



**GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



**UNIDAD 31-A MÉRIDA YUCATÁN
SUBSEDE VALLADOLID**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
PARA EL MEDIO INDÍGENA.**

**JUGANDO IDENTIFICO LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9
EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL**

GLORIA LIZZETTY CHI CIAU.

VALLADOLID, YUCATÁN, MÉXICO

2016



**GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



**UNIDAD 31-A MÉRIDA YUCATÁN
SUBSEDE VALLADOLID**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
PARA EL MEDIO INDÍGENA.**

**JUGANDO IDENTIFICO LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9
EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL**

GLORIA LIZZETTY CHI CIAU.

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA EL MEDIO INDÍGENA**

VALLADOLID, YUCATÁN, MÉXICO

2016



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 31-A MÉRIDA, YUCATÁN**



DICTAMEN

Mérida, Yuc., 3 de noviembre de 2015.

GLORIA LIZZETTY CHI CIAU.
SUBSEDE VALLADOLID.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad 31-A y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**JUGANDO IDENTIFICO LOS NUMEROS DEL 1 AL 9
EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL.**

OPCIÓN: Propuesta Pedagógica, y a propuesta del **Lic. Carlos Renán Bojórquez Hoil**, Director del Trabajo, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se **DICTAMINA** favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

MARÍA ELENA CÁMARA DÍAZ
Directora de la Unidad 31-A Mérida
Presidenta de la Comisión de Titulación



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.	1
CAPÍTULO I	3
EL CENTRO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR “24 DE FEBRERO” Y LA COMUNIDAD DE EBTÚN, VALLADOLID	3
1. EBTÚN CONTEXTO SOCIOCULTURAL.	3
1.1 Aspectos históricos.	3
1.2 Ubicación geográfica.	4
1.3 Situación social y manifestaciones culturales.	4
1.4 Instituciones educativas.	5
2. EL CENTRO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR INDÍGENA “24 DE FEBRERO” DE LA COMUNIDAD DE EBTÚN.	6
2.1 Relaciones interinstitucionales.	6
2.2 La organización escolar.	7
3. CONTEXTO ÁULICO.	7
3.1 Infraestructura.	7
3.2 Relaciones interinstitucionales y características de los alumnos.	8
3.3 La práctica docente.	9
4. PROBLEMATIZACIÓN.	11
4.1 Problemáticas detectadas.	11
4.2 Canasta de problemas.	13
4.3 Red de problemas.	13
4.4 Enunciación del problema.	14
CAPÍTULO II	15
DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO	15
1. PLAN DE DIAGNÓSTICO.	15
1.1 Presentación del plan diagnóstico.	16
1.2 Descripción de los sujetos.	17
1.3 Descripción de las técnicas de investigación.	18
2. INFORME DEL DIAGNÓSTICO.	18
2.1 Observaciones de actividades de los niños.	19
2.2 Entrevista aplicada a padres de familia.	20

2.3	Entrevista aplicada a maestros.	20
2.4	Formulación del problema.	22
CAPÍTULO III		23
LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS IMPLEMENTADAS POR EL PROFESOR DIFICULTAN LA IDENTIFICACIÓN DE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9 EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL.		23
1.	NECESIDADES EN TORNO AL PROBLEMA.	25
2.	DELIMITACIÓN ESPACIAL, TEMPORAL Y CURRICULAR.	26
3.	JUSTIFICACIÓN.	27
4.	OBJETIVOS	30
4.1	Objetivo general.	30
4.2	Objetivos específicos.	30
CAPÍTULO IV		31
JUGANDO IDENTIFICO LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9 EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL		31
1.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE ACCIÓN.	33
1.1	Fase 1. Conteo.	33
1.1.1	Sesión 1.	34
1.1.2	Sesión 2.	35
1.1.3	Sesión 3.	36
1.1.4	Sesión 4.	38
2.1	Fase 2. Correspondencia.	39
2.1.1	Sesión 5.	39
2.1.2	Sesión 6.	40
2.1.3	Sesión 7.	41
2.1.4	Sesión 8.	42
2.1.5	Sesión 9.	44
2.1.6	Sesión 10.	45
3.1	Fase 3: Orden.	46
3.1.1	Sesión 11.	47
3.1.2	Sesión 12.	48
3.1.3	Sesión 13.	49

4	EL CONSTRUCTIVISMO, COMO ENFOQUE TEÓRICO PARA LA IDENTIFICACIÓN DEL NÚMERO EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL.	51
5	LA EVALUACION FORMATIVA.	53
	CAPÍTULO V	55
	INFORME DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	55
1.	INFORME DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	55
1.1	Limitaciones y resultados logrados.	71
	CONCLUSIÓN	73
	BIBLIOGRAFÍA	75
	ANEXOS	77

INTRODUCCIÓN.

La presente propuesta pedagógica se encuentra realizada en base a la práctica docente en la comunidad de *Ebtún* Municipio de Valladolid, del Estado de Yucatán en el Centro de Educación Preescolar Indígena “24 de Febrero” en el segundo grado, el cual presenta un problema que afecta a la mayoría del grupo escolar: la identificación de los números del 1 al 9 en su escritura convencional.

El problema encontrado se originó ya que las actividades implementadas por el docente son obsoletas, por lo cual el alumno no le encuentra interés y motivación por participar en ellas. Se pretende resolver el problema utilizando el juego como estrategia didáctica, debido a que facilita el aprendizaje en el alumno a participar en las actividades interactuando con sus compañeros.

La propuesta pedagógica se conforma de cinco capítulos: en el capítulo I se describe el contexto comunitario de *Ebtún*, donde se menciona aspectos importantes que influyen en la práctica docente, de igual manera se habla del contexto institucional donde describe la institución físicamente, la organización del trabajo y las relaciones interinstitucionales; en el aspecto áulico se mencionan las actividades que comúnmente realizan los alumnos para el aprendizaje de un conocimiento, las relaciones entre maestro – alumno, alumno – maestro y alumno – alumno.

En el capítulo II se menciona que el problema se encontró a través de la observación directa, constatándose con el plan de diagnóstico, en este describe todos los pasos que se siguieron para la investigación cualitativa realizada y para conocer a fondo a los alumnos, si reciben o no apoyo en su hogar, que limitantes presentan para su aprendizaje, como apoyarlos para aprender en el aula las enseñanzas transmitidas día a día de manera significativa.

En el capítulo III, trata del planteamiento del problema, se analiza de manera profunda todo lo relacionado conjuntamente, iniciando con la interrogante de saber si es un problema de

aprendizaje o de enseñanza para crear una estrategia y tratar de erradicar dicho problema. De igual manera se encuentran tres apartados importantes las cuales son la delimitación temporal, espacial y curricular con la finalidad de conocer de manera real el problema.

Cabe mencionar que en este capítulo se menciona el objetivo general de la propuesta pedagógica que consiste en diseñar una estrategia didáctica para que los niños del segundo grado de preescolar “24 de Febrero” de la comunidad de *Ebtún*, identifiquen los números del 1 al 9 en su escritura convencional, así como los objetivos específicos.

En el capítulo IV se presenta el plan de acción, cuya estrategia didáctica es el juego simbólico, la cual consta de trece sesiones en las que se detalla el desarrollo de las actividades a realizar, los materiales necesarios y el tiempo estimado. El tipo de evaluación para esta propuesta es formativa, por lo tanto se mencionan los instrumentos a utilizar entre las cuales se encuentra la lista de cotejo y el portafolio de evidencias.

La propuesta pedagógica se sustenta con el enfoque constructivista, la cual concibe al alumno como responsable y constructor de su propio aprendizaje y al profesor como un coordinador y guía del aprendizaje del alumno. Esta teoría se sustenta de investigaciones realizadas por autores como Jean Piaget, Lev Semionovich Vigotsky y David Ausubel.

En el capítulo V se encuentran los resultados obtenidos después de aplicar el juego como estrategia didáctica para la identificación del número en su escritura convencional, se describe detalladamente el desarrollo de las actividades mencionando los logros y dificultades que se presentaron.

Se encuentra anexo los instrumentos utilizados en el desarrollo de la investigación, así como evidencias fotográficas de las actividades realizadas. La información recabada se sustenta con estudios realizados por autores con problemáticas similares, por lo cual se encuentra también la información bibliográfica.

CAPÍTULO I

EL CENTRO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR “24 DE FEBRERO” Y LA COMUNIDAD DE EBTÚN, VALLADOLID

Para iniciar un proyecto de investigación es necesario conocer el entorno donde se desarrolla la labor docente, por lo cual en este apartado se mencionan las principales características de la comunidad, su cultura y aspectos escolares de la localidad de *Ebtún* municipio de Valladolid.

Respecto al contexto institucional trata de datos generales de la escuela que incluye la infraestructura, la descripción física de la institución y la organización del trabajo docente.

1. EBTÚN CONTEXTO SOCIOCULTURAL.

El entorno sociocultural de *Ebtún* se caracteriza por estar conformada de personas con conocimientos, valores y cultura propias de la comunidad, elementos influyentes en el aprendizaje del niño. Por lo tanto es necesario conocer el contexto a desarrollar la investigación para aprovechar aquellos elementos y conocimientos no formales que el niño posee antes de asistir a la escuela.

1.1 Aspectos históricos.

Los primeros habitantes de la comunidad de *Ebtún* fueron mayas, los cuales se establecieron al romperse el cacicazgo de *Ha-capules*. No existe registro que especifique exactamente la fecha la fundación de esta comunidad, aunque se cree fue entre los años de 1549 y 1579, anteriormente la comunidad era de 6000 habitantes, sin embargo la batalla de la chispa

en Valladolid provocó que muchos de los nativos de ese entonces emigraran hacia comunidades como *Tekom, Chichimilá, Tixcacalcupul* entre otras.

Ebtún es un pueblo silencioso, hasta en cierta forma retraído, debido a que la plaza principal en donde también se ubica la iglesia y su comisaría, están frecuentemente vacía.

Pese a su modestia *Ebtún*, fue sede de prominentes familias dueñas de las mejores tierras, y a las que había que consultar en la delimitación de cenotes y planadas. Apellidos como *Noh, Idzincab, Caamal, Dzul y Nahuat*, figuraron de forma destacada.

Etimológicamente el nombre de la localidad proviene de dos vocablos mayas: EB: inclinado, TUN: escalón o piedra. EBTUN significa piedra inclinada.

1.2 Ubicación geográfica.

La localidad de *Ebtún* es una comisaría del municipio de Valladolid, se localiza en el oriente del estado de Yucatán a 16 km, cuenta con un total de 755 habitantes, colinda a 2 kilómetros con la comunidad de *Dzitnup* y casi en la misma dirección a 4 kilómetros de Valladolid, también se encuentra a 4 kilómetros hacia el noreste de *Cuncunul*, a 40 kilómetros de *Chichen Itzá* y en la misma dirección a 160 km aproximadamente de la capital, Mérida.

Actualmente la comunidad cuenta con servicios de transporte ya que es necesario considerar que se vive en un mundo globalizado donde las necesidades de desplazamientos entre poblaciones adquiere mayor importancia para el traslado al trabajo; también cuenta con otros servicios públicos como la electricidad, centro de salud y agua potable, servicios que son fundamentales y desempeñan un papel esencial en el desarrollo económico y social

1.3 Situación social y manifestaciones culturales.

En la comunidad de *Ebtún* la mayoría de los padres de familia se dedican a las labores de albañilería, algunos de ellos se ven en la necesidad de emigrar en busca de un trabajo mejor en estados vecinos como Quintana Roo, mientras la madre se dedica a las labores del hogar y

cuidado de sus hijos; cabe mencionar que existen familias en la que ambos padres trabajan en las industrias cercanas a la población, dejando el cuidado de sus hijos a los abuelos y hermanos mayores, por lo cual a veces algunos niños no asisten a la escuela.

Referente al aspecto cultural el 18 de agosto de cada año, comienza la vaquería y feria de la localidad, donde cada familia o grupo toma gremios para el patrono de la iglesia del pueblo y ofrece corrida de toros, así como la comida regional, se baila la típica jarana donde la gente participa luciendo sus pasos y su colorido traje, para el caso de las mujeres el bonito terno de múltiples colores con zapatos bordados, y para los hombres la tradicional guayabera con pantalón blanco y alpargatas.

En situaciones cotidianas, la mayoría de los habitantes han ido relegando la costumbre de usar la vestimenta tradicional, sin embargo una parte considerable la continua utilizando, es decir, algunas mujeres utilizan el huipil y otra parte de ellas usan faldas, pantalones y blusas impuestas por la globalización.

En el caso de los hombres, la personas adultas son quienes principalmente usan la clásica camisa manga larga de diferentes colores, de igual manera conservan el calzado de alpargatas; los jóvenes prefieren utilizar los pantalones de mezclilla, chancas, playeras, gorras, así como los tatuajes y peinados adquiridos a través de las personas que emigran en busca de trabajo en las grandes ciudades y adoptan una nueva manera de vestirse.

1.4 Instituciones educativas.

Existen 3 escuelas en la comunidad, una para cada uno de los niveles básicos: El Centro de Educación Preescolar Indígena “24 de febrero” consta de dos salones, formados por 38 niños de ambos sexos, atendido por una maestra y una directora del plantel que también labora como maestra.

La escuela primaria rural oficial “José María Morelos y Pavón” cuenta con un director del plantel y tres maestras las cuales están divididas para atender dos grupos por docente. Finalmente la escuela telesecundaria “Guillermo Prieto” está formado por dos maestros, 1 director del plantel, el cual también labora como maestro de un grupo.

2. EL CENTRO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR INDÍGENA “24 DE FEBRERO” DE LA COMUNIDAD DE EBTÚN.

Ebtún es una de las comisarías de Valladolid, cuenta con 3 escuelas, un preescolar, una primaria y una telesecundaria. En esta comunidad desempeño la labor como maestra en el Centro de Educación Preescolar Indígena (CEPI) “24 de febrero”, ubicado en el centro del pueblo, a un lado del palacio municipal y a un costado de la primaria.

La escuela es atendida por la directora Alma Rosa Poot Dzul y la maestra Alma Abigail Ciau Puc, cuenta con 38 alumnos de 3 a 5 años de edad, esta cuenta con 2 salones de los cuales, en uno se imparte clases al grupo de 1° y 2° grado con una cantidad de 25 alumnos y en el otro salón es impartida por la directora a los alumnos del 3° grado con 13 alumnos.

2.1 Relaciones interinstitucionales.

Respecto a la relación maestro - alumno existe una buena comunicación, ya que los niños expresan lo que sienten, tienen acuerdos y desacuerdos, inquietudes y cuando son muy tímidos, y no tienen la confianza de expresarse en el salón, acuden hacia sus padres, cabe mencionar que esta situación sucede en pocas ocasiones, debido a que la mayoría de los niños se desenvuelven con confianza y autonomía.

Al inicio del curso escolar la relación maestro - maestro se presentaron ciertos desacuerdos en la toma de decisiones de organización, los cuales se resolvieron con mutuo acuerdo por ende la comunicación entre las educadoras mejoró de forma exitosa.

