa?” con el apoyo de los tableros y la ruleta cumpleaños: <ol style="list-style-type: none"> 1. Indicar a los equipos que se ubiquen en el tablero de la página 41 del libro de texto de Matemáticas. 2. Mencionar a los equipos que en esta ocasión la trampa estará ubicada en la casilla número 24. 3. Los equipos deberán de girar la ruleta cumpleaños y ver de cuanto en cuanto deberán de avanzar hasta llegar al número 50. 4. Si la rana cae en la casilla número 24 los alumnos deberán de girar de nuevo la ruleta hasta llegar a la meta. 	40 minutos	
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una ronda entre los 2 primeros equipos ganadores, para ejemplificar al resto del grupo como se realiza el juego. • Preguntar a los alumnos de manera grupal ¿Cuál es la diferencia entre este nuevo juego y el de la clase pasada? ¿Fue más fácil o difícil de jugar? ¿Cómo lograron llegar a la meta? • Abrir el libro de texto de matemáticas en la página 43 y responder de manera grupal con base a los resultados del juego previo. 	50 minutos	

<ul style="list-style-type: none"> • Platicar a los alumnos que en el cumpleaños de la rana René sus cuidadores decidieron que para tener una fiesta divertida se repartieron entre los invitados algunos refrigerios además de festejar en un lugar bonito y seguro. • Preguntar a los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Creen que festejar el cumpleaños de la rana René es una necesidad básica? ○ ¿Conocen cuáles son las necesidades básicas de las personas? <ul style="list-style-type: none"> • Contar la historia del viaje a la luna de la rana René y sus amigos, en el que recuperamos ideas del libro de texto de Formación Cívica y Ética página 21 y 22. • Solicitar la participación de 5 alumnos por medio de los abatelenguas personalizados para que mencionen algunas necesidades que consideren necesarias para sobrevivir, anotando lo que comenten en el pizarrón. • Otorgar 5 participaciones más para que mencionen otras necesidades que solo nos gusten pero que no dependa de ellas sobrevivir. • Retroalimentar sobre que es una necesidad básica: • Socializar con el grupo si las necesidades anotadas en el pizarrón están en la lista adecuada o no. • Solicitar anotar en el cuaderno ambas listas para recordar cuáles son las necesidades básicas. 		
---	--	--

4.1.6 ACCIÓN

Tomando participaciones de 7 niños resolvimos de forma grupal las operaciones, notando que algunos aún se distraen. Este día faltó un niño de los que suelen distraerse y estuvieron un poco más atentos. Así que se solicitó la participación de los otros 4 niños que se distraen. Y se dan las instrucciones donde se comenta que se harían 7 jugadas únicamente, pero hay niños que no participaron por diversos motivos, específicamente, el niño 1, quien ha mostrado un patrón constante de falta de participación y una asistencia irregular, estuvo ausente en esta sesión.

Esta ausencia frecuente ha ocasionado que se encuentre rezagado en comparación con sus compañeros y su bajo rendimiento en las actividades escolares causan preocupación. (Véase Anexo 4). La niña número 6 no quiso pasar al frente y aunque se trató de persuadir no se logró convencer para que participara, por lo que se eligió otra participación voluntaria.

4.1.7 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Se observó la participación de 7 niños del grupo en la resolución de las operaciones de manera grupal. A pesar de que se notó una mejora en la atención de algunos estudiantes, todavía se observó que algunos de ellos se distraían durante la actividad. En esta sesión, el niño ausente, generó que el resto de los niños estuviera un poco más atento.

Se destacan la importancia de abordar las dificultades de participación y atención de algunos niños en el grupo. Es necesario continuar buscando técnicas o modificar la estrategia para que motiven su involucramiento activo y atender las necesidades individuales de cada estudiante.

Al revisar los cuadernos, aún se les complica el solucionar las restas. Algunos, nos las contestan todas y uno de los niños no realiza en su cuaderno la actividad, solo le gusta participar de manera verbal o pasando al pizarrón, pero no lo hace en el cuaderno. Para registro se utilizó lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL LOGRO DE APRENDIZAJES									
Nivel esperado ●		En desarrollo ●			Requiere apoyo ●				
N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100							
		MATEMATICAS				MATEMATICAS			
		M	Mi	J	L	M	Mi	J	V
		Números mágicos	La rana y la trampa	A qué número llega	Un juego mental	Formando secuencias	Carrera a 20	El gran desfile	Cuántos mosaicos hay
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA								
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO								
03	AVILA BERNAL ALLISON								
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA								
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU								
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL								
07	FLORES OLMOS BRYAN JESUS								
08	GARCES GONZALEZ FATIMA								
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER								
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA								
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE								
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE								
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA								
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO								
15	LARA FIGUEROA SOPHIA								
16	MARQUEZ HERNANDES PAULO								
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL								
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO								
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE								
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO								
21	NERIA GARCIA JAEL MATIAS								
22	ORTEGA REZA IAN SAUL								
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANY								
24	PALMERO ROSALES SOFIA								
25	PEÑA MEDINA ESTEFANIA								
26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE								
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL								
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA								
29	ROBLES VEGA URIEL								
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO								
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS								
32	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI								
33	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON								

Imagen 2. Lista de cotejo de las estrategias ciclo 1 y 2.

Al final de la aplicación se preguntó a los niños que les pareció el juego y la mayoría dijo que le gusto y el niño 2 comentó que le gustaron y que le gusta participar, pero le da flojera escribir. El niño 4 dijo que le gustaba más el cofre que el dictado porque los tesoros son más bonitos, y que si volvíamos a jugar con el cofre él quería participar. La niña número 6 es ágil para resolver problemas matemáticos y tiene muy buena comprensión, pero comentó que no quiso participar porque no le gusta hablar fuerte y que sus compañeros se puedan burlar. Otros niños comentaron que les agradó, pero les gustaría más si pudieran ellos sacar las tarjetas (Diario Escolar, 23/11/22).

En general la respuesta positiva hacia el juego para la mayoría de los niños se notó al querer participar y al cotejar sus respuestas la mayoría tuvo un resultado bueno, aunque aún usan la mayoría su ábaco para hacer la operación, aunque sea cálculo mental, porque la Docente titular así lo maneja porque a muchos les cuesta hacer las operaciones sin conteo.

La respuesta general de los niños hacia el juego fue positiva, demostrando interés y participación activa. Aunque la mayoría de los niños utilizaba el ábaco para realizar operaciones, incluso en casos de cálculo mental. La dificultad de algunos niños para realizar operaciones sin contar indica que se requiere un enfoque más sólido en el desarrollo del cálculo mental.

4.1.8 PLAN CORREGIDO

La temática para el día 16 de enero del 2023 es El reino Animal y el aprendizaje esperado en esta planeación es: Usa el algoritmo convencional para sumar. Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100. Esta vez la estrategia se llevó al inicio de la secuencia didáctica. Cabe mencionar que, en esta planeación multidisciplinaria por indicaciones del director de la Escuela de práctica, el inicio, desarrollo y cierre no se realizaría por día sino por semana, pretendiendo que se entrelazaran las actividades planeadas semanalmente.

Al notar que la estrategia no tenía aún el resultado esperado se agregó a lo planteando un elemento diferente, un títere de conejo y se cambió el cofre por una chistera o sombrero mágico, donde las tarjetas mágicas ahora saldrían de la chistera con ayuda del títere. Con afán de atraer y entretener a los alumnos simulando un espectáculo de magia interactivo pensando en generar interés y participación mediante el uso del títere de conejo y la chistera mágica.

<ul style="list-style-type: none"> • Después de jugar a las “Las tarjetas mágicas” sacar el títere del conejo Rabito de la chistera, pero ahora había otro inconveniente no había realizado los ejercicios que el mago le dejó de tarea, pues no se apuró por estar jugando con sus amigos del bosque y para poder quedarse con nosotros el día de hoy tendrá que realizar sus ejercicios ¿quieren ayudar al conejo Rabito? • Solicitar a los alumnos abrir su libro de texto “Matemáticas” en la página 25 donde se ubica la tarea del conejo Rabito, contestar de manera individual las sumas y restas. • Pedir participaciones a seis niños y cuestionarlos sobre cómo resolvieron las operaciones y como colocaron el número en la casilla correcta. • Comentar a los niños que hay animalitos los cuales tienen diferentes habilidades; por ejemplo, los pajaritos cantan muy bien, las nutrias bailan, los delfines nadan muy rápido y los conejos saltan muy alto. • Plantear las siguientes interrogantes a los alumnos: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Tienes mascotas? 2. ¿Qué mascota tienes? 3. ¿Qué hace tu mascota cuando está feliz? 4. ¿Cómo se comporta tu mascota cuando tiene miedo? 5. ¿Cómo se expresa tu mascota cuando la regañas? • Entregar a los niños el anexo (2), en esta muestra las expresiones de las mascotas (perro y gato), pegarlas en su libreta y dialogar sobre qué es lo que hacen los animales para demostrar lo que sienten. • Comentar a los alumnos que los animales expresan sus emociones, lo que piensan o lo que sienten con gestos, movimiento o sonidos porque no tienen la capacidad de hablar y dialogar acerca de lo que les molesta o agrada. • Preguntar a los alumnos ¿por qué creen que los lobos aúllan? para que compartan lo que piensan o saben acerca del tema. • Ejemplificar que el Lobo Antonio cuando está solo o junto a su manada aúlla, para <i>reforzar los lazos de unión entre los miembros de la manada, se comunican y expresan sus emociones.</i> • Solicitar a los alumnos abrir el libro de texto de “Formación Cívica y Ética” en la página 29 en el que se ejemplifica la expresión corporal y artística. • Cantar la canción de “El león que quiso volar” con la intención de indagar ¿Cómo te gusta expresarte? <ul style="list-style-type: none"> o Pintando. o Tocando un instrumento. o Bailando. o Escribiendo. • Comentar las respuestas de los niños grupalmente. <p>Tarea: Solicitar 10 recortes de diferentes animales, comentarles que algunos que viven en el agua y otros en la tierra. Solicitar el libro de lecturas.</p>	<p>50 minutos</p>
<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chistera • Títere de conejo • Tarjetas mágicas

4.1.9 ACCION

En el desarrollo de la secuencia del 16 de enero del 2023 se realizó cálculo mental con el juego de las tarjetas mágicas, que ahora el títere del conejo debía sacar las tarjetas para restar, en el cual los alumnos se mostraron interesados, incluso los alumnos que suelen distraerse, y todos querían participar ayudando al títere a resolver las restas, e incluso algunos pedían pasar al frente para ayudarlo a sacar las tarjetas.