Con los padres de familia existe buena comunicación, una parte de los papás se preocupan por sus hijos, por ir a vigilarlos y verificar sus avances, de igual manera hay padres que no saben leer ni escribir pero buscan la manera de como apoyar a sus hijos acudiendo a las docentes para ayudarlas y así ellos puedan apoyar a sus hijos en la realización de sus actividades marcadas para la casa o el repaso de los temas vistos en la clase.

La comunidad cuenta con un centro de salud, la cual no invita a la comunidad escolar a participar en algún taller o plática benéfica para los niños, únicamente acude para aplicar

vacunas o cuando necesita alguna información. Las relaciones con otras escuelas de la comunidad casi no existe comunicación alguna, excepto cuando necesitan datos para saber cuántos alumnos han de ingresar a la primaria.

2.2 La organización escolar.

La organización escolar trata de la organización del grupo docente en la institución. La escuela es de modalidad incompleta, la organización de trabajo se distribuye equitativamente y es rotativo, es decir, cada mes van cambiando las actividades de las maestras por ejemplo: una se ocupa de organizar el homenaje, otra la escolta, la activación física, el himno nacional, el periódico mural entre otras cosas más, a cada docente le corresponde dos o tres actividades a realizar.

En los consejos técnicos de la escuela se toman acuerdos sobre cómo se van a realizar ciertas actividades como los desfiles, festivales, y otros asuntos. Además los viernes de cada mes se asiste al consejo técnico de zona, donde se abordan problemáticas de los procesos didáctico – educativos de los alumnos.

3. CONTEXTO ÁULICO.

El salón de clases es el espacio donde interactúan el maestro y los alumnos, lugar en donde se desarrolla las acciones docentes para el favorecimiento del aprendizaje, es importante conocer los materiales disponibles para la enseñanza, las relaciones interinstitucionales.

3.1 Infraestructura.

La responsable del centro educativo “24 de Febrero” gestionó en este rubro un programa de mejora escolar. El salón de clases está construido con muros de mampostería, con los

servicios básicos para que los niños estén cómodos. En el aula se tienen designados los espacios de trabajo, es decir en un lado se encuentra el ambiente alfabetizador, rincón de lectura favoreciendo el lenguaje y la comunicación, por otra parte están los números y materiales que se utilizan para desarrollar el pensamiento matemático, y así sucede la distribución de espacios para cada campo formativo.

Los libros y material didáctico son donados por las maestras o realizan actividades para comprar dichos materiales; en cuestión tecnológica se cuenta con una grabadora y una computadora. Cuando se necesita de un espacio más amplio se utiliza la cancha de la escuela para desarrollar por ejemplo actividades entre hijos - padres de familia, juegos y experimentos.

3.2 Relaciones interinstitucionales y características de los alumnos.

La relación entre maestro - alumno es de respeto, cariño, comprensión y motivación; algunos aspectos a mejorar en la práctica docente son conocer nuevas u otras estrategias de trabajo y disciplina, principalmente para motivar a los niños a participar en las actividades así como poder controlar los conflictos que suceden durante el desarrollo de las actividades.

Para crear un ambiente de comunicación y los niños sientan confianza para expresar sus necesidades e inconformidades la maestra debe establecer reglas con el grupo, por ello al inicio del curso escolar se establecen las reglas del salón de clases y con ello evitar acciones perjudiciales que la puedan quebrantar.

La relación que existe entre los niños y las niñas del salón de clases es de respeto, las niñas son tranquilas a comparación de los niños que son más traviesos y se distraen con mayor facilidad. En las actividades grupales los niños prefieren reunirse con aquellos compañeros que simpatizan, la mayoría de los grupos que se forman es por género, a los niños no les agrada compartir con las niñas, pero por cuestiones didácticas es necesario que los niños aprendan a socializar con sus demás compañeros y de igual forma se evita que los niños se copien las actividades.

Para cualquier actividad es necesario incluir a los niños para que se sientan tomados en cuenta por ejemplo en la elaboración del periódico mural en la cual los niños cuidan los detalles

en la elaboración del trabajo, porque se sienten parte de ello debido a su participación en la construcción, no maltratan el trabajo porque tiene un valor significativo para ellos.

El segundo grado de preescolar cuenta con trece alumnos, siete son niñas y los otros seis son niños, cuya edad en su gran parte son de 4 años. Entre sus características más sobresalientes son niños alegres, les agrada las actividades lúdicas, la mayoría de los niños ya socializan con sus demás compañeros, aunque existen dos o tres niños trabajando de forma individual y a un ritmo lento, a comparación de dos niños que trabajan de manera rápida y correcta.

Los niños más atrasados son los más tranquilos, de igual manera se observa que sus padres no están pendientes de su proceso educativo, no revisan sus actividades marcadas para realizar en la casa o por lo contrario son muy consentidos.

Para las actividades en el salón de clases los niños requieren apoyo y es necesario ser demasiado específicos con las instrucciones dadas, sino es lo suficientemente clara la indicación realizan otra cosa a lo ya señalado. Otra característica sobresaliente, les agrada mucho llevarse cuentos a sus casas para que sus padres se los lean.

3.3 La práctica docente.

Cuando se inicia el curso escolar, es necesario realizar un diagnóstico inicial, esto permitirá al maestro conocer de dónde debe partir, a través de una observación atenta de los niños para conocer sus características, necesidades, capacidades y dificultades; cabe mencionar la duración de este diagnóstico es de aproximadamente un mes y se realiza para los seis campos formativos.

Al tener un diagnóstico inicial, el maestro selecciona cómo y en qué orden se va desarrollar los contenidos de aprendizaje, de acuerdo a los resultados que arroje el diagnóstico inicial. La planeación didáctica, es una organización previa del maestro en su aula; de acuerdo al nivel de importancia que se observe, se selecciona el campo formativo a tratar que puede ser del campo de Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Comprensión del Mundo Natural, Desarrollo Físico y Salud, Desarrollo Personal y Social, y Expresión y Apreciación Artística.

Ya elegido el campo formativo, se selecciona el aspecto a trabajar, así como los aprendizajes que se pretenden lograr. En esta planeación se considera el conocimiento previo del niño para diseñar las actividades de aprendizaje, así como se debe tomar en cuenta los materiales y recursos didácticos a utilizar y el tiempo en que se desarrollará adecuándolas al contexto en el que se encuentre y generar un ambiente de aprendizaje lúdico y colaborativo; de igual forma se determina el instrumento de evaluación adecuado a las actividades planeadas como por ejemplo: el portafolio de evidencia, la lista de cotejo o la rúbrica.

La jornada de trabajo, se inicia con las actividades permanentes, los cuales son: el canto de bienvenida, el repaso de números, vocales y colores; se hace una retroalimentación del tema anteriormente visto.

Posteriormente, se introduce el tema a ver, platicándoles un cuento alusivo a ello, o realizando algunas cuestiones a los niños, con el fin de rescatar sus conocimientos previos para saber si se tiene que agregar u omitir alguna actividad de la planeación.

Entre las actividades centrales que se realizan se encuentran: remarcar letras o números, recortar y pegar figuras, dibujar, lectura de cuentos con los papás, es una manera de ayuda para que trabajen temas vistos y así retroalimenten el aprendizaje y le den seguimiento con ayuda en casa.

Los materiales que se utilizan para trabajar algún tema, son objetos visuales y tangibles como peluches, mascotas, monedas; materiales en donde tengan que recortar, se utilicen colores llamativos y tengas diferentes texturas son de su agrado, al igual los elementos auditivos y los cantos facilitan el aprendizaje.

Después de las actividades realizadas, es necesario evaluar el trabajo de los niños y en ocasiones en grupo, para lo cual se utiliza una lista de control, un registro de anécdotas o las observaciones directas con la finalidad de darle seguimiento al aprendizaje de los niños, identificando los logros que pudieron realizar, a pesar de los factores que hayan intervenido y dificultaran el aprendizaje.

Un elemento cultural influyente en la práctica docente es la lengua materna, tiene un papel importante porque a través de él se establece una buena comunicación. En preescolar la comunicación es más oral que escrita, debido a los niños la escritura la representan con símbolos o gráficos y mediante el lenguaje oral los niños expresan las diferentes opiniones para la

construcción del conocimiento. Respecto al grupo escolar el 20% de los niños son bilingües, dominando la lengua maya y español; mientras el 80% de ellos son monolingües con preferencia al español, estos niños viven en situaciones donde la lengua maya no es de relevancia e incluso los padres de familia ni siquiera la hablan.

El conocimiento previo es un aspecto importante en la educación de los niños, se basa en los primeros conocimientos transmitidos en el hogar haciendo partícipes a los niños enseñándoles a sembrar, a regar las plantas u hortalizas y darle de comer a los animales de traspatio como gallinas, perros, cochinos, entre otros más.

4. PROBLEMATIZACIÓN.

Según Sánchez (1993:13), problematizar es “un proceso complejo a través de cual el profesor – investigador va diciendo poco a poco lo que va a investigar. Se puede caracterizar como:

- Un periodo de desestabilización y cuestionamiento propio del investigador.
- Un proceso de clarificación del objeto de estudio.
- Un trabajo de localización o de construcción gradual del problema de investigación”.

Por lo cual la problematización implica un saber hacer y hacer, ya que se intenta aproximar al objeto de estudio desde diferentes perspectivas.

4.1 Problemáticas detectadas.

Algunas de las dificultades encontradas en el salón de clases son las siguientes:

- Poca participación de los alumnos en las actividades y dinámicas de clase. En diversas actividades en donde los niños tienen que cantar, bailar y realizar sus trabajos, no suelen participar, o se niegan rotundamente escondiéndose debajo de la mesa, otros niños se la pasan jugando, platicando o corriendo dentro del salón, y esto afecta porque hay niños que están prestando atención y sus compañeros en ocasiones logran distraerlos.

- Consentimiento a los niños por parte de los padres de familia. Durante la entrada y salida a clase, algunos padres de familia consienten demasiado a sus hijos, ya que cuando se les retira, si el niño no se portó bien, al decírselo principalmente a las madres de familia, esta no hace nada al respecto, porque si se le indica que no lo premie, ella saliendo lleva al niño a la tienda a comprar alguna golosina.
- Niños con aprendizaje avanzado y con bajo aprendizaje. Algunos de los niños del segundo grado, cursaron su primer grado de preescolar, por lo cual tienen un aprendizaje más avanzado y aprenden rápido; en contraste a aquellos niños que sus padres los inscribieron directamente al segundo grado, saltándose el primer ciclo escolar, los niños son tímidos, apenas se les está enseñando lo que en primer grado debieron aprender, se están socializando y adaptado al trabajo escolar.
- Falta de organización de las actividades para la enseñanza del número. Debido a los diferentes niveles de aprendizaje, por las razones antes mencionadas, es complicado organizar actividades principalmente en el campo formativo de Pensamiento Matemático, a los niños se les dificultan identificar el número en su escritura convencional. Al indicar a los alumnos que señalen un número (que no sea el 1) como el 3 ellos, lo señalan tratando de adivinar cuál es, por lo que mayormente se equivocan al dar una respuesta. De igual manera se observó que los niños solo pueden empezar a contar a partir del número 1, es decir, no pueden iniciar a contar con un número diferente como el 2 o 3.
- Desnutrición. En la comunidad existe desnutrición, ya que la gran mayoría de los niños en su físico son demasiado delgados, y en los casos más severos los niños lucen pálidos, en la comunidad existe pobreza, de igual forma los niños no consumen alimentos nutritivos a su alcance, ya que tienen preferencia por las galletas. El problema alimenticio repercute en su desempeño académico porque los niños tienen bajo rendimiento.
- Falta de higiene. En la institución escolar los niños y algunos padres de familia tiran la basura por donde sea, principalmente en las áreas verdes. Algunos de los niños que asisten al preescolar llevan sus chanclas, y en algunos casos los niños no se cortan las uñas y tienen tierra.
- Lenguaje inadecuado de los niños. Se percató que algunos niños tienen un lenguaje inapropiado, pues mientras juegan, y de repente suelen pelearse los niños se dicen de

groserías. Otra situación que se presenta, es que los niños no hablan de acuerdo a edad cronológica que representan, se decir que niños de cuatro años hablan como si tuvieran dos años.

- Distracciones de los niños. Los niños suelen distraerse mucho, sobre todo si las actividades no los motiva, pues mientras se está explicando alguna actividad o dinámica a realizar, ellos suelen estar haciendo o viendo otras cosas que llamen su atención.
- Actitudes inadecuadas en el salón de clases. Se percató que los niños presentan conductas que no son adecuadas, pues suelen molestar a sus compañeros jalándole su cabello, rayándoles el trabajo; en ocasiones cuando juegan se molestan y reaccionan pellizcando, pegando, empujándose y en ocasiones se cachetean.

4.2 Canasta de problemas.

La canasta de problemas se implementa para categorizar a que área corresponde cada problemática por ejemplo: entre los principales problemas del alumno se encuentra poca participación en actividades y dinámicas de clase, lenguaje y actitudes inadecuadas, distracción y niños con aprendizaje avanzado y bajo aprendizaje; en lo que se refiere a los problemas del maestro esta la dificultad para organizar las actividades para la enseñanza del número, cabe mencionar que esta categorización se realiza también en problemas de los padres de familia y de la comunidad (Ver anexo A).

4.3 Red de problemas.

Según Sánchez (1993:26) “los problemas, se ha dicho, no se encuentran uno al lado del otro. Más bien se relacionan entre sí” es decir, la relación que se establece entre los problemas, es una influencia uno sobre el otro. De igual manera sugiere que para elaborar un diagrama de relaciones entre problemas se sigan los siguientes pasos:

- Establecer relaciones entre problemas de la situación problemática.

- Enumerar la frecuencia de las relaciones (recibidas y emitidas) entre los problemas.
- Determinar el problema central (el que más relaciones reciba).
- Establecer prioridades entre los problemas.

Al elaborar el diagrama de relaciones entre problemas (Ver anexo B), se realizó una tabla de frecuencia, para conocer el problema con mayor número de relaciones emitidas y recibidas (Ver anexo C).

4.4 Enunciación del problema.

Después de realizar la red de problemas, la problemática con mayor relación emitida, fue la falta de organización de las actividades para la enseñanza del número.

CAPÍTULO II

DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

En todo proceso de investigación, es necesario conocer las dificultades que existen, por tal motivo la realización del diagnóstico pedagógico es importante ya que en él se describen y explican los problemas, razón por la cual en este capítulo trata de ello.

Según Arias Ochoa (1997) concibe el diagnóstico pedagógico como el “análisis de las problemáticas significativas que aplica en la práctica el docente o algunos grupos escolares de alguna escuela o zona escolar de la región; es la herramienta principal sustentable del profesor y el colectivo escolar, para obtener mejores resultados en las acciones docentes”.

El diagnóstico pedagógico consiste en llevar a cabo un proceso de investigación donde sea objeto de análisis aquellas dificultades que se han presentado en la práctica docente, conocer su origen y desarrollo; dentro del análisis es importante considerar todos los agentes involucrados, es decir alumnos, docentes y padres de familia.

Con el diagnóstico pedagógico se puede analizar las dificultades de los alumnos, y de acuerdo a los resultados diseñar una estrategia didáctica que permita solucionar o aminorar el problema encontrado.

1. PLAN DE DIAGNÓSTICO.

El plan de diagnóstico es parte fundamental en la investigación, es una organización previa de lo que se pretende indagar.

Se inicia con la problemática seleccionada a diagnosticar la cual es la organización del docente dificulta la enseñanza del número, en el Centro de Educación Preescolar Indígena “24 de Febrero”, de la comunidad de *Ebtún*, municipio de Valladolid Yucatán. Dicho plan se orienta

de algunos cuestionamientos: ¿Qué se investiga?, Sujetos, ¿Cómo investigar?, ¿Dónde se investiga?, ¿Quién habrá de investigar?, ¿Con que se ha investigar? y ¿Cuándo se habrá de investigar?, ¿Para qué se investiga? (Ver anexo D).

1.1 Presentación del plan diagnóstico.

Para iniciar con el plan diagnóstico es necesario describir cada una de las preguntas que guiaron su elaboración:

El ¿qué se investiga? Hace referencia al problema detectado y el motivo de realizar dicha investigación, en este caso fue: indagar porque a los niños de segundo grado de preescolar se les dificulta identificar los números del 1 al 9 en su escritura convencional.

Los sujetos son las personas involucradas con el problema a investigar: los alumnos, maestros y padres de familia.

El ¿Cómo se investiga? son los instrumentos de investigación que se utilizarán para obtener la información necesaria como la observación participante en el caso de los alumnos y la entrevista semi estructurada para maestros y padres de familia.

En ¿Dónde se investiga? es el lugar en donde se va a realizar la investigación del problema. La investigación se ha de desarrollar en diferentes espacios del preescolar “24 de Febrero”, de la comunidad de *Ebtún*.

Se observará dentro del aula la forma en cómo los niños llevan a cabo las actividades escolares indicadas y la entrevista a los docentes se han de realizar en la escuela, después de la jornada laboral. Respecto a los padres de familia la entrevista se realizará en la escuela, antes de iniciar la jornada laboral tomando en cuenta que la mayoría de los papás trabajan.

El ¿Quién investiga?, se refiere al responsable encargado de realizar la investigación, la cual fue llevada a cabo por Gloria Lizzetty Chi Ciau, durante la realización de la labor como profesora en el Centro de Educación Preescolar Indígena “24 de febrero”.

¿Con qué se investiga? Son los recursos a utilizar para obtener información. Se utilizará una cámara fotográfica para capturar imágenes de los trabajos de los niños, así como una guía

de observación para después realizar el registro en el diario de campo, una guía para la entrevista del maestro y una guía de entrevista para el padre de familia.

¿Cuándo se investiga? es la fecha destinada a realizar las actividades para la investigación. De acuerdo al cronograma estructurado del 13 al 17 de diciembre de 2012 se realiza la observación de los niños. Del 17 al 20 de diciembre de 2012 se aplicará la entrevista a maestros, y finalmente, del 7 al 10 de enero de 2013 la entrevista a padres de familia.

- ¿Para qué se investiga? Son preguntas claves referente a qué se quiere saber del problema, de acuerdo a los sujetos que se encuentran involucrados
- ¿Para qué? del alumno. ¿Para conocer las actividades escolares en el que el niño participa y no participa en la identificación del número?
- ¿Para qué? Del maestro ¿Para conocer las actividades que plantea la educadora para la enseñanza del número?
- ¿Para qué? De los padres de familia. ¿Conocer si los padres de familia apoyan o no a sus hijos con sus tareas escolares del campo de pensamiento matemático y por qué?

1.2 Descripción de los sujetos.

Los sujetos del problema a investigar son los alumnos la razón principal de la labor docente, por lo tanto es el objeto de estudio inicial, debido a la detección de dificultades presentes durante su formación académica, es necesario considerar que cada alumno es diferente, por el tipo de formación que le ha inculcado su familia y se refleja en su aprendizaje.

El profesor, es un agente importante porque convive con el niño dentro del aula y es el encargado de detectar las dificultades que presente el alumno, su principal responsabilidad es encaminar a los alumnos al mundo del conocimiento utilizando diversas herramientas o estrategias para desarrollar algún contenido.

La familia, forma parte de la escuela ya que tiene un rol en el estudiante, es el núcleo donde el niño obtiene sus primeros aprendizajes, se inculca los valores y empieza a relacionarse con las demás personas; resulta importante conocer el entorno familiar en el cual se desenvuelve el niño debido a que tiene influencia en su desarrollo escolar.

1.3 Descripción de las técnicas de investigación.

Se determinó utilizar la técnica de recolección de datos, debido a que constituye el conjunto de mecanismos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos obtenidos. Los instrumentos implementados para la recolección de información son las siguientes:

La observación participante, permite conocer al sujeto de investigación compartiendo su contexto, experiencias y vida cotidiana, enfatizando que al realizar este tipo de observación el investigador debe ser parte de la población estudiada y del problema analizado (Ver anexo E). Este instrumento se aplicará a los alumnos, para conocer su comportamiento al estar realizando actividades del campo de Pensamiento Matemático.

Se aplica la entrevista semi estructurada, se trata de realizar una serie de preguntas previamente preparadas para el entrevistado, dirigida principalmente a maestros y padres de familia con el fin de obtener datos relevantes para la investigación (Ver anexo F y G).

Todas las preguntas planteadas se deben realizar aunque este tipo de entrevista es flexible ya que permite alternar el orden de las preguntas para propiciar un ambiente de confianza con el entrevistado.

2. INFORME DEL DIAGNÓSTICO.

El presente informe da cuenta de la aplicación de los instrumentos de investigación, así como los resultados obtenidos que permitirán conocer las causas de la problemática detectada, cabe mencionar el informe se divide de acuerdo a los sujetos dirigidos, porque a cada uno de ellos se les realizó un instrumento de investigación diferente.

Durante la aplicación del diagnóstico pedagógico se consideraron los recursos establecidos el cronograma como trabajos de los niños, el diario de campo, la cámara fotográfica y las entrevistas, así como los lugares en donde se llevará a cabo la investigación. La realización de las actividades planteadas tuvo una duración de tres semanas (cada semana para un sujeto), iniciando el 13 de Diciembre del 2012 y culminando el 10 de enero del 2013.

2.1 Observaciones de actividades de los niños.

En los registros de observación se encontró algunas actividades que realizan los niños del segundo grado respecto a la dificultad en identificar los números del 1 al 9 en su escritura convencional; en las actividades de canto se utiliza también el lenguaje escrito, a través de pictogramas con imágenes comunes en donde el niño puedan identificar y crear un significado con la imagen que observa, propiciando al niño a aprender la existencia de otras formas de comunicación, mediante dibujos representativos.

Posteriormente al repasar los números y vocales se notó en la actividad de conteo que los niños lo realizan a partir del 1, no pueden realizar el conteo a partir de un número diferente como el 2 o 3. En otra actividad cuando se indica a los niños que señalen un número determinado como el 5 por ejemplo, el niño trata de adivinar cuál es el 5, por lo que mayormente se equivoca a dar su respuesta. Los niños reconocen muy bien el número 1.

Cuando los pequeños durante la clase trabajan en sus libretas, donde tiene que remarcar el número y colorear, los niños (masculino) tienden a rayar la libreta y pintar con un solo crayón oscuro evitando que el número se vea, a diferencia de las niñas que les agrada más este tipo de actividades. Debido a que no les interesa la actividad principalmente a los niños (masculino), tratan de terminar lo más pronto posible la actividad sin importar el proceso, y si es correcto o no su realización.

De igual manera se marca una serie de ejercicios en la libreta del niño como actividad para reforzar el tema visto y realice en casa, pero muchas veces no se hacen, o estas actividades son realizadas por los hermanos del niño.

Por lo que concluyo que las estrategias de enseñanza aplicadas en clase no han sido las adecuadas, ya que no motivan al niño al aprendizaje debido a que realizan actividades tradicionales como: remarcar el número, repetir el número a través del conteo, colorear el número, entre otras más.

Hace falta desarrollar estrategias atractivas para el educando, en donde se tome en cuenta actividades lúdicas que motiven la participación de los niños, material didáctico tangible considerando el contexto en el que se encuentra y sea significativo, así como la organización de actividades considerando el ritmo de aprendizaje del niño.

2.2 Entrevista aplicada a padres de familia.

La entrevista a los padres de familia se aplica con el propósito de conocer si ellos apoyan o no a sus hijos con sus tareas escolares y porqué, obteniendo los siguientes resultados: algunos padres de familia tuvieron la oportunidad de estudiar y concluyeron su tercer año de secundaria, en la mayoría de los casos la mamá ayuda al niño en las tareas escolares explicándole lo que tienen que realizar, utilizando los recursos a su alcance, si se trata de escribir le marcan los puntos por los cuales el niño tiene que escribir o le agarran la mano al niño y lo van dirigiendo, los materiales comúnmente utilizado son los dedo de la mano, piedras, maíz, monedas así como otros recursos disponibles.

Por otro lado una parte de los padres de familia no saben cómo ayudar a sus hijos con las tareas escolares puesto que no pudieron estudiar debido a diversos factores, actualmente hay muchos niños con problemas en casa, problemas de salud, problemas económicos, por lo tanto los padres descuidan a sus hijos afectando la realización de sus tareas, principalmente por cuestiones de trabajo.

En este apartado se evidencia la falta de apoyo a los niños en la realización de tareas en sus hogares y se resalta el trabajo de la maestra. Los padres de familia están satisfechos con el trabajo del docente porque mencionan que incluso los niños del kínder saben más a diferencia de sus hermanos mayores de la primaria, lo único que los padres encomiendan a la maestra es enseñar correctamente al niño para su buen desempeño durante su formación académica.

En el informe de la entrevista aplicado a los padres de familia, se observa a niños con un nivel avanzado de aprendizaje, los cuales son apoyados en casa con los recursos disponibles, a diferencia de los niños que no tienen vigilancia alguna por cuestiones de trabajo de los padres de familia, ya que no solo el papá trabaja sino que también la mamá.

2.3 Entrevista aplicada a maestros.

Se entrevistó a los maestros para conocer las actividades que plantea para la enseñanza del número, los materiales y el tiempo destinado a este campo formativo. Los maestros

seleccionados a entrevistar pertenecen al medio indígena, cuya escuela es de modalidad incompleta e imparten clases a niños de segundo grado de preescolar, los resultados obtenidos se mencionan a continuación:

La mayoría de los maestros le dedica al menos media hora a la enseñanza del número al día. Los aspectos tomados en cuenta para realizar su planeación didáctica son el campo formativo, aspecto, competencia, aprendizajes esperados, la actividad central, los recursos y la evaluación; si en dado caso se llegara a modificar la planeación simplemente sería el orden de las actividades ya que no todos los niños van a realizar determinada actividad con disposición porque a veces están muy activos o por lo contrario muy desanimados por lo cual es necesario tener cierto equilibrio.

Entre algunas actividades destinadas a la enseñanza del número se encuentra, el conteo de números en orden ascendente, remarcar los números con lápiz en donde el niño conozca las características de los números, pintar el numero de un solo color para diferenciarlo de los demás números, algunos cantos para favorecer el conteo y describir ciertas características del ellos, identificar números, trazado de números, entre otras más.

Para las actividades utilizan materiales como fichas de colores, semillas, piedras, popotes esto es porque los niños necesitan manipular objetos físicos, principalmente en los primeros años la manipulación durante el proceso de aprendizaje es fundamental, porque es a través de esta actividad donde el niño conoce el mundo externo, de acuerdo a Froebel reconoce que “el tacto es un medio perceptivo capaz de entregar conocimiento al niño y se aconseja que aprenda, ya que es a través del trabajo manual, en contacto directo con los elementos y materiales cotidianos que rodean al niño, se favorece la adquisición del aprendizaje en todos los niveles cognitivo, afectivo y social” (Campos 2007).

En lo que respecta a las diferencias entre estrategia de aprendizaje y estrategias de enseñanza la mayoría de los docentes coincidían que la primera es el proceso en cual el alumno elige utilizar aquellos conocimientos que le permitirán lograr un objetivo, mientras las estrategias de enseñanza son las actividades planteadas por el maestro para favorecer el conocimiento a través de la creación de ambientes de aprendizaje.

Las maestras entrevistadas mencionan que el motivo principal por el cual el alumno no aprende los conceptos matemáticos se debe a que los niños no prestan atención, se distraen con

facilidad y las estrategias didácticas implementadas no son funcionales, no propician la participación del niño. La forma de las educadoras retoman los conocimientos previos en el aula son las actividades de inicio, esto se hace repasando los números que se encuentran en el ambiente alfabetizador, donde el niño tiene que repetir el número indicado en su momento, de igual forma contando cuantos niños asistieron a clase.

Otro momento clave es el repaso del número cuando los niños pagan la leche o el desayuno escolar, la maestra pregunta cuánto está dando el niño, luego pregunta si tiene cambio y cuanto de cambio debe recibir y que monedas se pueden utilizar en esta evaluación. Se puede destacar las situaciones espontáneas cuando adquiere mayor significado en el niño y le encuentra una utilidad, un sentido al número.

En base a lo anterior se concluye que el docente debe diseñar nuevas estrategias de enseñanza, motivando al niño a participar en actividades de aprendizaje del número en su escritura convencional. El realizar un análisis del trabajo docente permite conocer si las actividades aplicadas cumplen con la finalidad de lograr el aprendizaje esperado, también informa si los materiales seleccionados son los adecuados como el tiempo destinado a la actividad.

El docente realiza actividades tradicionales hoy en día obsoletas, en la actualidad las nuevas generaciones son activas y demanda más acción donde se interactúa no solo con sus compañeros, también el material didáctico debe ser tangible con elementos disponibles en el contexto del niño y propiciar experiencias significativas en su aprendizaje.

2.4 Formulación del problema.

El informe plantea que las estrategias didácticas implementadas por el profesor no son las adecuadas porque no motivan a que el niño se interese a aprender e identificar los números, utilizando estrategias poco atractivas como el remarcar los números.

Por lo que se determina que el problema a investigar es: las estrategias didácticas implementadas por el profesor dificultan la identificación de los número del 1 al 9 en su escritura convencional.

CAPÍTULO III

LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS IMPLEMENTADAS POR EL PROFESOR DIFICULTAN LA IDENTIFICACIÓN DE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9 EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL.

En toda aula de cualquier nivel educativo existen problemas que obstaculizan el proceso de enseñanza – aprendizaje, en este apartado se describe las características del problema las estrategias didácticas implementadas por el profesor dificultan la identificación del número del 1 al 9 en su escritura convencional, en el preescolar “24 de Febrero”, se considera la delimitación espacial, temporal y curricular del objeto de investigación, se explica la necesidad e importancia de atender, así como los objetivos para desarrollar la propuesta pedagógica.