4.1.10 EVALUACION

En esta ocasión, al revisar los resultados de su cálculo mental anotado en sus cuadernos se notó que la mayoría respondió correctamente. El juego les gusto y llamo mucho su atención, por lo que se puede decir que se obtuvo un resultado satisfactorio. También se tomó en cuenta la resolución de la página 60 del libro de texto de Matemáticas del grado en mención.

Los criterios analizados son en atención a la participación y seguimiento de instrucciones, al observar la conducta de los estudiantes durante la aplicación de la estrategia donde la mayoría estuvo en un nivel satisfactorio. Otro criterio evaluado fue la resolución y escritura de sus resultados omitiendo la operación y solo anotando el resultado que la mayoría lo realizó y el tercer criterio fue la resolución correcta en el cuaderno

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL LOGRO DE APRENDIZAJES

Nivel esperado 	En desarrollo 	Requiere apoyo 
--	---	--

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100	
		MATEMATICAS	MATEMATICAS
		M _i	Números mágicos
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA		
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO		
03	AVILA BERNAL ALLISON		
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA		
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU		
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL		
07	FLORES OLMOS BRYAN JESUS		
08	GARCES GONZALEZ FATIMA		
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER		
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA		
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE		
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE		
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA		
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO		
15	LARA FIGUEROA SOPHIA		
16	MARQUEZ HERNANDES PAULO		
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL		
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO		
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE		
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO		
21	NERIA GARCIA JAEI MATIAS		
22	ORTEGA REZA IAN SAUL		
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANY		
24	PALMERO ROSALES SOFIA		
25	PEÑA MEDINA ESTEFANIA		
26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE		
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL		
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA		
29	ROBLES VEGA URIEL		
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO		
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS		
32	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI		
33	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON		

Imagen 3. Lista de cotejo del tercer ciclo de Las Tarjetas mágicas.

En esta ocasión los criterios analizados son en atención a la participación y seguimiento de instrucciones, al observar la conducta de los estudiantes durante la aplicación de la estrategia donde la mayoría estuvo en un nivel satisfactorio. Otro criterio evaluado fue la resolución y escritura de sus resultados omitiendo la operación y solo anotando el resultado que la mayoría lo realizó y el tercer criterio fue la resolución correcta en el cuaderno

Aunque la realización o el intento de la resolución es importante aun cuando tengan errores, se tomó el segundo criterio porque hay niños que son renuentes a realizar las actividades. En relación al tercer criterio, el hecho de que haya avance en la escritura también es notorio en matemáticas porque ya establecen la relación del número en si de forma oral y como escrita.

4.2 ESTRATEGIA No 2 EL SALTO DE LA RANA

4.2.1 CICLO 1. IDEA INICIAL.

El salto de la rana, este juego consiste en un tablero en el que se va avanzando o retrocediendo según sea el caso del uso de tarjetas con, unidades, decenas o centenas, el cual se tomó como referencia del libro de texto de Matemáticas segundo grado, que inicialmente era un tablero con 50 círculos en el que se iba avanzando como en el juego de serpientes y escaleras, de acuerdo al número que te salía. Pero esta idea se toma para realizar restas, haciendo la misma dinámica, pero retrocediendo espacios.

4.2.2 PLANIFICACIÓN

El martes 22 de noviembre del 2022, durante el desarrollo de la secuencia se realizó el juego grupal en el que se dividió al grupo en dos equipos, uno era la rana y el otro era la trampa, dándoles la indicación de que si la rana cae en la trampa el jugador que puso la trampa gana y que, en lugar de avanzar, deberán retroceder. El aprendizaje esperado de dicho plan fue: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.

- Elegir los roles del juego, uno tendrá que ser la rana y el otro la trampa.
- Al jugar, la rana retrocederá primero conforme a lo indicado en la tarjeta que tomo, partiendo del número 50 y haciendo uso de unas pequeñas tarjetas de unidades y decenas.
- El jugador de la trampa colocará la piedra en el lugar que quiera.
- En caso de caer en la piedra, se dará el punto al jugador de la trampa.

Tomando en cuenta los canales de aprendizaje:

- Canal visual: Los participantes del juego utilizan tarjetas de unidades y decenas para representar los números. Esto permite visualizar de manera concreta las operaciones matemáticas que se van a realizar.
- Canal auditivo. Se explica verbalmente las instrucciones de manera clara.
- Canal Kinestésico. Utiliza materiales manipulativos, proporciona a los estudiantes pequeñas tarjetas de unidades y decenas para que puedan manipular los números. Estas tarjetas les permitirán visualizar y contar las unidades y decenas involucradas en las operaciones.

Martes 22 de noviembre de 2022			
Bloque I	Temática: Las maracas de la rana René.		
Aprendizaje esperado	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100		
Actividades Didácticas		Tiempo	Materiales De apoyo
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos ¿Qué hicieron el fin de semana? Con la intención de platicar las diferentes actividades que realizaron. • Comentar de manera grupal a los alumnos que el fin de semana asistí al cumpleaños de la rana René. • Mencionar a los alumnos que en la fiesta se escucharon diversas canciones infantiles, de las cuales “La Feria de Cepillín” fue la favorita de la fiesta (repartir anexo 1 “La feria de Cepillín”) • ¿Quieren escucharla? • Reproducir la canción “La Feria de Cepillín”. • Plantear a los alumnos las siguientes preguntas para indagar en los conocimientos previos: • ¿Qué música les gusta escuchar? • ¿Qué instrumentos conocen? • Presentar a los alumnos el títere de la rana René y comentar con la ayuda de ella, que en la fiesta el payaso llevó una actividad muy divertida, la cual consistió en realizar una maraca para cantarle las mañanitas a la rana René, haciendo hincapié que el payaso repartió una hoja en la cual se encontraba una serie de pasos para realizar las maracas. • Solicitar abrir la página 41 del libro de Lengua Materna. Español para socializar el instructivo de “Las maracas pachangueras”. • Contestar de manera grupal la página 42 del libro de texto de Lengua Materna. Español utilizando las participaciones de los alumnos. • Entregar a los alumnos el anexo 2 el cual refleja 		50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto de Lengua Materna. Español. • Libro de texto de Matemáticas. • Libro de texto de Conocimiento del Medio. • Cuaderno de trabajo. • Anexo 1. • Tablero del juego “La rana y la trampa” • Ruleta cumpleañosera.

<p>gráficamente los elementos de la fiesta de cumpleaños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dictar las siguientes tres frases para que las escriban en su cuaderno: <ul style="list-style-type: none"> • La rana René estuvo feliz en su cumpleaños. • Todos los invitados de la rana René realizaron sus maracas. • Los invitados bailaron la canción de la feria de Cepillin. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar a los alumnos apoyándonos de la rana René, que durante la fiesta de cumpleaños el payaso llevó un juego divertido, llamado "Las tarjetas mágicas". El cual consistió en sacar tarjetas con números del cofre mágico para sumar y después restar el número de cada tarjeta. • Jugar de manera grupal "Los números mágicos" para trabajar el cálculo mental. • Mencionar a los alumnos que en la fiesta de cumpleaños se realizaron más actividades como el juego de la "La rana y la trampa". 		
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los alumnos las reglas del juego "La rana y la trampa" ejemplificar con ayuda de los tableros y la ruleta cumpleañosera: • Pasar por parejas a cada uno de los tableros. • Elegir los roles del juego, uno tendrá que ser la rana y el otro la trampa. • Al jugar, la rana avanzará conforme a lo indicado en la ruleta, hasta llegar al número 50. • El jugador de la trampa colocará la piedra en el lugar que quiera. • En caso de caer en la piedra, se dará el punto al jugador de la trampa • Al jugar, la rana retrocederá primero conforme a lo indicado en la tarjeta que tomo, partiendo del número 50 y haciendo uso de unas pequeñas tarjetas de unidades y decenas. • El jugador de la trampa colocará la piedra en el lugar que quiera. • En caso de caer en la piedra, se dará el punto al jugador de la trampa. 	40 minutos	
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una ronda con el titular y cuatro alumnos ganadores de las rondas anteriores, donde el titular deberá fungir el rol de la trampa y los alumnos el de la rana. • Comentar de manera grupal ¿Qué estrategias utilizaron para ganar? • Preguntar a los alumnos ¿Cuánto tardaría la rana René en llegar a la meta si salta de 3 en 3? 	40 minutos	
<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los alumnos que durante la fiesta de la rana René se repartieron refrigerios, cantaron las mañanitas y se partió el pastel. • Plantear a los alumnos las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Realizas alguna de las actividades mencionadas con tu familia durante la celebración de tu cumpleaños? ✓ ¿Por qué crees que en las fiestas de cumpleaños se parte un pastel? • Solicitar a dos alumnos al azar responder cada una de las preguntas planteadas. 	50 minutos	

<ul style="list-style-type: none"> • Socializar las respuestas de los alumnos grupalmente. • Explicar a los alumnos que es una costumbre con ayuda del títere de la rana René y mencionar algunas costumbres que tiene. • Solicitar a los alumnos nombrar una costumbre que ellos tengan y escuchar las respuestas. • Abrir el libro texto de Conocimiento del Medio en la página 31, integrar equipos de 6 alumnos y contestar lo que se solicita con ayuda del maestro. • Socializar las respuestas de cada equipo para identificar las costumbres de los alumnos. 		
---	--	--

4.4.3 ACCIÓN

Se dan las instrucciones al grupo en general, tratando de ser lo más claro posible. Al llevar a cabo dicho juego, la mayoría de los alumnos se interesó por la actividad, con excepción de 5 pequeños que distraían al grupo y dificultaban la actividad, en la primera jugada participo uno de los pequeños que se distraía más y en un primer momento sigo bien las indicaciones, pero volvió a distraer a los otros, por lo que después de 6 jugadas, el grupo comenzó a hacer bastante ruido y pausamos la actividad. Concluyendo con ejercicios de resta en su cuaderno.