Después de aplicar el diagnóstico pedagógico se constató la dificultad que presentan los niños en identificar los números del 1 al 9 en su escritura convencional y se manifiesta de la siguiente manera:

Una jornada de trabajo se compone de diversas actividades, entre las cuales se encuentra las actividades permanentes donde los niños realizan cantos de bienvenida y repaso de los números, vocales y colores en el ambiente alfabetizador mediante la repetición diaria, con el fin de memorizarlos y reproducirlos, esta actividad permite al niño tener una rutina de las actividades a llevar a cabo en el aula.

Entre las actividades permanentes se realiza la actividad de conteo en orden ascendente de manera grupal para saber cuántos niños asistieron a clase, se observó que algunos niños en esta actividad no contaban junto a sus compañeros, debido a que dicha actividad no es de su interés, por lo tanto el niño se distrae mirando lo que ocurre fuera del aula o platica con sus compañeros cercanos; al notar esto la educadora llama la atención de los alumnos pidiendo que continúen contando por si solos, sin que sus compañeros lo apoyen, el niño opta por quedarse callado, previamente comienza a contar con sus compañeros repitiendo lo que estos dicen.

Dentro de las actividades centrales los niños por lo general colorean el número con su respectiva cantidad, remarcan los números en su libreta para que lo conozcan e identifiquen las

características de cada uno de ellos por ejemplo “el uno es como un palito, el dos como un patito, el tres como una E al revés”; de igual manera realizan ejercicios de correspondencia en el cual el niño debe relacionar el número en su forma escrita con la cantidad correspondiente, esta actividad resulta complicada porque el educando no sabe el significado del número presentando.

Al evaluar al niño con la actividad realizada se observa la dificultad para identificar los números, realizan su trabajo de forma errónea, porque señalar y preguntar determinado número el niño trata de adivinar cuál es, puede saber contar hasta el 5 o 10, pero aun no identifica el número en su escritura convencional.

De acuerdo a Fuenlabrada, menciona a algunos profesores estudian la enseñanza como “la representación convencional de los números por ostentación, por ejemplo: Este es el 2 (se señala) y por repetición para que los niños logren recordarlo, y a la larga, trazarlo; es decir, no se consideran espacios de aprendizaje para que los niños enfrenten la situación de comunicar la cantidad de una colección, y con ello vayan reconociendo una de las funciones del número” (Fuenlabrada 2010:146).

Se emplean métodos conductistas tales como la repetición y memorización del número para el conteo y actividades para colorear y remarcar los números, en donde el estudiante es un recipiente vacío al cual se le proporciona información para su almacenamiento, esto se realiza con el fin de memorizar los números facilitando el conteo y el proceso de apropiación del número, ya que anteriormente con el método de enseñanza tradicional los maestros de preescolar habían ocupado una buena parte del tiempo de la enseñanza en lograr que los niños reciten y escriban la serie numérica de los primeros números naturales, a través de la memorización de series, y les resultaba funcional, logrando la reproducción de los números de manera oral y escrita.

Actualmente los niños requieren actividades nuevas y creativas, demandan actividades en donde ellos puedan manipular lo que están aprendiendo y vincularlo con sus conocimientos previos, con ello se facilita la construcción y apropiación del conocimiento. Pero al utilizar estrategias obsoletas con niños activos el resultado refleja la baja participación y motivación de ellos en las actividades, debido a que “no le encuentran sentido a lo que aprenden en la escuela cuando no lo aplican de manera inmediata en sus vidas, no le encuentran valor a ese conocimiento y les causa aburrimiento” (López 2010:5), esto se debe a la falta de organización

de las actividades didácticas y motivación para participar en ellas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los niños realizan actividades utilizando el conteo y materiales tradicionales, es decir, la libreta y el lápiz, como elemento protagonista para su aprendizaje. En lugar de esta tarea, que es poco significativa, es necesario plantear situaciones de su propio contexto y los induzcan a pensar, a razonar y buscar estrategias para encontrar soluciones, y sean capaces de argumentar sus resultados, comprobarlas, comunicarlas y representarlas de diferentes maneras (con dibujos, con signos, grafías).

Se trata de un problema de enseñanza cuyo origen inicia a partir de diversos factores que afectan al niño en el transcurso de su formación preescolar, principalmente las actividades presentadas son poco atractivas y en los niños de preescolar es necesario considerar que retienen información a corto plazo, son distraídos y tienden a realizar tareas incompletas.

1. NECESIDADES EN TORNO AL PROBLEMA.

Desde la teoría universalista de Karl Marx una necesidad es la carencia de algo, “se entiende de esta forma cuando hay falta de bienes para cubrirla y cuya superación se impone al sujeto con gran prioridad para poder continuar su vida” (Puig 1844:57), es preciso mencionar que la teoría universalista, sostiene que las necesidades de todos los seres humanos son fundamentales, por lo tanto es necesario analizar la práctica docente con el objetivo de conocer aquellos elementos faltantes para el buen desarrollo académico y al niño no se le dificulte al aprendizaje.

La primera necesidad encontrada es la falta de estrategias didácticas, es decir, el docente requiere conocer o investigar estrategias adecuadas para motivar al niño a participar en las actividades que se plantean, debido a las estrategias aplicadas no son funcionales, se utilizan actividades mecánicas en donde el niño no le encuentra interés. La labor de un docente es buscar otras alternativas a favorecer el aprendizaje de determinado contenido.

Cuando los contenidos no tienen significado para ellos, no le encuentran aplicación, relación con su vida cotidiana, con su medio, no llegan a ser aprendizajes significativos,

por lo que es conveniente planear los cursos desde un enfoque constructivista, donde los contenidos teóricos enlacen, los conocimientos previos de los estudiantes, con sus experiencias de vida, para que los temas abordados en aula adquieran significado y no les aburran. (López, 2010:31)

La motivación es otra necesidad importante que se encontró, en la edad preescolar la atención que prestan los niños a diversas actividades depende de lo suficientemente atractivas que sean, no solo en cuestión visual, sino también sean constructivas.

Los niños necesitan materiales concretos que los estimulen a manipular, ordenar, contar, construir y reorganizar ya sea deliberada o accidentalmente. Los alumnos demandan actividades dinámicas en donde puedan estar en movimiento y tener material que puedan palpar y así tener un aprendizaje significativo.

2. DELIMITACIÓN ESPACIAL, TEMPORAL Y CURRICULAR.

Esta problemática ocurre en la comunidad de *Ebtún* municipio de Valladolid del Estado de Yucatán, en el Centro de Educación Preescolar Indígena (CEPI) “24 de Febrero” en el 2º grado, constituido por trece alumnos (siete niñas y seis niños), cuya edad es de 4 a 5 años, habiendo observado el problema para identificar el número en su escritura convencional.

El diagnóstico inicial permitió conocer las necesidades educativas en un curso escolar, se observó en el mes de octubre de 2011, la dificultad en los niños para identificar los números el 1 al 9 en su escritura convencional.

La contextualización de la propuesta pedagógica se realizó en los meses de Septiembre a Noviembre de 2011, con el fin de conocer aquellos aspectos históricos, sociales y culturales de la comunidad que influye en el aprendizaje de los alumnos, así como saber acerca de las relaciones interinstitucionales en la escuela y en el aula entre los niños, maestros y padres de familia.

Posteriormente se realizó el diagnóstico pedagógico en el mes de Noviembre de 2012, y se aplicaron los diferentes instrumentos de investigación a cada uno de los agentes del 13 de Diciembre de 2012 al 10 de Enero de 2013, con el fin de indagar porque a los niños de segundo

grado de preescolar se les dificulta identificar los números del 1 al 9 en su escritura convencional.

El planteamiento del problema se hizo en Junio de 2013 consta de una delimitación espacial, temporal y curricular, además la justificación de la importancia de estudio del problema y por último se establece los objetivos a lograr en la realización de la propuesta pedagógica.

Después se realizó un plan de acción para atenuar el problema planteado, cuya aplicación fue una serie de actividades a partir del mes de octubre de 2014 al mes de febrero de 2015 considerando el juego como estrategia didáctica.

El problema de investigación se ubica en el campo de Pensamiento Matemático, en el aspecto Número. La competencia que favorece es: el niño utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo, específicamente en los aprendizajes esperados:

- Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento.
- Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”
- Identifica el orden de los números en forma escrita.

3. JUSTIFICACIÓN.

Las matemáticas se han reconocido públicamente como una de las causas del rezago educativos en México, lo cual se refleja cuando a los niños del nivel básico se les complica resolver diversos problemas de este campo.

La educación preescolar constituye la base de los conocimientos formales, de igual manera en los programas de estudio emanados de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) 2011, se establece dos habilidades básicas que los alumnos deben desarrollar en este campo formativo, es decir: la abstracción numérica y el razonamiento matemático. El problema planteado se enfoca a la abstracción numérica referente a “los procesos por los que perciben y

representan el valor numérico en una colección de objetos... En este proceso también es importante que los niños se inicien en el reconocimiento de los usos de los números” (SEP 2011:53). El pensamiento matemático está concebido de tal manera que los estudiantes avancen hacia la construcción del número, su representación, las relaciones que existen entre ellos.

Es de vital importancia que el niño aprenda a identificar el uso de los números, ya que no solo sirve para contar, sino también para resolver situaciones que se presentan en la vida diaria, por ejemplo se pueden encontrar los números en textos impresos como revistas o periódicos, la televisión cuando se promocionan ofertas y en los objetos que se encuentran en el entorno del educando.

La utilidad radica principalmente en la información que se recibe, esto permite al niño identificar el tipo de problema que se presenta, la situación y que reflexione lo que busca, con ello elegir la estrategia que permita resolverlo; esto se logra si el niño en primera instancia identifica el número en su escritura convencional, debido a que representa la base que servirá para el desarrollo de conocimientos y habilidades del pensamiento matemático.

En cuestión actitudinal favorecerá la motivación por aprender acerca de este campo, es importante que los niños aprendan a querer aprender sobre las matemáticas, se interesen por resolver los problemas que se presenten, ya que conforme el niño avanza a otro grado escolar el nivel de complejidad va aumentando, y al ser más complicado los niños se limitan psicológicamente y surge el rechazo hacia las matemáticas.

En comparación al aplicar otra estrategia, como el juego, propiciara que el niño se motive a participar en las actividades vinculando los conocimientos y experiencias previas. De igual manera se abordan contenidos transversales como los valores, desarrollando el trabajo en equipo, el respeto, la comunicación, entre otras más.

Cabe mencionar que durante la formación preescolar se debe promover el desarrollo de competencias, entendiendo por este término “la capacidad de responder a diferentes situaciones e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (SEP 2011:129).

Desarrollar la competencia matemática en niños de preescolar no se trata de tener solamente el conocimiento y poder identificar el número en su escritura convencional mediante

procesos de repetición y posean un aprendizaje mecánico, el cual existe “de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimiento pre-existentes” (Palomino 2010:101).

Para que un niño pueda ser matemáticamente competente necesita desarrollar habilidades y actitudes en situaciones y contextos diversos, es en este punto donde tiene realce el trabajo de la educadora ya que es la “responsable de seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados” (SEP 2011:15). Razón válida para investigar nuevas estrategias e implementarlas en el aula, considerando los aspectos del contexto para lograr un aprendizaje significativo en el campo de pensamiento matemático.

Se sugiere el juego como estrategia de enseñanza, porque es parte fundamental durante la infancia, representa el medio idóneo para captar la atención de los niños y ofrece múltiples beneficios no solo escolares.

De acuerdo a Hargreaves concibe una estrategia de enseñanza como “el producto de una actividad constructiva y creativa por parte del maestro, con ayuda proporcionada al educando a crear condiciones necesarias para optimizar y enriquecer el aprendizaje de los niños” (Hargreaves 1995:13). El juego como estrategia de enseñanza sirve para facilitar el aprendizaje, para ello, es necesario planificar actividades agradables, con reglas permitiendo el fortalecimiento de los valores, que facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Los beneficiados al realizar este trabajo son las educadoras mejorando el actuar docente y desarrollando contenidos transversales como los valores en los niños de preescolar, al presentar una nueva estrategia de enseñanza para identificar el número en su escritura convencional, mediante diversas actividades que forman parte del proceso de aprendizaje.

Los alumnos también resultan beneficiados al realizar esta investigación, elevando su motivación en el desarrollo de las actividades de enseñanza, logrando captar su atención e interés mediante estrategias lúdicas y atractivas. Uno de los motivos por lo que es importante solucionar esta problemática, es porque les servirá durante su vida cotidiana y ayudará al niño a desarrollar habilidades que le permitan ser competentes en la vida. Las consecuencias de no resolver este problema es la dificultad que provoca para aprender los contenidos posteriores,

porque existe un desfase al no aprender determinado contenido y querer avanzar hacia otro, es decir si el niño no identifica los números en su escritura convencional, no podrá ordenar los números ya sea de manera ascendente o descendente, porque no identifica la diferencia de los números en la cantidad que representa.

En los grados posteriores al niño se le dificultara el aprendizaje de nuevos contenidos matemáticos. Son pocos los casos de deserción en el nivel preescolar, lo que si puede ocurrir es tener un alto índice de inasistencias de los alumnos, ya que al no comprender el tema pierde el interés propiciando que el niño no quiera asistir a la escuela.

4. OBJETIVOS

Para desarrollar una investigación es necesario establecer el objetivo general de lo que se pretende conseguir con el presente estudio, y los objetivos específicos los cuales son las pequeñas tareas que permitirán alcanzar el objetivo planteado.

4.1 Objetivo general.

Diseñar una estrategia didáctica para que los niños del segundo grado de preescolar “24 de Febrero” de la comunidad de *Ebtún*, identifiquen los números del 1 al 9 en su escritura convencional.

4.2 Objetivos específicos.

- Implementar el juego como estrategia didáctica en niños de segundo grado de preescolar para la enseñanza de los números.
- Que los alumnos del segundo grado de preescolar “24 de Febrero” de la comunidad de *Ebtún*, reconozcan los números del 1 al 9 en su escritura convencional

CAPÍTULO IV

JUGANDO IDENTIFICO LOS NÚMEROS DEL 1 AL 9 EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL

Después de haber realizado el planteamiento del problema se elabora un plan de acción que contiene una serie de actividades para resolver el problema planteado, “consiste en establecer los diferentes pasos y tareas que hay que realizar en el tiempo y en el espacio para alcanzar los objetivos y las metas propuestas” (Ander-Egg 1994:51).

La propuesta pedagógica se realiza para mejorar la práctica docente implementando actividades atractivas para que los niños se motiven a participar en ellas. El propósito general del plan de acción consiste en diseñar una estrategia didáctica para que los niños de segundo grado de preescolar “24 de Febrero” identifiquen los números del 1 al 9 en su escritura convencional.

Para lo cual se diseña una estrategia didáctica capaz de lograr el desarrollo del pensamiento matemático, se propone el juego simbólico, debido a que de acuerdo al esquema del desarrollo de la inteligencia de Piaget, los niños se encuentran en el “segundo periodo denominado de la inteligencia representativa y preoperatoria, en el primer estadio que corresponde al pensamiento preconceptual en niños de 2 a 4 o 5 años de edad” (Pansza 1979:35) y considerando la clasificación de juegos realizada por este mismo autor (Piaget) corresponde al juego simbólico.

En esta etapa los niños buscan una manera de descubrir el mundo que les rodea, de comunicarse a través de medios representativos, es en esta etapa donde la imaginación y la creatividad ocupan un lugar importante, ya que en este tipo de juego “los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes” (López 2010:12)

El juego como parte de una estrategia de enseñanza, conlleva un proceso en el cual se realizan varias actividades para lograr un objetivo, por ello la propuesta pedagógica se distribuye en tres fases, debido a que cada fase tendrá mayor complejidad conforme se vaya desarrollando. La primera fase consiste en el conteo tienen el propósito que el niño utilice estrategias de conteo

ya que representa el aspecto fundamental para que el niño identifique el número en su escritura convencional, se considera desarrollar cuatro sesiones aplicando juegos para motivar la participación del alumno en las actividades planteadas.

La segunda fase de correspondencia se realiza con el propósito que el alumno compare colecciones por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que” y “la misma cantidad que”, está diseñada para desarrollarla en seis sesiones. La última fase de orden tienen como propósito que el alumno reconozca los números que sabe en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, de acuerdo al plan de acción se habrá de desarrollar en tres sesiones para que el niño identifique los números que sabe en orden ascendente.

El tiempo estimado para llevar a cabo la propuesta pedagógica es de mes y medio, aunque puede llevar más tiempo de lo esperado, por si surge algún inconveniente o hay actividades escolares a realizar.

El juego es el medio pedagógico más utilizado, para los niños es una forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y mejorar sus habilidades en la cual satisface muchas necesidades como: ser estimulado, divertirse, satisface la curiosidad y la exploración, a su vez ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales, también promueve el desarrollo social y mejora la creatividad e imaginación.

Se utilizan diversos juegos algunos de ellos son tradicionales como el chácara, la perinola, el papalote, la lotería, entre otros más considerando el aspecto cultural ya que es importante que el niño conozca las costumbres de su localidad, además de que forman parte de su identidad como miembro de una cultura. Otro punto a resaltar son los materiales a utilizar, estos deben ser las que se encuentran en el entorno del educando, debido que al ser conocidos permitirán crear un aprendizaje significativo, porque saben cómo se utiliza y representa algo para ellos.

Otro medio pedagógico que se considero es el canto, porque a los niños en edad preescolar les encanta la música, y una canción infantil captará su atención y los hará cantar o bailar. El canto juega un papel importante en la mejora del desarrollo del lenguaje, las matemáticas, y las habilidades sociales; además permite la memorización del orden de los números, lo cual es fundamental para que el niño tenga conocimientos previos para la

identificación del número en su escritura convencional. Por último el dibujo se eligió como un medio pedagógico, porque es la representación gráfica de un objeto real o de una idea abstracta. El dibujo se puede convertir en algunos casos en el termómetro del estado de ánimo del niño, ya que comunica muchas cosas a través de él.

1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE ACCIÓN.

Para describir el desarrollo de la propuesta de acción, es necesario elaborar un cronograma en el que se consideraron las fases de la propuesta, su objetivo, las sesiones, las actividades, los recursos y material didáctico, así como el tiempo en el cual se habrá de desarrollar (Anexo H).

En cada sesión se consideran los tres momentos fundamentales del proceso de enseñanza – aprendizaje, los cuales son las actividades de iniciación, las actividades centrales y por último las de evaluación.

Respecto a las actividades de iniciación, hace referencia a las actividades permanentes, debido a que crean una rutina en el niño sobre las actividades a llevar a cabo, como por ejemplo la canción de bienvenida que motiva a los niños a empezar la jornada de trabajo, se cambió la repetición de los números en orden ascendente por cantos que favorezcan el conteo ya sea de manera ascendente o descendente, como la canción de los “changuitos”. Otra actividad considerada en las actividades permanentes es el calendario en donde los niños reconocen los números y entran en contacto a través de la escritura remarcando los números con un plumón de la fecha del día correspondiente y ¿cuantos somos hoy? Realizando un conteo grupal de los niños que asistieron, alternando cada actividad por día.

En cuanto a las actividades centrales son aquellas que permitirán lograr el objetivo establecido en la sesión, las cuales se evaluarán con actividades pertinentes. A continuación se describe de manera detallada todos los elementos anteriormente mencionados:

1.1 Fase 1. Conteo.

Propósito: Utilizar estrategias de conteo, organización en fila y añadir objetos para contar.

1.1.1 Sesión 1.

- Objetivo: El alumno utilizará estrategias de conteo para la organización en fila.
- Actividades:

Calendario.

Las pulseras.

Dibujo del gusanito.

La sopa de números

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes: canto de bienvenida, repaso de colores, vocales y números.

El calendario consiste en preguntar la fecha del día correspondiente, luego en medio papel bond, se ha de encontrar el dibujo del calendario, pero las fechas estarán escritas a lápiz, para que al día un niño escriba la fecha con plumón, siguiendo la línea que está escrita a lápiz. Después se le pregunta al niño que número escribió su compañero, si se trata de dos dígitos, se le pregunta que números utilizó y que número forma.

Posteriormente se da una breve introducción del tema a desarrollar, haciéndoles preguntas si les gusta utilizar pulseras, los colores que les agrada.

Establecimiento de las reglas del juego.

A cada alumno se le proporcionará unos coditos, ya que estos servirán como cuentas, y se les indicará que cuenten los coditos que les toco a cada uno de ellos.

Los niños pintaran los coditos del color que sea de su agrado.

Se le dará a cada niño un pedazo de hilo cáñamo en donde insertarán los coditos ya pintados.

Previamente los alumnos contarán cuantos coditos tiene su pulsera.

Para la evaluación se le proporcionará a cada alumno una hoja en donde dibujaran la pulsera que realizaron y la habrán de colorear.

Conforme cada niño vaya terminando su dibujo, entregara su trabajo, para conocer hasta que número cuenta de manera individual.

Previamente se le mostrará los números en su forma escrita señalándolos de manera aleatoria, en el cual el niño tendrá que identificar los números que conoce, esto servirá como diagnóstico, para saber hasta qué número identifica y cuenta el niño.

La sopa de números consiste que el niño encerrará el número indicado con el color correspondiente.

- Material didáctico:

Calendario.

Plumón.

Coditos.

Cuentas.

Pinturas.

- Instrumento de evaluación.

Carpeta de evidencia.

1.1.2 Sesión 2.

- Objetivo: El alumno identifique los números del 1 al 4 en situaciones cotidianas.

- Actividades:

¿Cuántos somos hoy?

Los papalotes.

Dibujo de los papalotes.

Botellodromo.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, es decir, el canto de bienvenida, el repaso de vocales, números y colores.

La actividad de ¿Cuántos somos hoy? Consiste en contar cuantos niños asistieron a clases y anotarlos sobre una base de *foamy* decorado que tendrá escrito ¿Cuántos somos hoy? Resaltando las letras. Cabe mencionar, que el número de niños que asistan se escribirá en una hoja de papel bond con plumón.

Para la actividad central, que consiste el juego de los papalotes primeramente se establecen las reglas para salir a volar los papalotes, que los niños realizaron con ayuda de sus papás.

De acuerdo al número los niños podrán a volar su papalote; por ejemplo si se menciona el número 1, todos los papalotes que tengan dicho número tendrán que volar su papalote, para ello los niños tienen que identificar el número que tiene su papalote.

Al regresar al salón, se mostrarán los números que los papalotes tiene y se socializara, cuáles fueron los papalotes que volaron más alto, de igual forma se enumerarán en orden ascendente y descendente.

Para evaluar la actividad a cada niño se le proporcionara una hoja blanca para que dibuje el papalote que elevo y le tendrá el número que estaba escrito en él. Previamente lo pintaran con sus crayolas.

Posteriormente se realizara el juego del botellodromo.

Se introduce el juego, platicándoles a los niños sobre los desafíos, que son aquellas cosas que se hacen para competir y demostrar quién puede hacerlo mejor.

Establecimiento de las reglas de juego.

El juego se desarrollara de manera grupal, por lo que los niños se acomodaran de forma circular.

En el botellodromo contiene los desafíos como: dar 5 saltos y 1 vuelta, entonces el primer niño identificara los números que se le señalan, la docente le explicará las indicaciones.

Retroalimentación de las actividades realizadas.

- Material didáctico.

Papalotes.

Hojas blancas.

Lápiz.

Crayolas.

Botellodromo.

- Instrumento de evaluación:

Carpeta de evidencia.

Lista de cotejo.

1.1.3 Sesión 3.

- Objetivo: El alumno utilizará estrategias de conteo donde se encuentre presente el número para agregar o restar objetos a los que tenía.

- Actividades:

Canción “los changuitos”.

La perinola.

Twister numérico.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, es decir, el canto de bienvenida, el repaso de vocales, números y colores.

La canción de los changuitos consiste en contar de manera descendente.

Como parte de la actividad central, introducción al tema, platicándoles a los niños sobre si conocían el juego de la perinola, si no lo conocen se les explica que este es un juego donde se utiliza un tipo de peonza (elemento que tiene un extremo puntiagudo utilizado para hacerlo girar) y piedras que se repartirán en cantidades iguales a cada jugador.

Proponerles a los niños jugar la perinola.

Establecimiento de la reglas del juego con el grupo (se escribe en rotafolio).

Los niños saldrán a buscar 10 piedritas.

La actividad se desarrollara de forma grupal, por lo que se formara un círculo, para tener suficiente espacio y tener el control del grupo.

Demostración de cómo se debe desarrollar el juego, así que todos los niños colocaran una piedra en el centro del círculo.

Se solicitara la participación de algún niño que quiera ser el primero en girar la perinola.

El niño identificará el número correspondiente y la educadora le ayudara leyendo las indicaciones.

El niño realizará la indicación señalada (poniendo o tomando lo señalado).

Los niños participaran en el orden acordado.

La actividad se evaluara con un juego, para lo cual es importante el establecimiento de las reglas del juego de manera grupal.

Jugar el *twister* numérico, sobre una lona dividida de 9 x 6 cuadros, cuya medida es de 25 cm x 25 cm.

Para iniciar se lanza la primera tarjeta, si es el número 1, el niño tendrá que colocar la mano izquierda y el pie derecho en el número 1, continuando se elige otro número, considerando el

nivel cognitivo del niño, por ejemplo el número 4, colocara la mano derecha y el pie izquierdo en el número 4.

Los niños pasaran de tres en tres, buscando los números en el color correspondiente.

Se hace la retroalimentación de las actividades realizadas.

- Material didáctico:

Perinola.

Piedras

Twister numérico.

- Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo.

1.1.4 Sesión 4.

- Objetivo: El alumno utilizará estrategias de conteo para añadir los elementos que se soliciten.

- Actividades:

¿Cuántos somos hoy?

El chácara.

Dibujo del chácara.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, es decir, el canto de bienvenida, el repaso de vocales, números y colores.

La actividad de ¿Cuántos somos hoy? Consiste en contar cuantos niños asistieron a clases y anotarlos sobre una base de *foamy* decorado que tendrá escrito ¿Cuántos somos hoy? Resaltando las letras. Cabe mencionar, que el número de niños que asistan se escribirá en una hoja de papel bond con plumón.

La actividad central es el juego del chácara, por lo cual primeramente se establecerán las reglas del juego.

Se coloca el chácara en el piso dentro del salón.

El niño que participara debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. El primer cuadro donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.

El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.

Mientras realiza el recorrido, tendrá que estar contando para favorecer este aprendizaje esperado.

Todos los niños deben de participar.

Los niños dibujaran el chácara como actividad de evaluación, en el cual colocaran las estructura y el numero en cada cuadro e irán contando a su vez.

- Material didáctico.

¿Cuántos somos hoy?

Chácara.

Piedras.

Hojas blancas.

Lápices.

Crayolas.

- Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo.

2.1 Fase 2. Correspondencia.

Propósito: Comparar colecciones, por correspondencia o conteo e identifica donde hay “más que”, “menos que” y “la misma cantidad que”.

2.1.1 Sesión 5.

- Objetivo: El alumno buscará el número igual al que él tiene para formar grupos y reconocer donde “hay más” y “donde hay menos.”

- Actividades:

Canto de “los changuitos”

Parejas.

Domino de números.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes: canto de bienvenida, repaso de colores, vocales y números.

El calendario consiste en preguntar la fecha del día correspondiente, luego en medio papel bond, se ha de encontrar el dibujo del calendario, pero las fechas estarán escritas a lápiz, para que al día un niño diferente escriba la fecha con plumón, siguiendo la línea que está escrita a lápiz. Después se le preguntará al niño que número escribió su compañero, si se trata de dos dígitos, se le pregunta que números utilizó y que número forma

Como parte de la actividad central se les pregunta a los niños si conocen o saben cómo se juega el domino de números, si no lo conocen, es necesario explicarles, que este juego consiste en que se les dará unas tarjetas que colocaran cuando los números sean iguales.

Establecimiento de las reglas del juego.

Se formaran equipos de 4 personas, a cada alumno se le darán 3 fichas para jugar al domino de números.

Para evaluar la actividad a cada niño se le dará un círculo con un número, por lo que ellos tendrán que buscar a su pareja, es decir, aquel compañero que tenga el mismo número y del mismo color.

- Material didáctico.

Números.

Domino de números

Tarjeta de números.

- Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo.

2.1.2 Sesión 6.

- Objetivo: El alumno reconocerá los elementos semejantes para formar grupos y clasificarlos según los criterios que se soliciten.
- Actividades:

¿Cuántos somos hoy?

Botones.

Dibujo.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, cantos, repaso de vocales y números.

La actividad de ¿Cuántos niños hay? Consiste en contar cuantos niños asistieron a clases y anotarlos sobre una base de *foamy* decorado que tendrá escrito ¿Cuántos niños hay? Resaltando las letras. Cabe mencionar, que el número de niños que asistan se escribirá en una hoja de papel bond con plumón.

Se da una breve introducción del tema a desarrollar como parte de la actividad central preguntándoles si conocen los botones, si alguna lo había visto y en dónde.

Proponerles a los niños a jugar los botones.

Establecimiento de las reglas del juego

A cada niño se le dará un botón de *foamy* con diferentes orificios, y ellos identificarán cuantos orificios tiene el botón y lo recortarán.

Previamente pegaran el botón en una hoja blanca y escribirán cuantos orificios tiene su botón.

- Material didáctico.

Botones.

Lápiz.

Crayolas.

Hojas blancas

- Instrumento de evaluación:

Carpeta de evidencia.

2.1.3 Sesión 7.

- Objetivo: El alumno reconocerá el número por su forma escrita o por la cantidad de elementos, e identificará donde hay “más que”, “menos que” y “la misma cantidad que”.

- Actividades:

El calendario.

Twister numérico.

Dibujo.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes: canto de bienvenida, repaso de colores, vocales y números.

El calendario consiste en preguntar la fecha del día correspondiente, luego en medio papel bond, se ha de encontrar el dibujo del calendario, pero las fechas estarán escritas a lápiz, para que al día un niño diferente escriba la fecha con plumón, siguiendo la línea que está escrita a lápiz.