<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar a los alumnos que en la fiesta de cumpleaños se realizaron más actividades como el juego de la "La rana y la trampa". • Explicar a los alumnos las reglas del juego "La rana y la trampa" ejemplificar con ayuda de los tableros y la ruleta cumpleañosera: • Pasar por parejas a cada uno de los tableros. • Elegir los roles del juego, uno tendrá que ser la rana y el otro la trampa. • Al jugar, la rana avanzará conforme a lo indicado en la ruleta, hasta llegar al número 50. • El jugador de la trampa colocará la piedra en el lugar que quiera. • En caso de caer en la piedra, se dará el punto al jugador de la trampa. • Realizar una ronda con el titular y cuatro alumnos ganadores de las rondas anteriores, donde el titular deberá fungir el rol de la trampa y los alumnos el de la rana. • Comentar de manera grupal ¿Qué estrategias utilizaron para ganar? • Preguntar a los alumnos ¿Cuánto tardaría la rana René en llegar a la meta si salta de 3 en 3? <p>Cierre:</p>	50 minutos	
--	------------	--

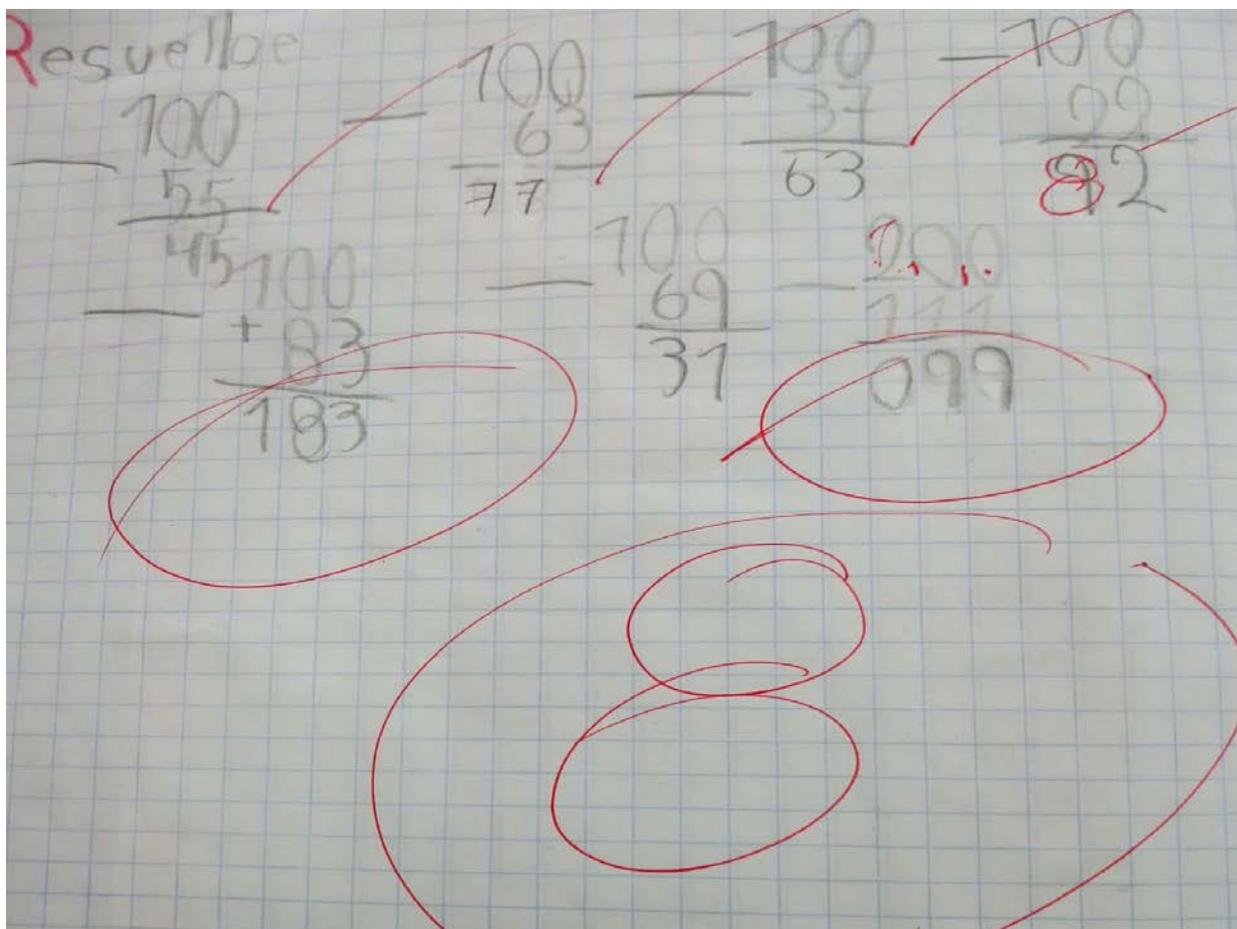


Imagen 4. Resolución de restas, estrategia El salto de la rana.

4.2.4 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Se realiza una observación detallada del comportamiento de los estudiantes. El Salto de la rana se evaluó mediante una lista de cotejo en la que se anotó a los niños que realizaron la actividad y se les calificó en el cuaderno y también se señaló en la misma lista con un color a los niños que no lograron realizar la actividad para poder diferenciar la cantidad de niños que lograron hacerlo. Al hacer el análisis de este juego en la primera aplicación se notó un poco confundidos a los niños, se les dio la explicación, pero quizá faltó claridad por lo que se les tuvo que repetir varias veces la indicación.

Al final de la aplicación del juego y preguntar qué tal les pareció la actividad el niño 1 dijo que no había entendido y que estaba aburrido, el niño 4 se salió durante la aplicación por lo que la Docente titular tuvo que ir a buscarlo, al preguntarle sobre el juego no quiso responder. Algunos otros niños comentaron que al avanzar la rana si entendieron que debía llegar a la meta, pero comentaron que porque se tuvo que regresar si ya lo había logrado.

Estas respuestas pueden indicar que algunos niños tuvieron dificultades para comprender la dinámica del juego o se sintieron frustrados por la necesidad de regresar al punto de partida. La falta de entendimiento y el aburrimiento expresado por el niño 1, así como la negativa del niño 4 a responder, sugieren que la actividad puede no haber sido la esperada (Diario Escolar, 22/11/22).

Lo que da cuenta de que faltó claridad y dinamismo para que los niños enfocaran su atención al juego, lo que podemos observar en la siguiente lista de cotejo es que muchos requieren apoyo y son en quienes podríamos centrar un poco más la atención.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL LOGRO DE APRENDIZAJES

Nivel esperado ●

En desarrollo ●

Requiere apoyo ●

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100							
		MATEMATICAS				MATEMATICAS			
		M	Mi	J	L	M	Mi	J	V
		Números mágicos	La rana y la trampa	A qué número llega	Un juego mental	Formando secuencias	Carrera a 20	El gran desfile	Cuántos mosaicos hay
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA								
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO								
03	AVILA BERNAL ALLISON								
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA								
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU								
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL								
07	FLORES OLMOS BRYAN JESUS								
08	GARCES GONZALEZ FATIMA								
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER								
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA								
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE								
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE								
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA								
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO								
15	LARA FIGUEROA SOPHIA								
16	MARQUEZ HERNANDES PAULO								
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL								
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO								
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE								
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO								
21	NERIA GARCIA JAEL MATIAS								
22	ORTEGA REZA IAN SAUL								
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANY								
24	PALMERO ROSALES SOFIA								
25	PEÑA MEDINA ESTEFANIA								
26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE								
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL								
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA								
29	ROBLES VEGA URIEL								
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO								
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS								
32	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI								
33	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON								

Imagen5. Lista de cotejo El salto de la rana ciclo 1

4.2. 5 CICLO 2. PLAN CORREGIDO

El miércoles 23 de noviembre del 2022, durante el desarrollo de la secuencia se realizó el juego grupal nuevamente en el que se dividió al grupo en dos equipos, uno era la rana y el otro era la trampa, dándoles la indicación de que si la rana cae en la trampa el jugador que puso la trampa gana y que, en lugar de avanzar, deberán retroceder. El aprendizaje esperado de dicho plan fue: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100. Se pide resolver la página 44 del libro de texto de Matemáticas. (véase Anexo 6)

Miércoles 23 de noviembre de 2022			
Bloque I	Temática: El viaje a la luna de la rana René.		
Aprendizaje esperado	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100		
Actividades Didácticas		Tiempo	Materiales De apoyo
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Retomar la canción de “La Feria de Cepillín” para crear un ambiente armónico dentro del salón de clases. • Realizar un dictado relacionado con la fiesta de la rana René: <ul style="list-style-type: none"> ○ La rana René jugó en la fiesta. ○ Los invitados llevaron regalos. ○ Los amigos de la rana René llevaron instrumentos musicales. • Plantear las siguientes interrogantes para retomar lo trabajado el día anterior: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué hicimos ayer? ○ Recuerdan que el payaso de la fiesta de la rana René repartió papeles para elaborar las maracas ¿Para qué creen que sirvió? ○ ¿Por qué creen que es importante seguir paso a paso la elaboración de las maracas? • Comentar a los alumnos que la elaboración de las maracas fue hecha con un instructivo. • Explicar cuáles son los elementos de un instructivo haciendo uso del ejemplo del material recortable 3 del libro de texto de Lengua Materna. Español. • Ordenar adecuadamente con ayuda del docente el ejemplo del material recortable y pegarlo en el cuaderno de trabajo. • Leer de manera grupal el instructivo ya ordenado con anterioridad. • Realizar las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Por qué creen que los materiales van primero? ○ ¿Por qué creen que las instrucciones van 		50 minutos	•