El juego del *twister* numérico se ha trabajado anteriormente, por lo cual los alumnos ya saben cómo se juega y las reglas establecidas en el desarrollo del juego.

Jugar el *twister* numérico.

Para iniciar se lanza la primera tarjeta, si es el número 2, el niño tendrá que colocar la mano izquierda y el pie derecho en el número 2, continuando se elige otro número, considerando el nivel cognitivo del niño, por ejemplo el número 5, colocara la mano derecha y el pie izquierdo en el número 5.

Los niños pasaran de tres en tres, buscando los números en el color correspondiente.

A cada alumno se le proporcionara una hoja en donde dibujaran con lápiz la estructura del *twister* numérico, previamente lo pintara con sus crayolas, esto servirá para evaluar la actividad.

Retroalimentación de las actividades realizadas.

- Material didáctico.

Calendario.

Plumón.

Twister numérico.

Hojas blancas.

Lápiz.

Crayolas

- Instrumento de evaluación:

Carpeta de evidencia.

2.1.4 Sesión 8.

- Objetivo: El niño colocará la cantidad de fichas correspondientes al número.
- Actividades:

¿Cuántos somos hoy?

La lotería de números con fichas.

Tarjetón de números.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, cantos, repaso de vocales y números.

La actividad de ¿Cuántos niños hay? Consiste en contar cuantos niños asistieron a clases y anotarlos sobre una base de *foamy* decorado que tendrá escrito ¿Cuántos niños hay? Resaltando las letras. Cabe mencionar, que el número de niños que asistan se escribirá en una hoja de papel bond con plumón.

Continuando con la actividad central, introducción al juego de la lotería cuestionando a los niños si alguna vez han jugado a la lotería y explicarles cómo se va a desarrollar el juego.

Establecimiento de las reglas del juego.

A cada alumno se le proporcionara una cartilla de la lotería de números y fichas para que coloquen encima de él, cuando se indique.

Se darán instrucciones del juego, por ejemplo, una ficha en el número 1, dos fichas en el número 2, y así sucesivamente.

Se evaluará la actividad con otro juego, para lo cual es importante el establecimiento de las reglas del juego.

La siguiente cartilla de la lotería consiste en escribir los números correspondientes con el número de círculos indicados.

A cada niño se le dará un plumón para que escriba el número correcto.

Retroalimentación de las actividades realizadas.

- Material didáctico.

Lotería.

Fichas.

Tarjetón de números.

- Instrumento de evaluación:

Carpeta de evidencia.

Lista de cotejo

2.1.5 Sesión 9.

- Objetivo: El niño utilizará estrategias de conteo para agregar elementos que le hagan falta y reconoce el valor real de las monedas.

- Actividades:

¿Cuántos somos hoy?

La tiendita

Dibujo

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, cantos, repaso de vocales y números.

La actividad de ¿Cuántos niños hay? Consiste en contar cuantos niños asistieron a clases y anotarlos sobre una base de *foamy* decorado que tendrá escrito ¿Cuántos niños hay? Resaltando las letras. Cabe mencionar, que el número de niños que asistan se escribirá en una hoja de papel bond con plumón.

Se da una breve introducción del tema a desarrollar realizando las siguientes preguntas: ¿Qué es una tienda?, ¿Han ido a una tienda?, ¿Para qué nos sirve tener una tienda cerca de casa?, ¿Qué hace la persona que trabaja en la tienda y quienes van a la tienda?, ¿Qué venden en la tienda más cercana a tu casa?, ¿Qué se utiliza como medio de intercambio para negociar?

Proponerles a los niños a jugar la tiendita.

Establecer las reglas del juego, así como los precios de los productos.

Se formaran equipos de 4 integrantes por mesa, y se le dará a cada niño dos monedas de cincuenta centavos, una moneda de peso, dos pesos y cinco pesos.

Elegir a dos equipos que venderán los productos, mismos que deberán ponerle nombre a la tienda.

Proporcionarle un sobre con diez pesos de cambio a los dos equipos que serán encargados de vender, mientras que los otros dos equipos comprarán los productos en venta, para ello se solicitará el apoyo de dos madres de familia para que vigilen que se desarrollen bien las cuentas.

Proporcionar y ayudar a los niños a llenar un formato en donde colocaran el nombre de la tienda, los integrantes del equipo y la ganancia obtenida

Contar la ganancia obtenida, separando el sobre con los diez pesos de cambio, y colocarlo dentro de otro sobre. Cambio de rol, es decir los vendedores serán los compradores y viceversa.

Proporcionar y ayudar a los niños a llenar un formato en donde colocaran el nombre de la tienda, los integrantes del equipo y la ganancia obtenida

Contar la ganancia obtenida, separando el sobre con los diez pesos de cambio, y colocarlo dentro de otro sobre.

Al finalizar el juego de la tiendita, los niños realizaran un dibujo del producto que hayan comprado con su respectivo precio.

Repaso de la actividad realizada en día anterior, preguntándoles a los niños ¿Qué hicimos ayer?, ¿Qué productos habían en la tienda?, ¿Qué precios tenían los productos?, ¿Qué productos compraron?, ¿Cómo se llamaban las tiendas? y ¿Les gusto la actividad?

Comparación de las ganancias obtenidas por cada una de las tiendas

Se hace la retroalimentación de las actividades realizadas.

- Material didáctico.

¿Cuántos somos hoy?

Productos comestibles para vender.

Hojas blancas.

Lápices.

Crayolas.

- Instrumento de evaluación:

Carpeta de evidencia.

Lista de cotejo.

2.1.6 Sesión 10.

- Objetivo: El alumno relacionará la cantidad de elementos con el número correspondiente.

- Actividades:

¿Cuántos somos hoy?

Los dados.

Juego de sumas.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, cantos, repaso de vocales y números.

La actividad de ¿Cuántos niños hay? Consiste en contar cuantos niños asistieron a clases y anotarlos sobre una base de *foamy* decorado que tendrá escrito ¿Cuántos niños hay? Resaltando las letras. Cabe mencionar, que el número de niños que asistan se escribirá en una hoja de papel bond con plumón.

Como parte de la actividad central se les pregunta a los niños si alguna vez han jugado a los dados o lo conocen, sino es necesario explicarles que los dados lo vamos a jugar observando el número de círculos en el que caiga el dado, y cada uno de ellos tendrán unas tarjetas con números, con el que señalaran el número de círculos en el que haya caído el dado.

Se establecen las reglas del juego.

Los niños se sientan en el piso formando un círculo, cada niño se le da sus tarjetas con los números del 1 al 6.

Cada alumno lanza el dado, y todos los niños observaran cuantos son los círculos en el que cayó el dado y señalaran con su tarjeta el número en su escritura convencional. Verificar si todos los niños señalaron el número correctamente y quienes se equivocaron.

Todos los niños participaran lanzando el dado y señalando el número correspondiente.

Para evaluar la actividad, se realizara un ejercicio denominado “juego de sumas”, el cual consiste en sumar los juguetes iguales que se muestran en dos recuadros dibujándolos, luego escribirán el número correspondiente, identificando el número que le corresponde en su escritura convencional.

- Material didáctico.

¿Cuántos somos hoy?

Dados.

Tarjetas de números.

Ejercicio “juego de sumas”.

- Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

3.1 Fase 3: Orden.

- Propósito: Reconocer los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes a uno.

3.1.1 Sesión 11.

- Objetivo: El niño identificará el número que se le solicite.
- Actividades:

Canción de los números.

El reloj.

Chácara

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, es decir, el canto de bienvenida, el repaso de vocales, números y colores.

La canción de los números consiste en contar de manera aleatoria.

Para la actividad central se introduce el juego de reloj, preguntándoles a los niños sobre las actividades que realizan en la mañana, por ejemplo a las 8:00 am desayunan o van la escuela, a las 1:00 pm comen, a las 9:00 pm duermen.

Se establecen las reglas del juego, así como las actividades que se realizan en las primeras 10 horas.

Cuando el reloj marque la 1, en primera instancia, les preguntare el número señalado y tendrán que hacer la actividad acordada, el que se equivoque, tendrá un pequeño castigo elegido por el grupo.

Todos los niños tendrán que participaran, de no hacerlo no hay premio.

La actividad se evaluará con un juego, por lo que es necesario el establecimiento de las reglas del juego.

Colocar el chácara en el salón

El niño que participara debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. El primer cuadro donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.

El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.

- Material didáctico.

Reloj.

Gises.

Piedra.

- Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo.

3.1.2 Sesión 12.

- Objetivo: El alumno reconocerá los números que sabe utilizando el conteo.

- Actividades:

El calendario.

Chácara.

Twister numérico.

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes: canto de bienvenida, repaso de colores, vocales y números.

El calendario consiste en preguntar la fecha del día correspondiente, luego en medio papel bond, se ha de encontrar el dibujo del calendario, pero las fechas estarán escritas a lápiz, para que al día un niño diferente escriba la fecha con plumón, siguiendo la línea que está escrita a lápiz. Después se le preguntará al niño que número escribió su compañero, si se trata de dos dígitos, se le pregunta que números utilizó y que número forma

Se les pregunta a los niños si se acuerdan del chácara que se había jugado anteriormente

Establecimiento de las reglas del juego con los niños.

Se coloca el chácara en el piso dentro del salón

El niño que participara debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. El primer cuadrado donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.

El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadrado) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.

Todos los niños deben de participar.

Previamente a cada niño se le proporcionara una hoja, para que dibujen la estructura del chácara, escribirán el número y lo pintaran con sus crayolas.

Cuando entreguen su trabajo se le preguntara el número que ellos escribieron.

Como actividad de evaluación se realizara un juego, por lo que es fundamental establecer las reglas del juego de manera grupal

Jugar el *twister* numérico, sobre una lona dividida de 9 x 6 cuadros, cuya medida es de 25 cm x 25 cm.

Para iniciar se lanza la primera tarjeta, si es el número 1, el niño tendrá que colocar la mano izquierda y el pie derecho en el número 1, continuando se elige otro número, considerando el nivel cognitivo del niño, por ejemplo el número 4, colocara la mano derecha y el pie izquierdo en el número 4

Los niños pasaran de tres en tres, buscando los números en el color correspondiente.

- Material didáctico.

Calendario.

Gises.

Piedra.

Hojas blancas.

Lápiz

Crayolas.

Twister numérico.

- Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo.

3.1.3 Sesión 13.

- Objetivo: El alumno identificará el orden de los números de manera ascendente.

- Actividades:

Canción de los números.

Memorama

¿Y dónde están los dulces?

- Secuencia didáctica:

Se inicia con las actividades permanentes, es decir, el canto de bienvenida, el repaso de vocales, números y colores.

La canción de los números consiste en contar de manera aleatoria.

Se introduce el juego del Memorama, recordándoles a los niños la actividad de parejas, en la cual tenían que buscar ellos a su pajera, es decir, que tuviera el mismo número que él, pero esta actividad era más memoria, ya que este juego de naipes se trata de encontrar cartas parejas.

Establecimiento de las reglas del juego y formación de equipo de 3 integrantes por mesa.

A cada equipo se le proporcionara sus cartas y la tendrán que revolver y colocarlas hacia debajo de tal modo que no sea posible ver el número que se encuentra en ellas.

El primer niño selecciona dos cartas para ver si son iguales, de no serlo las coloca en el mismo lugar; el siguiente niño, con la ventaja de que si puso atención a los dos números anteriores que le salieron a su compañero, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae un mismo número que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo la escoge de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar las cartas hacia abajo.

Gana el niño que consiga más pares de cartas.

El juego ¿Y dónde están los dulces? Se realiza con unas prismas triangulares que tendrán un número en cada lado (un solo número en cada prisma); en equipos de tres niños, ordenaran los números en orden ascendente.

Después todos los niños cierran los ojos, mientras se colocan los dulces debajo de cada prisma, el niño tendrá que identificar y mencionar el número en donde crea que se encuentran los dulces.

Se hace retroalimentación de las actividades realizadas.

- Material didáctico.

Calendario.

Gises.

Piedra.

Hojas blancas.

Lápiz

Crayolas.

Prismas triangulares con números.

Dulces.

- Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo.

4 EL CONSTRUCTIVISMO, COMO ENFOQUE TEÓRICO PARA LA IDENTIFICACIÓN DEL NÚMERO EN SU ESCRITURA CONVENCIONAL.

La propuesta pedagógica se sustenta con el enfoque constructivista, en el cual “el conocimiento no es una copia fiel de la realidad sino una construcción del ser humano” (Pérez 2009:), para la construcción del conocimiento escolar se realiza “un proceso de elaboración, en el que el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previo” (Díaz y Hernández 1999:25), es decir, se basa de los esquemas que ya posee.

El programa de estudio 2011 se enfoca a que los niños desarrollen competencias para la vida, estableciendo que una competencia “es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores” (SEP 2011:14).

Para el desarrollo de las competencias establecidas en el programa es necesario crear ambientes y situaciones de aprendizajes significativas debido a que “se considera a cada niño como un sujeto activo en la construcción de sus aprendizajes. (SEP 2011:130).

Esta corriente de igual manera sostiene que el alumno construye su propio aprendizaje a través de la exploración, experimentación y reflexión, ya que una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y por ende a sus estructuras mentales.

Uno de los representantes más importantes de esta concepción teórica es el investigador suizo Jean Piaget con el constructivismo genético ya que el conocimiento se desarrolla desde el nacimiento del niño y va evolucionando en cada periodo, este autor menciona que para la apropiación del conocimiento por la persona que aprende, debe transitar por tres fases imprescindibles las cuales son la asimilación, la adaptación y la acomodación, tres procesos internos del sujeto de investigación.

De acuerdo a Panza la asimilación “es el proceso de actuación sobre el medio con el fin de construir internamente un modelo del mismo” (1979:27), es decir que el sujeto se adapte al nuevo conocimiento incorporando aquellos que él ya conoce, es decir el conocimiento previo, aquellas experiencias acerca del número, las situaciones cotidianas en las que la emplea, las ha visto y escuchado.

La adaptación es la fase intermedia entre el proceso de asimilación y de acomodación, equilibrando, las acciones anteriores a las nuevas. Posteriormente la acomodación se refiere cuando el sujeto actúa sobre el medio y viceversa; los materiales empleados en el juego, la interacción con los compañeros facilitaran que el niño llegue al conocimiento, logrando compartir diversas experiencias

Según Vigotsky a comparación de Piaget, el conocimiento es externo la apropiación de ello surge al interactuar con otras personas e instrumentos, desde luego no pasivamente, sino activamente, de ahí surge su teoría constructivista sociocultural. Para la elaboración de la propuesta pedagógica se consideró los aspectos culturales, como los juegos a emplear, los materiales y la interacción social entre los compañeros de grupo, favoreciendo la cooperación entre ellos mismos.