<ul style="list-style-type: none"> o enumeradas? o ¿Qué creen que pase si realizamos la instrucción 3 antes que la 1? • Mencionar a los alumnos que el payaso de la fiesta de la rana René realizó varias rondas del juego “Los números mágicos” con la intención de que los invitados de la fiesta exploraran varias operaciones mentales. • Jugar con los alumnos “Las tarjetas mágicas” para trabajar con los alumnos cálculo mental con números de dos cifras. • Comentar a los alumnos que en la fiesta de la rana René, el payaso utilizó de otra manera el tablero y la ruleta cumpleaños para jugar “¿Quién caerá en la trampa?”. • Jugar con los alumnos en equipos “¿Quién caerá en la trampa?” con el apoyo de los tableros y la ruleta cumpleaños: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Indicar a los equipos que se ubiquen en el tablero de la página 41 del libro de texto de Matemáticas. ▪ Mencionar a los equipos que en esta ocasión la trampa estará ubicada en la casilla número 24. ▪ Los equipos deberán de girar la ruleta cumpleaños y ver de cuanto en cuanto deberán de avanzar hasta llegar al número 50. ▪ Si la rana cae en la casilla número 24 los alumnos deberán de girar de nuevo la ruleta hasta llegar a la meta. • Realizar una ronda entre los 2 primeros equipos ganadores, para ejemplificar al resto del grupo como se realiza el juego. • Preguntar a los alumnos de manera grupal ¿Cuál es la diferencia entre este nuevo juego y el de la clase pasada? ¿Fue más fácil o difícil de jugar? ¿Cómo lograron llegar a la meta? • Abrir el libro de texto de matemáticas en la página 43 y responder de manera grupal con base a los resultados del juego previo. • Platicar a los alumnos que en el cumpleaños de la rana René sus cuidadores decidieron que para tener una fiesta divertida se repartieron entre los invitados algunos refrigerios además de festejar en un lugar bonito y seguro. • Preguntar a los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> o ¿Creen que festejar el cumpleaños de la rana René es una necesidad básica? o ¿Conocen cuáles son las necesidades básicas de las personas? • Contar la historia del viaje a la luna de la rana René y sus amigos, en el que recuperamos ideas del libro de texto de Formación Cívica y Ética página 21 y 22. • Solicitar la participación de 5 alumnos por medio de los abatelenguas personalizados para que mencionen algunas necesidades que consideren necesarias para sobrevivir, anotando lo que comenten en el pizarrón. • Otorgar 5 participaciones más para que mencionen otras necesidades que solo nos gusten pero que no dependa de ellas sobrevivir. <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentar sobre que es una necesidad básica: • Socializar con el grupo si las necesidades anotadas en el pizarrón están en la lista adecuada o no. 	<p>40 minutos</p> <p>50 minutos</p>	
---	-------------------------------------	--

4.3.6 ACCION

Divide al grupo en dos equipos, uno será el equipo de la rana y el otro será el equipo de la trampa. Asegúrese de tener el tablero del juego y las tarjetas de unidades y decenas, dando las instrucciones, primero se juega todo el grupo y luego se da la instrucción de resolver la página 44 del libro de texto de Matemáticas en equipo, recordemos que el grupo se divide en dos equipos para jugar. Aunque se debe sumar se puede que comprueben el resultado de sus respuestas a través de una resta (Véase Anexo 6).

El niño 1 participa en el juego grupal, pero al contestar la página pierde la atención y se para a molestar a otros compañeros, el niño 2 y el 3 quedaron en el mismo equipo y también generan distracción entre sus compañeros, el niño 4 se sale del salón y no atiende indicaciones y el niño 5 no acudió a clase. (Diario Escolar, 24/11/22)

4.6.7 EVALUACION

Se observa el comportamiento y participación de los alumnos y se registra la resolución de la página 44 del libro de texto de Matemáticas del grado, ¿A qué número llega? Registrando en una lista de cotejo y resaltando de un color distinto a los niños que no realizaron la actividad o quienes lo hicieron de forma incorrecta. Aunque la resolución fue grupal, hubo niños que no anotaron la respuesta o se confundieron, por lo que se señalaron en un nivel intermedio.

Al preguntar a los niños su opinión, algunos contestaron que se les hizo fácil, el niño 1 dijo que no lo entendió bien, pero iba anotando lo que otros contestaban, esto dio cuenta de su falta de atención en la actividad y a pesar de trabajar en equipo optó por pararse y no tratar de que le aclararan sus dudas. Sobre todo, al tratarse de contestar el libro o hacer anotaciones en el cuaderno a veces se muestra renuente a trabajar (Diario Escolar, 23/11/22).

El hecho de que el niño 1 optara por pararse y no intentar aclarar sus dudas evidencia una actitud pasiva y una falta de iniciativa para resolver problemas o buscar ayuda. Esto sugiere que el niño pudo haber experimentado cierta frustración o falta de confianza en su capacidad para comprender y resolver la actividad. Resulta importante tomar en cuenta estas observaciones para

comprender las dificultades y necesidades del niño 1, así como para explorar estrategias pedagógicas que fomenten su participación activa, atención y motivación en las actividades escolares.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL LOGRO DE APRENDIZAJES									
Nivel esperado 		En desarrollo 			Requiere apoyo 				
N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100							
		MATEMATICAS				MATEMATICAS			
		M	Mi	J	L	M	Mi	J	V
		Números mágicos	La rana y la trampa	A qué número llega	Un juego mental	Formando secuencias	Carrera a 20	El gran desfile	Cuántos mosaicos hay
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA								
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO								
03	AVILA BERNAL ALLISON								
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA								
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU								
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL								
07	FLORES OLMOS BRYAN JESUS								
08	GARCES GONZALEZ FATIMA								
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER								
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA								
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE								
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE								
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA								
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO								
15	LARA FIGUEROA SOPHIA								
16	MARQUEZ HERNANDES PAULO								
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL								
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO								
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE								
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO								
21	NERIA GARCIA JAEL MATIAS								
22	ORTEGA REZA IAN SAUL								
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANY								
24	PALMERO ROSALES SOFIA								
25	PEÑA MEDINA ESTEFANIA								
26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE								
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL								
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA								
29	ROBLES VEGA URIEL								
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO								
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS								
32	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI								
33	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON								

Imagen 6. Lista de cotejo ciclo 2 El salto de la rana

4.2.8 CICLO 3. PLAN CORREGIDO

El Salto de la rana se cambió a la rana por un perro ya hora el juego seria buscar el hueso del perrito usando el mismo tablero, ahora con la imagen de un perro. Debido a que se notó que la rana no les gusto tanto, así que se piensa que posiblemente cambiando a un animal que les agrade más, puedan trabajar mejor. Solo que en esta ocasión varia un poco la instrucción, primero se suma para avanzar y luego se resta.

Usando el mismo tablero con la imagen de un perro. Se hizo este cambio porque se notó que a los estudiantes no les gustó tanto la temática de la rana, y se espera que al cambiarla por un animal que les agrade más, puedan participar de manera activa. Sin embargo, las instrucciones del juego varían un poco en comparación con la versión anterior. En esta nueva versión del juego, primero debían. elegir los roles del juego, se divide al grupo en dos equipos, uno será el equipo del perro y el otro será el equipo del hueso.

4.2.9 ACCION

El día Martes 13 de marzo del 2023, se dio las instrucciones al grupo, pero noté al grupo un tanto confundido y tuve que dar la instrucción doble vez. De los niños que suelen distraerse, faltaron 2 por lo que los otros tres que se presentaron se notaron desinteresados, el grupo en general no tuvo una reacción favorable con este juego y se confundían mucho.

La confusión fue evidente entre los estudiantes, lo que indica que la comprensión de las instrucciones y la actividad en sí misma no fue clara para ellos. Es posible que se necesite revisar la forma en que se presentan las instrucciones y asegurarse de brindar una explicación más detallada y accesible para todos los estudiantes. A pesar de que ya se había trabajado en el mismo tablero se notaron dispersos y confundidos.

4.2.10 EVALUACION

Faltó claridad a la explicación del docente en formación por lo que se consideró que no fue satisfactoria esta aplicación de la estrategia. Aunque se explicó varias veces, los niños se confundían, parece ser que la estrategia no funciono como se esperaba y que la explicación del docente en formación no haya sido clara para los niños. Es comprensible que la confusión persistiera a pesar de las repeticiones en las instrucciones. En como situaciones esta, es importante reflexionar sobre posibles mejoras en la forma en que se presentan las instrucciones.

Aunque solo se modificó la imagen de la rana en el tablero y que ahora se resolverían las operaciones de resta en el cuaderno, no les pareció tan relevante al preguntar sobre la actividad, un niño comento que no le gusto que se había aburrido, después de él, varios también mencionaron estar aburridos y mostraron gestos de desagrado. los niños no consideraron estas modificaciones como algo relevante o interesante.

Es posible que la actividad en sí misma no fuera lo suficientemente estimulante o desafiante, lo que llevó a que los niños se aburrieran y perdieran el interés en participar activamente. Posiblemente esta estrategia sea útil para otro grupo con características distintas, pero para el grupo en el que se llevó a cabo la presente investigación no resultó efectiva.

Lista de cotejo asignatura "Matemáticas"

Escribe en cada indicador el nivel alcanzado por cada alumno acorde a su color, según corresponda: de acuerdo al logro del alumno (a).

Nivel esperado: 	Desarrollo: 	Requiere apoyo: 
10-9	8-7	7-6

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	A.E. Usa el algoritmo convencional para sumar. Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.								
		Entiende la indicación del juego			Realiza la actividad solicitada			Contesta correctamente en su cuaderno		
										
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA									
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO	✓			✓			✓		
03	AVILA BERNAL ALLISON	✓			✓			✓		
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA	✓			✓			✓		
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU	✓			✓			✓		
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL	✓			✓			✓		
07	FLORES OLMOB BRYAN JESUS		✓			✓			✓	
08	GARCES GONZALEZ FATIMA	✓			✓			✓		
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER	✓			✓			✓		
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA	✓			✓			✓		
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE	✓			✓			✓		
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE	✓			✓			✓		
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA	✓			✓			✓		
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO	✓			✓			✓		
15	LARA FIGUEROA SOPHIA	✓			✓			✓		
16	MARQUEZ HERNANDES PAULO		✓		✓			✓		
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL	✓			✓			✓		
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO	✓			✓			✓		
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE	✓			✓			✓		
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO	✓			✓			✓		
21	HERIA GARCIA JAEEL MATIAS	✓			✓			✓		
22	ORTEGA REZA IAN SAUL	✓			✓			✓		
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMARANY	✓			✓			✓		
24	PALMERO ROSALES SOFIA	✓			✓			✓		
25	PEÑA MEDINA ESTEFANIA	✓			✓			✓		
26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE		✓			✓			✓	
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL	✓			✓			✓		
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA	✓			✓			✓		
29	ROBLES VEGA URBEL	✓			✓			✓		
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO	✓			✓			✓		
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS	✓			✓			✓		
	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI	✓			✓			✓		
	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON		✓		✓			✓		

Imagen 7. Ciclo 3 del Salto de la rana

4.3 ESTRATEGIA NO 3. APRENDEMOS CON TÍTERES

4.3.1 CICLO 1. IDEA INICIAL

La actividad de aprendemos con títeres consistía en usar los títeres que se realizaron para llevar a cabo la planeación multidisciplinaria de la semana del 16 al 20 de enero del 2023. Haciendo uso de títeres de conejo, un león, un murciélago, ardilla, vaca, lobo y caballo que fueron prestados a los alumnos para jugar con ellos y realizar ejercicios de resta en los cuales el niño tenía el títere debía proponer una cantidad de dos cifras que se le restaría al número 100, debido a que se trabajarían restas empezando a usar centenas.

4.3.2 PLANIFICACIÓN

Dicha estrategia se aplicó durante el desarrollo de la secuencia, se dio la indicación de que el niño tenía que ayudar al títere del lobo a encontrar cuanto le faltaba para llegar a 100, se inició con una cantidad de dos cifras que se le restaría al número 100, se tomaron las participaciones de tres niños que pasaron al frente del pizarrón a realizar la actividad con los títeres, mientras anotaba la resta en el pizarrón, los demás integrantes del grupo debían resolver dicha operación en su cuaderno.

Tomando en cuenta los canales de aprendizaje:

- Visual: La estrategia incorpora elementos visuales, como el títere del lobo y el para ayudar a los niños a visualizar el problema y la resta que deben realizar. Estos elementos visuales les permiten hacer una conexión más clara entre el problema y la operación matemática.
- Kinestésico: Al permitir que los niños manipulen e interactúen con los títeres del lobo, se activa el canal kinestésico, que implica el movimiento y la acción física. Al mover el títere

hacia atrás para representar la resta, los niños experimentan físicamente la operación y la distancia que el títere debe recorrer para llegar a 100.

- **Auditivo:** Durante la actividad, los niños pueden comunicarse verbalmente al compartir las restas elegidas y al discutir las soluciones en el grupo. Pueden explicar su razonamiento y escuchar las ideas de los demás miembros del equipo. Esto implica el canal auditivo, que involucra el procesamiento del lenguaje verbal.

Martes 17 de enero de 2023		
Bloque I	Temática: El lobo Antonio.	
Aprendizaje esperado	Usa el algoritmo convencional para sumar. Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.	
Actividades didácticas		
		Tiempo
<ul style="list-style-type: none"> • Retomar la canción “El Baile de los Animales - Las Canciones del Zoo 3” para crear un ambiente feliz dentro del salón de clases. • Plantear las siguientes preguntas para retomar lo trabajo el día anterior <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué se observó el día de ayer? ○ ¿Qué tipo de cuentos les gusta leer? ○ ¿Conocen algún cuento que hable de animalitos?, ¿Cuál es? • Escuchar las respuestas de los alumnos. • Comentar que El lobo Antonio tiene mucho sueño, pero es muy difícil lograr que se duerma si no escucha un cuento antes ¿Quieren leerle un cuento al lobo Antonio para que se duerma? • Solicitar abrir su libro de “Español lecturas” en la página 20 y comenzar a leer el cuento “La junta de los ratones” • Preguntar a los alumnos ¿qué les pareció la lectura?, ¿crees que al lobo Antonio le guste el cuento? y ¿Por qué? 		50 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Simular que se le pregunta al títere del lobo Antonio si le gustó el cuento, él contestara que sí y que quiere que le digan cómo se llama y quién lo escribió, porque lo buscará para agregarlo a su biblioteca personal. 		50 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar abrir su libro de texto “Lengua materna. Español” en la página 62 y contestar la tabla que se indica en su cuaderno y resolverla con ayuda del maestro para que el lobo Antonio pueda buscar el cuento en la biblioteca de su amigo el Rey León o vaya a “Cuentópolis la ciudad de los cuentos”. 		50 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos ¿qué otros títulos de su libro de “Español lecturas” les gustaría leer? y así ayudar al lobo Antonio a dormirse toda la semana. • Comentar con los alumnos que al día siguiente el lobo Antonio tenía que hacer una reunión con los animalitos del bosque para organizar su cumpleaños, pero solo le llegaron 70 invitaciones de 100 que pidió ¿Cuántas invitaciones le faltaron? • Preguntar a los alumnos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Si invitó 100 amigos y solo tiene 55 sillas ¿Cuántas sillas le hacen falta? ○ Si solo tiene 25 manteles y tiene 100 mesas ¿Cuántos manteles le hacen falta? 		50 minutos



<ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué jugarías tú si te invitaran a la fiesta? • Mencionar que al lobo se le ocurrió jugar ¿Cuánto falta para 100?, porque piensa que es una actividad muy entretenida y decidió retar a los alumnos, quien logre contestarlo primero le revelará un truco de magia. • Solicitar a los alumnos abrir su libro de texto “Matemáticas” en la página 61-62 y contestar lo que se pide con ayuda del maestro. • Comentar con los alumnos que el lobo Antonio está muy feliz al saber cuántas invitaciones le faltaron para invitar a sus amigos del bosque, pero observó que no todos sus amigos que había invitado vivían en el mismo lugar, después recordaron que algunos animales se clasifican en terrestres que son los que viven en la tierra y los acuáticos viven en el agua. • Preguntar a los alumnos lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué animales sabes que viven en el agua? ¿Qué animales viven en la tierra? • Escuchar las respuestas de los alumnos. • Solicitar a los alumnos abrir su libro de texto “Conocimiento del Medio” en la página 42-43 y contestar lo que se pide con ayuda del maestro. • Comentar que el lobo Antonio no sabe qué animales son acuáticos y cuáles son terrestres porque todos son sus amigos, pero considera importante sentar a todos los animales acuáticos en una mesa y a todos los animales terrestres en otra mesa para que puedan platicar sin aburrirse por lo que con apoyo del títere solicitará ayuda a los alumnos para clasificarlos. • Explicar a los alumnos lo siguiente: <p>Organizar equipos donde cada integrante colocará sus imágenes en la mesa, después se revolverán las imágenes y entre todos los integrantes clasificarán si son acuáticos o terrestres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicitar abrir el cuaderno y dividir la hoja en dos, pegarlos según corresponda, colocar su nombre del animalito, su color y si es acuático o terrestre. • Escoger un animal y comentar con el grupo por qué lo eligieron. 	 
<p>Materiales de apoyo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto de Español. • Libro de texto de Matemáticas. • Libro de texto de Conocimiento del Medio. • Cuaderno de trabajo.

4.3.3 ACCIÓN

En esta actividad se logró captar la atención de los niños debido a que les gustaron mucho los títeres y al llamar su atención con ellos se pudo trabajar actividad bien. Pero después todos querían usar los títeres para jugar con ellos. Los cinco niños que suelen causar un poco de desorden, comenzaron a jugar y el niño 1 y 4 se quitaban los títeres ente ellos y se enojaron porque querían tener el mismo títere, por lo que se detuvo la actividad de los títeres y se les solicito al grupo devolver los títeres y se les indico que para prestárselos se establecerían tiempos.

4.3.4 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

En esta actividad se evaluó con lista de cotejo quiénes habían realizado la actividad y se dejó en blanco a quienes no la realizaron. Aunque fue atractiva la actividad para los niños también causo desorden porque al inicio no se les planteo límites para poder tener a los títeres, por lo que, al establecer tiempos para jugar con los títeres, los niños se distraeron.

Aunque trabajaron en equipo, también se distraen fácilmente y se tuvo que pasar equipo por equipo a repetir indicaciones. En varios de ellos por lo que se notó que si trabajan en equipo pero también se distraen fácilmente. Al preguntarles sobre el juego muchos pidieron llevarse el títere a casa y comentaron que los títeres les podían ayudar a repasar y una niña comento que los títeres son divertidos y bonitos, que los podríamos usar no solo en Matemáticas, sino que pueden ayudar a escribir mejor (Diario Escolar,17 /01/23). También se notó que si bien resultan atractivos para los niños también los distraen porque quisieran seguir jugando con ellos.

Lista de cotejo asignatura "Matemáticas" uso de títeres

Nivel esperada: 10-9 ●	Desarrollo: 8-7 ●	Requiere apoyo: 7-6 ●
---	---	--

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	A.E. Usa el algoritmo convencional para sumar. Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.					
		Trabaja en equipo atendiendo indicaciones			Resuelve de manera correcta las restas		
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA	.			.		
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO	.			.		
03	AVILA BERNAL ALLISON	.			.		
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA	.				.	
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU	.			.		
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL		.		.		
07	FLORES OLMOS BRYAN JESUS		.				
08	GARCES GONZALEZ FATIMA	.					
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER	.					
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA	.					
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE	.					
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE	.					
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA				.		
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO	.					
15	LARA FIGUEROA SOPHIA	.					
16	MARQUEZ HERNANDES PAULO			.			
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL		.				
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO						
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE	.					
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO	.					
21	NERIA GARCIA JAEI MATIAS			.			
22	ORTEGA REZA IAN SAUL		.				
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANY			.			
24	PALMERO ROSALES SOFIA		.				
25	PENA MEDINA ESTEFANIA						

26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE						
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL	.					
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA			.			
29	ROBLES VEGA URIEL		.				
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO		.				
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS		.				
	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI	.					
	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON		.				

Imagen 8. Lista de cotejo ciclo 1 Aprendemos con títeres.

4.3.5 Ciclo 2. PLAN CORREGIDO

Ahora se plantea que esta estrategia sea por equipos, de 6, dándoles a cada equipo un títere y se turnaran por integrante para intercambiar el títere, quien tenga este propone la resta y el equipo responde en el cuaderno.

Formar equipos de 6 personas cada uno, asignando un títere a cada equipo. Decidir el orden en el que los miembros del equipo tomarán turnos para tener el títere. El miembro que tenga el títere propone una resta en voz alta. Los demás miembros del equipo discuten la resta y calculan la respuesta y el equipo escribe la respuesta en el cuaderno, para pasar el títere al siguiente miembro del equipo.

Registro de la respuesta una vez que el equipo haya llegado a una respuesta consensuada, deben escribir la respuesta en el cuaderno. Esto les ayudará a practicar la escritura de las restas y a tener un registro de su trabajo.