Una gran aportación al enfoque constructivista, fue realizada por el psicólogo David Ausubel con el aprendizaje significativo, el cual surge “cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra), con lo que el alumno ya sabe” (Palomino 2010:100). Su principal característica es que hay una interacción entre los conocimientos previos más relevantes y las nuevas informaciones como en la propuesta pedagógica, al realizar una estrategia que permita no solo “aprender - jugando”, si no aprender de una forma divertida, realizando actividades con toda la disposición y motivación, además de desarrollar otros contenidos transversales como el fortalecimiento de los valores, el aprendizaje de los colores, el desarrollo de capacidades motrices, el desarrollo cultural, entre otras más.

Desde la concepción constructivista se rechaza la concepción del alumno desde la perspectiva tradicional como un “reproductor de conocimientos”, debido que no trata de un sujeto pasivo; el sujeto debe ser activo, según Coll (1990) el alumno “es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje” (Díaz y Hernández 2011:23) considerando que tiene que reconstruir su conocimiento previo con la nueva información adquirida a través del descubrimiento, manipulación o exploración interactuando con sus compañeros.

La propuesta se vincula al Programa de Estudio 2011 al diseñar situaciones didácticas que promuevan el aprendizaje significativo en los niños, considerando también la cultura.

De igual manera Coll (1990) señala que “la función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado” (Díaz y Hernández

1999:25), es decir no solo se trata de diseñar ambientes de aprendizaje y elaborar estrategias que favorezcan el aprendizaje, el docente debe guiar al alumno hacia una actividad mental constructiva, no debe confundirse este termino con decirle que debe hacer el alumno, se pretende que este descubra el conocimiento con ayudas proporcionadas, orientaciones y motivación.

La escuela es un centro de enseñanza donde se lleva a cabo el trabajo docente, pero en el aula se desarrolla lo más importante: la construcción de un nuevo conocimiento a través de la interacción maestro alumno, alumno - maestro y alumno – alumno. Como se mencionó anteriormente hay que diseñar los ambientes en donde se llevaran a cabo las actividades para favorecer el conocimiento, debido a que el espacio en donde se desarrolle es fundamental.

Los materiales son imprescindibles ya que el niño en edad preescolar se caracteriza por su tendencia a explorar, curiosear, manipular experimentar cualidades, constituyen en medio eficaz para acercar a los niños al pensamiento matemático, hay que tener en cuenta que los materiales deben ser cuidadosamente diseñados, atractivos, sencillos, del tamaño del niño, con su propio control de error, deben progresar de lo sencillo a lo complejo y estar confeccionados para que el estudiante resuelva una dificultad

Los materiales empleados por los niños en sus juegos pueden clasificarse como “estructurados y no estructurados” (Cohen 2001:156), los primeros son juguetes, es decir los materiales estructurados son imitaciones en miniatura del mundo de los adultos (monedas de juguete, productos), mientras que los materiales no estructurados son aquellas cosas que no tienen forma propia, el niño es quien impone la forma de acuerdo a la manera de emplearlo, como la pintura, piedras, hilo, entre otras más.

5 LA EVALUACION FORMATIVA.

La evaluación es un aspecto importante en el ámbito educativo, ya que a través de este se valora el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes esperados establecidos en el programa de estudio 2011, en caso de preescolar “la evaluación es fundamentalmente de carácter cualitativo, está centrada en identificar los avances y dificultades que tienen los niños en sus procesos de aprendizaje” (SEP 2011:181).

Se determinó emplear la evaluación desde enfoque formativo ya que “requiere recolectar, sistematizar y analizar la información obtenida de diversas fuentes, con el fin de mejorar el aprendizaje de los alumnos y la intervención docente” (SEP 2012:17); considerando que la propuesta pedagógica se fundamenta con la corriente teórica del constructivismo, este tipo de evaluación permite el desarrollo de habilidades para reflexionar, comprender, buscar vías de solución para resolver problemas, por lo tanto es necesario implementar técnicas e instrumentos de evaluación.

Mediante la técnica de análisis del desempeño se pretende que alumno responda o realice una tarea que demuestre su aprendizaje de una determinada situación, involucrando la integración de conocimientos, habilidades y actitudes para el logro de los aprendizajes esperados. Entre los instrumentos de evaluación de las técnicas de desempeño se encuentran el portafolio de evidencia, la rúbrica y la lista de cotejo.

El portafolio de evidencia integra una colección de trabajos o producciones elaborada por los niños en el cual ilustran sus esfuerzos, progresos y logros ya sea de manera individual o en equipo, como los dibujos, murales o fotografías. La observación, revisión y análisis de las producciones permiten al docente contar con evidencias objetivas, no sólo del producto final sino del proceso que los alumnos siguieron para su realización.

La lista de cotejo es una manera de registrar la evaluación, cabe mencionar que permite “la elaboración de informes de los alumnos, por ser de aplicación clara y sencilla, y con información concreta, ya que con un número o una palabra explica lo que ha aprendido o dejado de aprender un alumno en relación con los aprendizajes” (SEP 2011:187).

CAPÍTULO V INFORME DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

En este apartado se menciona los resultados obtenidos en el desarrollo de las sesiones del plan de acción, utilizando el juego como estrategia de enseñanza para facilitar al niño la identificación de los números del 1 al 9 en su escritura convencional.

1. INFORME DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

En presente informe da cuenta de los logros y dificultades obtenidas en cada sesión, en donde se consideró los tres momentos fundamentales del proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, las actividades iniciales, centrales y de evaluación. La mayoría de las actividades se llevaron a cabo en tiempo y forma, utilizando los materiales establecidos.

Fase 1. Conteo

Sesión 1.

La primera sesión se llevó a cabo el día 4 de octubre de 2014 a las 8:10 a.m. iniciando en el aula un canto de bienvenida para motivar a los niños a empezar la jornada escolar con ánimo y participación, la primera estrategia implementada trato del calendario, durante las instrucciones se invitó al grupo completo a participar a la actividad, prosiguiendo la actividad se seleccionó un niño al azar a escribir el número de la fecha del día, el niño seleccionado fue Henry a quien se le entrego un plumón rojo para remarcar el número cuatro escrito a lápiz, con el fin de poner en contacto al niño en situaciones donde esté presente el número, el resultado observado durante la actividad fue que el niño escribió el número no remarcando el 4 como estaba en el calendario, el alumno escribió por si solo el número correspondiente (4) de manera diferente.

Previamente se continuo con la actividad de las pulseras, se les preguntó a los niño les gustaba hacer pulseras y todos dijeron que si e incluso algunos se acercaron a mostrar su

pulsera hecha con un hilo rojo, se les dijo a los niños que iban a pintar unos coditos para hacer las pulseras y quedarán bonitas. Se establecieron algunas reglas para tener el control de la actividad con el grupo, entre las cuales estaban: evitar correr en el salón, evitar tocar las cosas cuando se tenga pintura, no pintarle la ropa a los compañeros, pintar los coditos sobre la hoja blanca, cuidar el material proporcionado y lavarse las manos al terminar la actividad.

Seguidamente a cada alumno se le otorgó una hoja blanca, así como 6, 7, 8 y 9 coditos, se indicó que contaran cuantos coditos tenían, y al terminar cada quien decía cuántos eran. Se les proporcionó pintura y pinceles para comenzar a pintar.

El tiempo transcurrió rápido en esta actividad hasta dar las 10:00 am, indicando a los niños que dejaran su trabajo y pinceles encima de la hoja blanca y fueran a lavarse las manos con cuidado de no mancharse ni a sus compañeros. Cabe mencionar que todos los niños lograron terminar de pintar los coditos, solo faltó dejar secar la pintura e insertar los coditos a la hilera.

Al terminar el recreo, los niños regresaron al salón de clases, se les solicitó sentarse en su lugar para terminar la pulsera, insertando los coditos en el hilo, lo que demoró demasiado porque se deshilaba el material. A los niños les agrado mucho trabajar con pintura, pero algunos se pintaron la cara, la boca y su uniforme. El tiempo se agotó y se hizo el canto de despedida.

Analizando el desarrollo de la primera sesión si se logró que el niño contara mediante la organización en fila elaborando la pulsera, es necesario mejorar la elección de los materiales a utilizar ya que provocó demora en cuestión de tiempo, los materiales empleados no eran los adecuados, como consecuencia los alumnos necesitaron ayuda para culminar la actividad, abarcando más tiempo del considerado por ayudar a los niños a insertar los coditos en el hilo, no se tomó en cuenta que se deshilaría el material, aunque se intentó quemar las puntas del hilo, el cerillo se acabó

El día 6 de octubre de 2014 se realizó una repetición de la actividad de conteo con la pulsera abarcando 2 horas de la clase, primero se le preguntó a los niños si les agrado la actividad de las pulseras, respondiendo con acierto, se le dijo a los niños que realizarían otras pulseras aún más bonitas, preguntándoles si las querían hacer y dijeron que sí; como todo juego para su buen desarrollo se establecieron reglas como: cuidar el material proporcionado, escuchar indicaciones y realizar todas las actividades. A cada niño se le dio cuentas de diversos colores y formas, se pidió que contara, después de ello se les dio un hilo especial para hacer pulseras,

para que no sucediera lo anterior con los hilos, y efectivamente los niños lograron terminar muy rápido sus pulseras, se les dio a cada alumno una hoja para que dibujaran su pulsera, y de manera individual debían contar las cuentas, entre los niños a los que se le tuvo que ayudar a contar se encuentra Pedro y Jonathan.

Cuando todos terminaron se ayudó a los niños a ponerse sus pulseras, y continuaron con la actividad de evaluación “el gusanito” donde tenían que escribir el número del 1 al 5 y después pintarlo con crayolas, 4 niños lograron escribir los números, el resto del grupo se le escribió el número y ellos tenían que copiarlo debajo del gusanito, lo primero que hicieron fue remarcar el número y pintarlo para entregar, previamente se les dio instrucciones para copiar los números debajo del gusanito, los niños realizaron la tarea encomendada y se les motivo al decirles que estaba bien como hacían su tarea

Previamente se continuo con la actividad denominada “la sopa de números” el cual consistió en identificar la pareja de números que solicitados y remarcarlo con el crayón a indicar; esta actividad se desarrolló satisfactoriamente porque solo se les decía el número y los niños lo señalaban y les decía “muy bien, ese número remárcalo de crayón... amarillo, azul, verde, café o rojo”. El desarrollo de la actividad fue interesante porque se observó que los niños ya empezaban a tener un progreso, por ejemplo si antes el niño identificaba el número 1, ahora tenía la capacidad de identificar el número 2, aunque el número 2, cuatro niños lo confundieron con el número 5, esto es porque los niños le encuentran características similares a estos dos números en su proceso de apropiación del número, por lo cual les resulta complejo definir exactamente el número 2 y el número 5.

Sesión 2.

El día 8 de octubre de 2014 se desarrolló la segunda sesión a las 8:00 a.m., cuyo objetivo consistió que los niños identificarán los números del 1 al 5 en situaciones cotidianas, la actividad inicio cuando los niños llegaron al salón y entregaban sus papalote para ponerle un número y el nombre del dueño.

Posteriormente se realizó las actividades permanentes, comenzando con el canto de bienvenida, al terminar se contó de manera grupal cuantos niños habían asistido en el día siendo doce alumnos, ya que no asistió Aime, se cambió el número que estaba en el rincón ¿Cuántos

somos hoy? Se les pregunto a los niños que números veían a lo que respondieron “un uno y un dos”, afirmándoles que era correcto y que esos dos números juntos formaban el número doce.

Después los niños se sentaron en sus lugares para escuchar las indicaciones y pudieran salir a volar sus papalotes, donde se les indico que para salir se debían establecer una reglas y si las cumplían volverían a salir a volar los papalotes, entre las reglas se encontraba: guardar silencio, escuchar, respetar el orden de participación, ir caminando, no estar corriendo y evitar ir al parque.

Previamente a cada niño se le dio su papalote, salieron en orden y caminando hacia el campo de la comunidad que se encuentra en frente de la escuela. Primeramente se dividió a los niños por número, es decir que los papalotes que tuvieran el número uno volaban primero sus papalotes, pero ocurrió un inconveniente, no había viento para que los papalotes volaran, se intentó ayudar a los niños pero no se pudo hacer. Era inútil permanecer en el campo esperando el viento, porque sencillamente no había, por lo cual se le dijo a los niños que regresarían al salón, pero Mildred, Fernanda y Angélica se fueron al parque, se les indico que fueran al salón y no lo hicieron, así que se tuvo que ir por ellas.

Al regresar al aula lo primero que se les dijo a los niños que se platicaría si todos cumplieron las reglas; guardar silencio, escuchar y respetar el turno de participación si lo hicieron, ir caminando más o menos, porque algunos estuvieron corriendo, y no ir al parque no lo cumplieron las niñas anteriormente mencionadas, entonces le pregunte: “si no cumplimos las reglas ¿es justo volver a salir?” a lo que respondieron que sí, se les planteó nuevamente la pregunta y dijeron que no.

Se prestaron unos papalotes para pegarlos en el pintarron, al preguntar qué número tenía cada uno de ellos de manera grupal si respondían correctamente, pero al realizar la pregunta de forma individual Vianey no quiso contestar y sus compañeros dijeron que era el número tres. Después los niños dibujaron su papalote con el número que tenía y del color que era ya sea de color rojo, verde, amarillo o azul. Se organizó a los niños de a 4 por mesa, para que realizaran su dibujo, cuando terminaran entregaron su trabajo y salieron al recreo.

Se continuó la actividad del botellodromo (Ver anexo J) en el cual se explicó a los niños que se trataba de resolver desafíos matemáticos, en donde primero tenían que identificar el número para cumplir el reto. La actividad era grupal por lo que los niños se sentaron en forma

circular para tener un espacio amplio y todos lo puedan observar. Los niños estaban motivados y con buena disposición para participar e incluso hubo quienes pasaron 2 o 3 veces más a jugar, los retos se cumplieron, en algunos de ellos se necesitó que sus compañeros colaboraran para superarlo.

Sesión 3

En esta sesión desarrollada el día 14 octubre de 2014, se inició con el canto de bienvenida “los changuitos” para que los niños utilicen estrategias de conteo donde se encuentre presente el número para agregar o restar objetos a los que tenía.

Se realizó la introducción del contenido a desarrollar contemplando el conocimiento previo que ellos poseen platicando con los niños acerca de un juego tradicional maya que es la perinola, se les pregunto a los niños si conocían este juego, si alguna vez lo habían jugado, obteniendo las siguientes respuestas: todos los niños dijeron que si conocían el juego, la mayoría de ellos lo han jugado con sus papás, sus primos o sus amigos vecinos; por lo cual se les pregunto ¿qué es la perinola?, a lo que ellos respondieron que es un juguete que gira y tiene números y letras.

Posteriormente se les mostró la perinola a los niños al verlo se mostraron muy entusiasmados y lo querían agarrar, se les dijo que esperaran un momento para establecer las reglas del juego, cabe mencionar que estas reglas se realizaron con el grupo platicando acerca de lo que les gustaría y no les gustaría que pasara, quedando establecidas las siguientes reglas: Respetar el turno de cada compañero, evitar tirarle las piedras a los compañeros porque se podían lastimar, seguir las indicaciones y participar en el juego.