4.3.6 ACCIÓN

Los niños se mostraron muy interesados en la actividad y participaron todos, aunque uno de los niños que se distrae se pudo observar que se le dificulta la escritura de algunos números, de forma verbal es rápido para contestar. Cuando un niño muestra dificultades en la escritura de números, pero es rápido en sus respuestas verbales, se puede abordar la situación implementando estrategias específicas que promuevan la práctica y la mejora de la escritura numérica.

Al aprovechar las fortalezas del niño y adaptar las estrategias de enseñanza, se pueden superar estas dificultades y facilitar su desarrollo integral.

4.3.7 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Se obtuvo un resultado satisfactorio al tener la atención y participación de los niños. Se reviso al final la actividad, pero se observó que cuando en la resta es mayor el número que se debe sustraer, que el número al que se está restando, se les dificulta y algunos no saben cómo realizarlo o se confunden. Por lo que se necesitó explicar el procedimiento varias veces. El trabajo en quipos pequeños dificulta la atención por lo que el D.F analiza la posibilidad de trabajos de manera grupal y al observar participación activa de los alumnos.

Pero hay que tener especial cuidado en operación de resta en que se use el numero 100 como minuendo y cualquier otro número que a la vista del niño sea más grande que 0, cabe mencionar que hay niños a los que se les dificulta acomodar la operación acorde a unidades con unidades, decenas con decenas y centenas con centenas.

Lista de cotejo asignatura "Matemáticas" uso de títeres

Nivel esperado: 10-9 ●	Desarrollo: 8-7 ●	Requiere apoyo: 7-6 ●
---	---	--



N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	A.E. usa el algoritmo convencional para sumar. Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.	
		Trabaja en equipo atendiendo indicaciones	Resuelve de manera correcta las restas
01	ALCOCA MARQUEZ LIA VALERIA	■ ■ ■	■ ■ ■
02	ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO	.	.
03	AVILA BERNAL ALLISON	.	.
04	DELGADO MARTINEZ GABRIELA	.	.
05	DIAZ LOPEZ MATEO ESAU	.	.
06	DURAN PEÑA FATIMA ITZEL	.	.
07	FLORES OLMOS BRYAN JESUS	.	.
08	GARCES GONZALEZ FATIMA	.	.
09	GONZALEZ GUTIERREZ IKER	.	.
10	GONZALEZ ORTIZ KARLA	.	.
11	GUTIERREZ ORTEGA ABRAHAM JESE	.	.
12	HERNANDEZ ACOSTA GERALDINE	.	.
13	HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA	.	.
14	JARAMILLO FELICIANO ARTURO	.	.
15	LARA FIGUEROA SOPHIA	.	.
16	MARQUEZ HERNANDEZ PAULO	.	.
17	MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL	.	.
18	MIRANDA NOYOLA BASTIAN MATEO	.	.
19	MIRANDA SANTANA STEPHANIE	.	.
20	NAVA VALDES ESTEBAN ALEJANDRO	.	.
21	NERIA GARCIA JAEL MATIAS	.	.
22	ORTEGA REZA IAN SAUL	.	.
23	ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANY	.	.

24	PALMERO ROSALES SOFIA
25	PENA MEDINA ESTEFANIA
26	PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE
27	RESILLAS VILLA DANIA JANEL
28	RIVERA BECERRIL DIANA LAURA
29	ROBLES VEGA URIEL
30	ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO
31	ROMANIZ MONTES NESTOR JESUS
	SERRANO FLORES LEONARDO SANTI
	VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON

Imagen 9. Lista de cotejo ciclo 2 Aprendemos con títeres.

4.3.8 Ciclo 3. PLAN CORREGIDO

Al obtener resultados favorables en cuanto a la participación de los niños, se vuelve a tomar el juego con títeres, pero ahora trabajando grupal pidiendo participaciones de 7 niños a quienes se les dará el títere al que deben ayudar a resolver la resta y poniendo énfasis en las características de la resta que se notó mayor dificultad. Establece un orden o rotación para que los miembros del equipo tomen turnos para tener el títere.

El miembro que tenga el títere propone una resta en voz alta. Los demás miembros del equipo discuten la resta y calculan la respuesta. Fomenta la participación activa de todos los miembros, alentándolos a compartir sus ideas y estrategias para resolver la resta. Pueden discutir juntos cómo pueden descomponer los números, usar reglas de resta o emplear métodos alternativos para llegar a la respuesta. Este ciclo de turnos continúa hasta que todos los miembros del equipo hayan tenido la oportunidad de proponer restas y participar activamente en la resolución de problemas matemáticos, fomentar un ambiente de colaboración y apoyo mutuo.

4.3.9 ACCIÓN

Durante el inicio de la secuencia del jueves 19 de enero del 2023 se dio la indicación a los alumnos para jugar con los títeres a restarle al 100 y se dio participación a 7 niños que resolverían las restas en el pizarrón mientras los demás lo hacían en el cuaderno.

Se observa que los niños muestran interés para jugar a restar, aunque a varios se les complica el restar un número mayor a 0 porque no entendían bien cómo hacerlo, por lo que se les tuvo que dar retroalimentación varias veces, el niño número 1 que suele distraer al grupo, también participo y trabajo, aunque se le dificultó un poco la resolución, lo intentaba.

Jueves 19 de enero de 2023		
Bloque I	Temática: Jugando con el lobo Antonio.	
	Actividades Didácticas	Tiempo
	<ul style="list-style-type: none"> Retomar la canción "El Baile de los Animales - Las Canciones del Zoo 3" para crear un ambiente feliz dentro del salón de clases. Plantear la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué canciones conoces que hablen sobre animalitos? 	
	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las respuestas de los niños. Realizar dictado sobre los animales que vivan en el zoológico. <ul style="list-style-type: none"> El canguro brinca muy alto. El leopardo es muy veloz. Los changos brincan mucho. El león es muy fuerte. Leer un breve relato con ayuda del títere del lobo Antonio: <ul style="list-style-type: none"> En el bosque un día el perico Oscar siempre que escuchaba una canción la descomponía y hacía su propia versión, un día un grupo de alumnos que estaban de campamento lo escucharon cantar y le preguntaron ¿Podemos jugar? Y Oscar el perico les contesto ¡claro que sí! Solicitar abrir su libro de textos "Español" en la página 65. Leer las instrucciones con ayuda del maestro y responder lo que se indica. El perico Oscar estaba muy feliz porque todos participaron y decididos realizar un juego. Jugar con los alumnos a restarle al 100, con los títeres para trabajar con números de dos cifras que sean mayor al 10: <p>100- 29 100-81 100-56 100-72 100-33 100-19 100-69</p>	

4.3.10 EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.

Los niños participaron y trabajaron bien, aunque se les dificultaba el hecho de restar un número mayor la 0 y se tuvo que dar varias veces retroalimentación incluso el niño número 1 que suele distraer al grupo, también participo y trabajo, aunque se le dificultó un poco la resolución, pero trató de resolver las operaciones.

OBSERVACIÓN Y EVALUACIÓN

En las primeras aplicaciones de la estrategia de enseñanza de la resta mediante juegos, la docente en formación pudo haber notado ciertos desafíos o áreas de mejora. Al analizar la situación, identificó que tal vez le faltaba ser más específica o clara en las instrucciones que proporcionaba a los alumnos. Esto pudo haber causado distracciones o confusiones en el proceso de aprendizaje.

Además, la docente en formación pudo haber observado que algunos estudiantes se distraían durante la actividad, lo que la llevó a reflexionar sobre cómo hacer la estrategia más divertida y atractiva para captar su atención. Reconoció la importancia de incorporar elementos lúdicos y motivadores que generaran mayor interés y entusiasmo en los estudiantes.

La D.F consideró que la forma en que empleaba la estrategia o técnica en el aula podía ser mejorada. Reconoció que la manera de presentar y desarrollar los juegos podía influir en la participación y el compromiso de los alumnos. Por lo tanto, se planteó explorar diferentes enfoques y variar la forma en que introducía y guiaba los juegos, con el objetivo de brindar una experiencia más dinámica y atractiva para los estudiantes.

A partir de estas reflexiones, la docente en formación pudo adaptar y ajustar su enfoque pedagógico. Comenzó a proporcionar instrucciones más claras y precisas, brindando ejemplos y guías paso a paso para que los estudiantes comprendieran mejor las reglas y los objetivos de los juegos de resta. También buscó formas creativas de hacer que los juegos fueran más divertidos, incorporando elementos visuales, premios o desafíos adicionales que motivaran a los estudiantes a participar activamente.

Estas reflexiones y ajustes permitieron mejorar la implementación de las estrategias y brindar una experiencia de aprendizaje más efectiva y atractiva para los estudiantes, se esforzó por ser más clara en las instrucciones, asegurándose de que todos los estudiantes comprendieran las reglas y los objetivos de los juegos. Además, prestó especial atención a los niños que se negaban a participar o seguir las indicaciones, buscando formas de motivarlos y fomentar su participación.

La docente en formación dedicó tiempo adicional para interactuar con los niños reacios y establecer un ambiente de apoyo y confianza. Les brindó apoyo individualizado, ofreciendo explicaciones adicionales y ejemplos prácticos para ayudarles a comprender y abordar los desafíos de la resta. También les proporcionó retroalimentación constructiva y alentadora, reconociendo sus esfuerzos y logros.

Al finalizar la aplicación de la estrategia de juegos de resta, la docente en formación implementó una práctica de retroalimentación. Invitó a algunos niños a compartir sus opiniones y experiencias con el juego. Esta oportunidad de participación les permitió expresar sus pensamientos y emociones, y la docente en formación pudo obtener información valiosa sobre cómo los juegos estaban impactando en su aprendizaje y motivación.

En general las tres estrategias aplicadas en la presente investigación al inicio resultaron atractivas para los niños, dos de ellas destacan un resultado favorable en la comprensión y resolución de las operaciones de resta. Se observa en los alumnos que, al trabajar las estrategias de juego planteadas, aunque no correspondieran propiamente a juegos matemáticos, sino que fueron adaptadas a los contenidos que la planeación requería trabajar, se logró avanzar con los alumnos, incluso en los casos en los que el alumno complicó la aplicación de la estrategia. Algunos de ellos.

La estrategia de las tarjetas mágicas lo puedo ayudar a que los pequeños realizaran los trabajos de manera adecuada y fueron comprendiendo mejor la resolución de restas. la estrategia del tablero del Salto de la rana quizás fue un poquito confusa por lo que no se logró el resultado esperado en el avance con los niños

La estrategia jugando con títeres también resultó llamativa para los niños e incluso les hizo participar de manera reiterada Y aunque el momento en el que se usó o las restas con las características que se estaban trabajando en el momento de aplicar dicha estrategia los y niños fueron comprendiendo paulatinamente procedimiento que tenían que seguir poder llegar a la resolución correcta de la operación planteada.

La estrategia del salto de la rana, resulto confusa para los alumnos y no muy llamativa, por lo que a pesar de modificarla no capto la atención pensada. Quizá en otro grupo pueda funcionar mejor.

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

En la educación primaria, específicamente el campo de formación académica Matemáticas se requiere comprender los conocimientos fundamentales, la adquisición de habilidades que le permitan resolver problemas, así como el fortalecimiento del pensamiento lógico. Debido a que todos los alumnos aprenden a un ritmo diferente, pero al tomar en cuenta el análisis de las estrategias aplicadas y al volver a plantearla de manera que al Docente le parecía pertinente para el logro o comprobación de la hipótesis que al inicio planteaba.

Concluimos que la aplicación de dichas estrategias favoreció el reforzamiento de operaciones de resta en los niños del segundo grado grupo c de quienes se obtuvo no participación satisfactoria durante la aplicación de estrategias Y aunque se presentaron algunos inconvenientes

con algunos niños al momento de aplicar las estrategias. Aunque la docente formación trata de dar las instrucciones claramente en una de las estrategias fue complicado que los niños comprendieran.

A pesar de los inconvenientes, se llegó a la conclusión de que la aplicación de las estrategias sí favoreció el reforzamiento de las operaciones de resta en la mayoría de los niños del segundo grado, grupo “C”. Esto sugiere que las estrategias fueron efectivas en general, aunque mejorarán los ajustes adicionales para asegurar que todos los alumnos comprendan y puedan aplicar.

Tomando en cuenta la experiencia obtenida acorde a la función docente, se recomienda atender a la claridad al momento de dar instrucciones, y también atender las características individuales de los alumnos de su grupo para poder satisfacer las necesidades de cada alumno y de esta forma obtener resultados positivos al momento de trabajar en el aula.

En cuanto al Diseño de planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica. La D.F. logró realizar planeaciones multidisciplinarias englobando los contenidos a trabajar de todas las materias, e implementando los juegos dentro de estas, adaptándolas a los aprendizajes esperados requeridos en el momento.

Utiliza estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje, al encaminar estas estrategias a las operaciones de la resta, mediante el juego se logró generar un ambiente de confianza en el alumno que permitió el avance de aquellos que en un momento no querían hacer sus actividades, y terminaron se involucrándose en el juego y trabajar.

REFERENCIAS

- Alsina A., Berciano A., De Castro C., Edo M., Giménez J., C. Jiménez-Gestal, Prat M., Salgado M. y. Vanegas (2022), *Matemáticas En La Educación Infantil*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8636514>
- Arguedas Negrini Irma. *Involucramiento De Los Estudiantes Y Los Estudiantes En El Proceso Educativo*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación [en línea]. 2010, 8(1), 63-78[fecha de Consulta 24 de junio de 2023]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55113489005>.
- Carrera B., Mazzarella C. Vygotsky: *Enfoque Sociocultural*. Educere [En Línea]. 2001, 5(13), 41-44[Fecha De Consulta 18 De junio De 2023]. Issn: 1316-4910. Disponible En: <https://www.Redalyc.Org/Articulo.Oa?Id=35601309>
- Castro, A.A, Prat, M.B Y Gorgorió, N.B. *Concepciones Sobre La Adición Y La Sustracción En Un Grado De Educación Primaria*. Universidad Austral De Chile, Universidad Autónoma De Barcelona. Conceptions On Addition And Subtraction On A Primary Teaching Degree.
- Cañadas M., Castro E. *Matemáticas Para Maestros De Educación Primaria ,2011*. Recuperado de Isbn 978-84-368-2565-7, Págs. 75-98
- Latorre A. 2005, *La Investigación Acción, Conocer Y Cambiar La Práctica Educativa*, Editorial Grao.
- Lovell, K. (1999). *Desarrollo De Los Conceptos Básicos Matemáticos Y Científicos En Los Niños*. Madrid: Ediciones Morata.

Menesesmontero, M., Mongealvarado, M. (2001). *El Juego En Los Niños: Enfoque Teórico*. Revista Educación, 25(2),113-124.[Fecha De Consulta 17 De Junio De 2023]. Issn: 0379-7082. Recuperado De: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>.

Nietzsche, F (2005). *Ecce Homo Cómo Se Llega A Ser Lo Que Se Es*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Sep. (2017). *Aprendizajes Clave Para La Educación. Educación Primaria 2º*. México: Argentina 28.

Torres M. *El Juego: Una Estrategia Importante*. Educere, Vol. 6, Núm. 19, Octubre-Diciembre, 2002, Pp. 289-296 Universidad De Los Andes, Mérida, Venezuela

Vara, Y. (2023). Diario Escolar. México.

Vidal M., Rivera N. *Investigación acción*. (2002, 9 Octubre). v.21 n.4 Ciudad de la Habana. Scielo. Recuperado 23 De Enero De 2023,De: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000400012

ANEXOS

Anexo 1.

		ESCUELA PRIMARIA "LEONA VICARIO" TURNO MATUTINO CICLO ESCOLAR 2022-2023			
REPORTE MEJOREDU LECTURA					
		GRADO: 2º GRUPO: C			
NOMBRE DEL MAESTRO (A)		MALENI SANCHEZ AGUILAR			
ALUMNOS EVALUADOS:		33 = 100%			
ALUMNOS APROBADOS:		26 = 78.12 %			
ALUMNOS NO APROBADOS:		7= 21.85 %			
NOMBRE DE LOS ALUMNOS NO APROBADOS		<ul style="list-style-type: none"> • MEDINA GALAN JOSHUA MIGUEL • PEÑA MEDINA ESTEFANIA • VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON • ORTEGA REZA IAN SAUL • MARQUEZ HERNANDEZ PAULO • PUEBLA DAVILA MOSHE • ORTIZ DELGADO LESLI AMAIRANY 			
REACTIVOS A FORTALECER		UNIDADES DE ANALISIS			
29 30 23 26 10 25 15		29-30 INTEGRAR INFORMACION Y REALIZAR INFERENCIAS 23 – 26 ANALIZAR LA ESTRUCTURA DE TEXTOS 10 -25 LOCALIZAR Y EXTRAER INFORMACION 15 FLUIDEZ LECTORA			
ERRORES MÁS FRECUENTES		ÁREAS DE MEJORA			
<ul style="list-style-type: none"> • 29. Dificultad para identificar la secuencia de una narración que es escuchada. • 30. Confundir las relaciones causa-consecuencia en un texto que es escuchado. • 26 <u>Desconocer</u> la estructura de los textos. • 10 <u>Desconocer</u> el formato convencional de un libro. 		<ul style="list-style-type: none"> • 29 <u>Escuchar</u> con atención la lectura y establecer la coherencia global de la historia a partir de la secuencia temporal de los sucesos. • 30 <u>Interpretar</u> las relaciones de causa – consecuencia de un suceso de la historia. • 26 <u>Identificar</u> la estructura de un texto, reconocer sus características de forma y contenido y seleccionar la información que sea pertinente. • 10 <u>Conocer</u> el formato convencional de un libro, identificar las pistas textuales como el título y localizar el número de página que le corresponde 			

<ul style="list-style-type: none"> • 25 <u>Interpretar</u> erróneamente la pregunta. 	<ul style="list-style-type: none"> • 25 <u>El</u> alumno debe identificar palabras de uso cotidiano y asociarlas con un significado temporal.
TEMPORALIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • En el transcurso del ciclo escolar, conforme se vayan presentando en plan y programa de estudios, recordando que cada que va aumentando el grado de complejidad de los contenidos 	
COMPARATIVO ENTRE LA PRIMERA Y LA SEGUNDA EVALUACIÓN	
Para la segunda evaluación se les aplicó a 33 estudiantes (100%), de los cuales 26(78.12%) lo aprueban y 7 (21.85%) lo reprueban, es importante mencionar que en la primera evaluación se aplicó 33 alumnos representando el 100%	

PROFESOR DE GRUPO MALENI SANCHEZ AGUILAR	Bo. No. DIRECTOR ESCOLAR ANTONIO HERNÁNDEZ ORTIZ
---	--

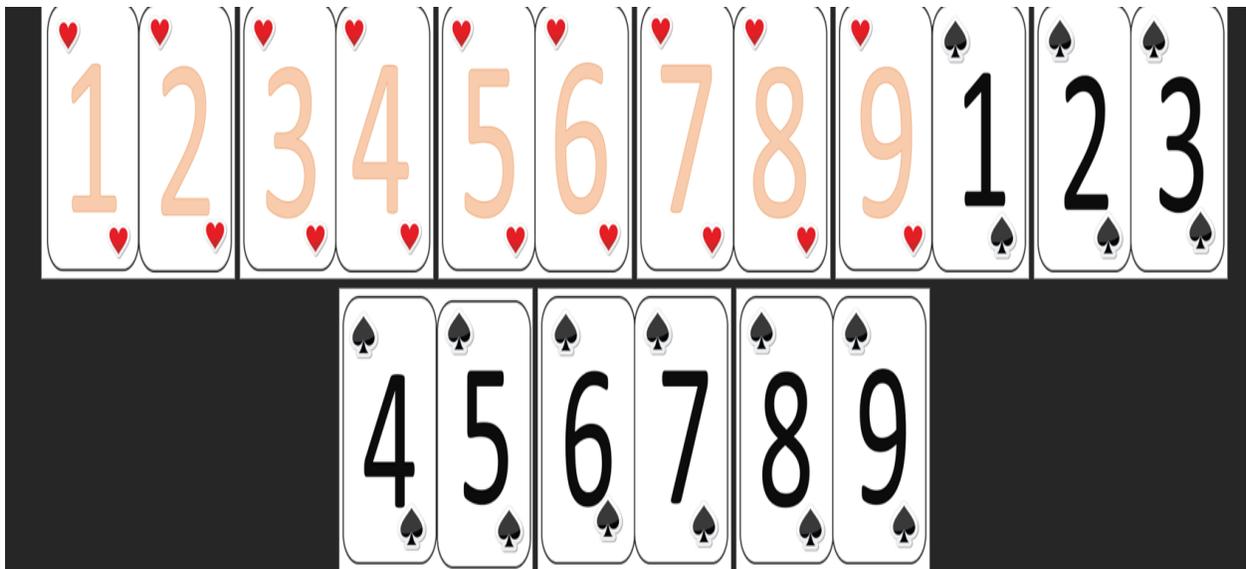
Anexo 1. Interpretación del examen de Mejoredu en Lectura

Anexo 2.

REPORTE MEJOREDU MATEMATICAS	
GRADO: 2° GRUPO: C	
NOMBRE DEL MAESTRO (A)	MALENI SANCHEZ AGUILAR
ALUMNOS EVALUADOS:	33 = 100%
ALUMNOS APROBADOS:	20 = 61%
ALUMNOS NO APROBADOS:	13= 39%
NOMBRE DE LOS ALUMNOS NO APROBADOS	<ul style="list-style-type: none"> • FLORES OLMOS BRYAN JESUS • DELGADO MARTINEZ GABRIELA • ROMANIZ MONTES JOSE IGNACIO • VAZQUEZ REYES MIRIAM SHARON • ARROYO VARGAS MIGUEL ANTONIO • HERNANDEZ MARTINEZ SAMANTHA • PEÑA MEDINA ESTEFANIA • ROBLES VEGA URIEL • PUEBLA DAVILA JOSE MOSHE • ORTEGA REZA IAN SAUL • ORTIZ DELGADO LESLIE AMAIRANI • GONZALEZ GUTIERREZ IKER • MARQUEZ HERNANDEZ PAULO
REACTIVOS A FORTALECER	UNIDADES DE ANALISIS
<ul style="list-style-type: none"> • 17 • 22 • 25 • 29 	<ul style="list-style-type: none"> • FORMA ESPACIO Y MEDIDA
ERRORES MAS FRECUENTES	AREAS DE MEJORA
<ul style="list-style-type: none"> • 19. Agrupaciones al realizar sustracción (resta). • 21. Errores de estimación de objetos presentes (suma) • 22. Errores de estimación de objetos ausentes (resta). • 25. Errores de uso de relaciones temporales (resta). • 29. Errores de uso de unidades convencionales de tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • 19. Confusión para sustraer en agrupaciones de objetos. • 22. Determinar el valor buscado a través de relaciones o abstracción de valores representados o que puedan imaginar. • 25. Uso de relaciones de tiempo como antes de o después de, en algún evento. • 29. Usar y ordenar las unidades de tiempo convencionales como los días de la semana o meses.
TEMPORALIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • En el transcurso del ciclo escolar, conforme se vayan presentando en plan y programa de estudios, recordando que cada que va aumentando el grado de complejidad de los contenidos. 	
COMPARATIVO ENTRE LA PRIMERA Y LA SEGUNDA EVALUACION	

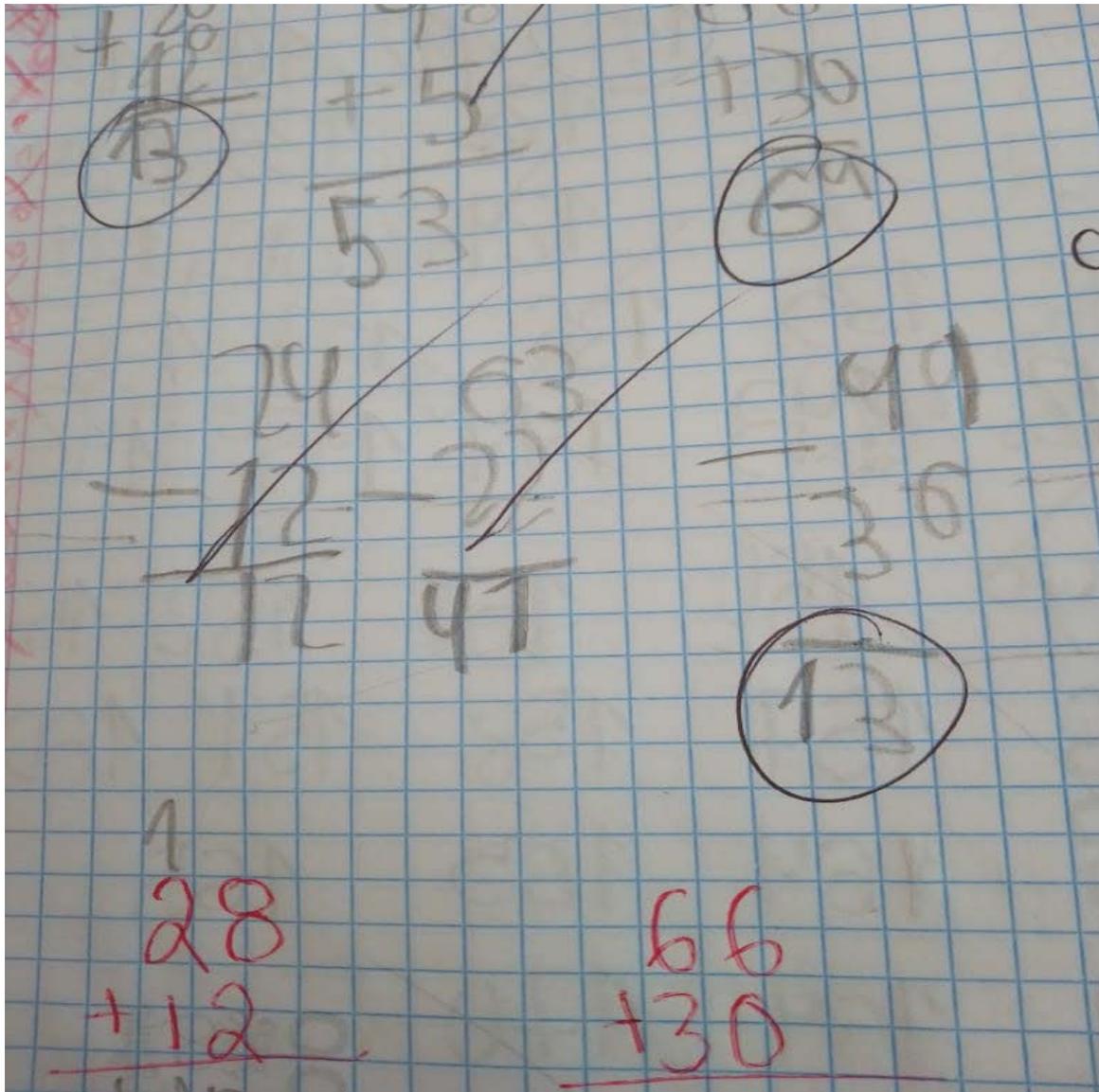
Anexo2. Interpretación del examen de Mejoredu en Matemáticas.

Anexo 3.



Anexo 3. Participación en la estrategia No 1 Las tarjetas Mágicas

Anexo 4



Anexo 4. Ejercicio de la estrategia de las Tarjetas mágicas.

Sumo y resto 1 y 10

1. Anota los números que faltan, considera los números que aparecen en la tabla.

Número	Suma 1	Suma 10
25	25	35
36 ✓	37	46 ✓
42	44 ✓	53

Número	Resta 1	Resta 10
12	11 ✓	2 ✓
37	37	27 ✓
25	22	15 ✓

2. Suma o resta en tu mente:

$25 + 10$	$25 - 1$
$49 + 1$	$39 - 10$
$17 - 10$	$74 + 1$
$88 - 1$	$85 + 10$
$35 + 10$	$40 - 1$

¿Cómo sumas 10 y 1 en tu mente? ¿Cómo restas 10 y 1 en tu mente?

Un paso más ¿Cuánto es?

$99 + 1$	$99 + 10$	$100 - 1$	$100 - 10$
----------	-----------	-----------	------------

Sumar y restar mentalmente una unidad o una decena a una cantidad dada

Anexo 5. Estrategia las Tarjetas mágicas

3 ¿A qué número llega?

Fíjate en el tamaño de los saltos que dan las ranas y hasta dónde llegan. Observa el ejemplo y resuelve los otros casos.

Tamaño del salto	Salto que da	¿A qué número llega?
	3	9
	2	12
	10	20
	4	16
	6	42

¿Cómo saben a qué número llegan las ranas?

Un paso más Si la rana salta de 3 en 3 y llega al 24, ¿cuántos saltos dio?

44 Resolver problemas que impliquen el uso de las series de 2 en 2, de 3 en 3... hasta 9 en 9.

Anexo 6. Estrategia el Santo de la rana



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

Santiago Tianguistenco, Méx., a 19 de junio de 2023

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

El que suscribe Mtra. Alba Francisca Izquierdo Ramírez, Asesora de la estudiante Yadira Vara González matrícula 19151910000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Primaria quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado "El juego para reforzar la resta en alumnos de 2° de primaria" en la modalidad de Informe de prácticas profesionales; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

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

ATENTAMENTE


ALBA FRANCISCA IZQUIERDO RAMÍREZ

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

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

Escuela Normal de Santiago Tianguistenco

Oficio Núm.: 2017/22-23

Santiago Tianguistenco, Estado de México,

26 de junio de 2023

YADIRA VARA GONZALEZ
ALUMNA DE OCTAVO SEMESTRE
DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PRESENTE

La Comisión de Titulación, por este medio **comunica** a usted que, después de realizar la revisión de su documento y con fundamento en los Lineamientos para organizar el proceso de titulación (Plan de Estudios 2018), se **autoriza** el Informe de Prácticas Profesionales **"El juego para reforzar la resta en alumnos de 2° grado de primaria"** por lo que puede proceder con los trámites correspondientes.

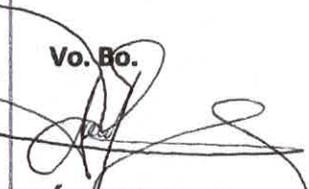
Deseando que esta última etapa de su formación inicial, la desarrolle con responsabilidad y convicción.

ATENTAMENTE


DRA. ALEGRIA HEREDIA DÍAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bo.


DR. JOSÉ ROJAS MARA
DIRECTOR ESCOLAR

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