Seguidamente se les indico a los niños salir buscar piedritas; al entrar al salón se sentaron los niños en el piso formando un círculo para tener espacio suficiente de juego. El primer niño que participo girando la perinola fue Axel, se le ayudo a leer lo que decía la perinola, pero él tenía que decir el número, por ejemplo yo decía “pon” y Axel decía “3”, entonces los niños tenían que colocar tres piedritas enfrente de ellos, también les dije que todos tenían que cuidar sus piedritas. Todos los niños participaron girando la perinola, así como agregando y quitando piedras de acuerdo a lo que caía en la perinola. Solo a Camila y a Pedro se le tuvo que ayudar, porque Camila solo reconoce el número 1 y Pedro solo hasta el número 2, pero al resto del grupo

le resulto sencilla la actividad porque los números que se utilizaron fueron el número 1, 2 y 3. La actividad de evaluación implementada es el *twister* numérico (Ver anexo K), para lo cual se les recalco que había que respetar las reglas establecidas anteriormente. Se explicó que en este juego podían jugar tres personas al mismo tiempo, solo que cada jugador tenía que permanecer dentro del color correspondiente, por ejemplo uno en el color rojo, otro en el color azul y el otro en el color amarillo y dentro del mismo color que estuvieran debían buscar la pareja del número que se les pidiera y colocar sus manos o pies.

Los niños querían jugar, Braian fue el primero en participar para que sus compañeros observaran como debían jugar, al principio Braian se salía de su zona de juego, y se le dijo a los niños, que no debía de pasar eso, Braian colocó sus manos en la pareja del número 3, y sus pies en la pareja del número 4, no tuvo problema en identificar el número que se le solicitaba. Tres niños participaban en cada ronda, cada uno en un espacio determinado, Vianey, Estefanía y Henry se negaron a participar en esta actividad, los demás estaban entusiasmados a Damián, Pedro y Valentina, le ayudaron sus compañeros a buscar el número que se les solicitaba, ya que solos trataban de adivinar cuál era el número

Sesión 4.

El 21 de octubre de 2014 se llevó a cabo la cuarta sesión de la propuesta pedagógica con la actividad inicial ¿Cuántos somos hoy?, se contó a los niños que asistieron a clase y se escribió el número en una hoja para pegarlo en el espacio donde dice ¿Cuántos somos hoy? a los niños se les pregunto qué números veían y dijeron “un uno y un dos” lo cual era correcto.

Se introdujo la actividad del chácara cuestionando a los niños si conocían este juego, respondiendo que sí, se les pregunto si alguna vez habían jugado el chácara y todos dijeron que si, fue entonces cuando se mostró el chácara elaborado con un cartón y los niños se acercaron a verlo, explicándoles que este juego era lo que sus papás y sus abuelitos jugaban cuando eran pequeños, se preguntó a los niños si alguno de ellos sabia como se juega el chácara, Pedro dijo “yo si se” y se le pidió que pasara al frente para demostrarlo, pero solo hizo el recorrido caminando, cuando termino Pedro, se le pregunto nuevamente al grupo si alguien más sabia como se juega, Axel dijo que igual el sabia como jugar, paso al frente e hizo el mismo recorrido que su compañero.

Cuando Axel termino, se les mostró a los niños como se debía jugar el chácara, debían saltar con un pie en cada cuadro, luego saltaba hacia el siguiente cuadro, y cuando viera 2 cuadros, debía poner un pie en cada cuadro, contando de manera ascendente. Se solicitó la participación de un niño para realizar el recorrido, nadie respondió por lo que en orden de lista fueron participando, aunque hubo 6 niños que no quisieron participar en esta actividad. Por lo que en esta ocasión se realizó solo el recorrido del chácara, pero aclarándoles, que también este juego tiene sus reglas.

Después se formaron las mesas de trabajo, en donde distribuía a cuatro niños por mesa, repartiéndoles una hoja y un lápiz para que dibujaran el chácara (Ver anexo L), y se pegó el chácara en la ventana para que los niños lo dibujaran. Algunos de los niños como Pedro y Jonathan se acercaron a decir que no pueden, no saben cómo hacerlo, entonces se les ayudo dibujando la estructura del juego para que después ellos escribieran los números en cada cuadro correspondiente.

Fase 2. Correspondencia.

Sesión 5.

Se desarrolló la quinta sesión el 29 de octubre de 2014 a las 8:05 am con la canción de los changuitos de manera descendente, se le mostraba a los niños la cantidad de changuitos con los dedos de la mano iniciando el número 5, posteriormente el 4, el número 3 y así sucesivamente hasta que ya no quede ningún changuito.

Después salieron los niños a la cancha para el homenaje cívico, se tenía programado que después del homenaje, se les contara un cuento a los niños por una señora, la cual no llego a tiempo, por lo que pasaron al salón de clases. Los niños estaban muy tranquilos y sentados en sus sillas de forma circular, por ello se inició con la actividad de las parejas, a cada niño se le dio un circulo de *foamy* ya sea de color rojo, amarillo, azul o verde, que contenía un número del número 1 al 6.

Se establecieron las reglas del juego en donde se les dijo a los niños que tenían que cuidar su ficha, no agarraran otra ficha que no fuera de ellos y no masticar las fichas. Para iniciar la actividad y que los niños tengan un ejemplo, se solicitó que los niños que tuvieran la ficha con el numero 1 pasaran en el centro, el primer niño pasó pero su pareja, Estefanía, mostró su

número, lo pudo identificar pero no quiso pasar al centro. Con el número 2, la pareja pasó mostrando su número de manera correcta, aunque niños que tenían el número 5 igual pasaron y se les mando a su lugar explicándoles que el número que tenían era 5; en la siguiente ficha con número 3 la pareja lo realizó con acierto, así como en el número 4, y en el número 5 se acerca la pareja correspondiente, posteriormente paso la pareja con las fichas que contenían el número 6, que fueron 2 alumnos.

A las 8:50 de la mañana llego la señora a contar los cuentos, y los niños salieron a la cancha para la actividad escolar programada.

Continuando con el desarrollo de las actividades de la propuesta pedagógica se colocó las fichas en el pintarrón indicando a los niños a dibujar el número correspondiente en su libreta; se les ayudo a los niños a dibujar los círculos, por lo tanto debían escribir el número y pintarlo de acuerdo al color de la ficha. Niños como Pedro, Neymi, Estefanía y Damián se le ayudo a escribir el número, debido a que se les complicaba demasiado. Por otro lado Henry, Vianey, Aime y Axel escribieron de manera correcta el número y lo colorearon con el color correspondiente.

Al entrar al salón se indicó a los niños que acomodaran sus libretas, lápices y colores en su lugar para realizar otro juego e iba a ser necesario tener las mesas libres, así que se continuó estableciendo las reglas de juego, entre las cuales se encontraba: cuidar las tarjetas proporcionadas, respetar el turno de sus compañeros, participar y evitar lastimarse.

Se continuó con la actividad de evaluación “el domino de números” (Ver anexo M), organizándose equipos de 4 niños por mesa, y después a cada uno de ellos se le dio tres tarjetas de domino, y por mesa se dieron las instrucciones, se observó que no se había considerado que mientras se atendía a un grupo, los demás niños se estaban distraendo, por lo que esta actividad se trabajó de manera grupal para que se atendiera a todos los niños, y se les dio las instrucciones del juego.

Alguna de las observaciones necesarias a mencionar son: Camila no seguía ninguna instrucción, por más que la hablara, ella no las quería escuchar y se escondía debajo de la mesa; mientras tanto Pedro solo identificaba los números 1 y 2 de sus tarjetas, Axel era el que más ayudaba a sus compañeros así como Neymi quien ayudaba a Damián ya que estaba a su lado, Estefanía identificó hasta el número 4, Jonathan estaba muy participativo y de igual manera

trataba de ayudar a sus compañeros a colocar la tarjeta si estaba lejos de ellos y lo hacía de manera correcta. Después los niños devolvieron sus tarjetas, y se felicitó al grupo porque la actividad se desarrolló de manera amena y todos cumplieron las reglas.

Sesión 6.

La jornada de trabajo del día 5 de noviembre de 2014, tiene como objetivo el alumno reconozca los elementos semejantes para formar grupos y clasificarlos según los criterios que se soliciten. Se inició la actividad ¿Cuántos somos hoy? se contó a los niños habían asistido a clases, siendo 11 niños, faltando 2, por lo tanto se escribió en una hoja y se colocó en el espacio correspondiente, preguntándoles a los niños los números que podían observar, obteniendo como respuesta “dos unos”.

Se empezó a introducir la actividad a desarrollar preguntando a los niños si conocen los botones, Neymi respondió que si, son los que están en la ropa, lo cual era correcto, se les pregunto nuevamente a los niños si alguien había traído ropa que tuviera botones, y la única que tenía ropa con botones era Mildred, ya que llevaba un suéter.

Continuando con las actividades, se propuso a los niños jugar a “los botones” el cual consistió en repartir botones a los niños con diferente número de agujeros, con el fin de agruparlos de acuerdo a lo que se solicitara. Se organizó equipos de tres personas para realizar el juego, el cual se desarrolló muy bien ya que los niños avanzados apoyaban a sus demás compañeros. La mayoría logro agrupar los botones ya sea por color o por el número de agujeros solicitado.

Para evaluar la actividad cada niño debía realizar un dibujo del botón (Ver anexo N), que anteriormente se le había dado y posteriormente escribir los agujeros que tenía, 6 niños realizaron correctamente la actividad, mientras cuatro de ellos se apoyaban del ambiente alfabetizador donde se encontraban los números para escribirlos, a los demás tres niños se les ayudo a contar y escribir el número.

Sesión 7

La sesión del día 11 de noviembre de 2014 inicio a las 8:03 a.m. con la actividad inicial “el calendario” que consiste en remarcar con un plumón la fecha del día, escrito a lápiz en un

calendario, favoreciendo que el niño este en contacto con los números de manera cotidiana, además de desarrollar las habilidades de escritura.

Se les dijo a los niños que saldrían a jugar el *twister* numérico, por el nombre no lo recordaban, pero cuando vieron el tapete se acordaron, se les dijo que anteriormente se habían establecido reglas para este juego y se les preguntó cuáles eran, Axel respondió no lastimarse se le dijo que era correcto, Neymi dijo “jugar en su lugar”, refiriéndose al espacio; se les ayudó con las demás reglas a los niños entre las cuales se encontraba respetar el turno de participación, jugar en el espacio correspondiente, no lastimar a su compañero, que todos los niños participaran, porque aquella ocasión hubo algunos niños que no quisieron jugar, y finalmente seguir las indicaciones establecidas.

Para iniciar el juego, se les preguntó a los niños si recordaban como se jugaba este juego, algunos respondieron que sí, por lo que fueron los primeros en pasar a jugar entre ellos se encontraba Braian, Axel y Neymi y se acordaron de cómo se desarrollaba el juego, las manos la colocaron en el número 2, y los pies en el número 4, indicándoles a los demás niños que así era como se jugaba, tenían que identificar la pareja número solicitado y poner encima de ello las manos, al indicarles otro número debían buscar la pareja del número y colocar los pies, manteniendo las manos en el número solicitado anteriormente

En esta ocasión todos los niños participaron, se observó que Camila trata de adivinar cuál es el número solicitado al igual que Pedro. Al terminar esta actividad los niños se sentaron en su lugar y se les dijo que se dieran un aplauso porque respetaron todas las reglas establecidas además de jugar muy bien.

Posteriormente se colocó el tapete del *twister* en el pintarrón indicándole a los niños que lo iban a dibujar (Ver anexo Ñ), para lo cual se formaron equipos de 3 integrantes por mesa, se les proporcionó hojas blancas y lápices, cabe mencionar que a Estefanía, Damián, Jonathan, Camila y Henry se les ayudó a dibujar la estructura del juego, ellos debían colocar en número dentro de ello, conforme iban terminando lo pintaban con sus crayolas Axel, Neymi, Aime, Valentina, Henry y Jonathan lo pintaron con los colores que tenía el juego rojo, azul y amarillo.

Mientras los niños estaban coloreando se les preguntaba de manera individual el número que estaban en el dibujo del *twister* numérico y anotando sus avances en la lista de cotejo. Es

satisfactorio observar un avance significativo que han tenido los niños en la identificación de los números en su escritura convencional.

Sesión 8

Esta sesión, se llevó a cabo el 18 de noviembre de 2014, con el objetivo que el niño colocará la cantidad de fichas correspondientes al número, se inició con la actividad ¿Cuántos somos hoy? se contó cuantos niños asistieron en el día a clases, en total fueron 11, ya que solo faltaron Aime y Yazmín.

Para dar inicio con el juego de la lotería de números se le pregunto a los niños si sabían que era una lotería, los niños dijeron que si, pero al preguntarles como era no supieron que responder, por lo cual se les explico que la lotería es juego en donde tiene imágenes, pero en el caso de ellos iban a jugar una lotería de números, en donde a cada quien se les iba a dar una cartilla, luego se mencionaría un número y ellos debían identificar el número y colocar el número de piedras correspondientes.

Para el buen desarrollo de esta actividad se establecieron algunas reglas, entre las cuales estaba cuidar el material proporcionado, no correr dentro del salón y obedecer, esto se realizó con el fin de tener el control de la clase.

Los niños salieron a buscar piedras para colocar en la cartilla para el juego. En este juego todos los niños estaban sentados en el piso de forma circular, se desarrolló muy bien no hubo ningún niño lastimado, los niños estuvieron participativos.

Después los niños devolvieron las cartillas y luego salieron a dejar las piedras afuera del salón, para que ninguno de los niños se lastimara, al regresar al salón, a cada alumno se le dio un tarjetón que tenía varios puntos, en donde los niños debían escribir el número que correspondiera a los puntos que se encontraban en el tarjetón (Ver anexo O), cabe mencionar que la mayoría de los niños lograron o intentaban escribir el número, el conteo de Pedro mejoro hasta el número 6, Estefanía, continuo con el número 3, pero ellos no intentaron escribir así como Pedro quien se negó a realizar la actividad, por su parte Camila, solo Rayo su tarjetón de juego.

Mientras los demás niños realizaron con mucha facilidad esta actividad, algunos se apoyaron del ambiente alfabetizador en el cual se encontraban los números en su forma escrita.

Sesión 9

Esta sesión se realizó el día 26 de noviembre a las 8:00 a.m. contando de forma grupal los niños que asistieron a clase el día de hoy, realizando un conteo rápido y el total de los asistentes fue once, ya que no vino Aime y Mildred. Se cambió el número que estaba en el rincón de ¿cuántos somos hoy?, se les preguntó a los niños que número veían y dijeron “dos 1”, lo cual era correcto y juntos esos dos números formaban el número once.

Para la actividad denominada la tiendita se solicitó a las madres de familia un día antes los niños llevaran dos monedas de cincuenta centavos, dos monedas de peso y una moneda de dos pesos y lo colocaran en una bolsita para que los niños no perdieran el dinero.

Primeramente se empezó a explicar la actividad en donde mencionando que las personas que estaban en las mesas iban a vender los productos, y los que estaban en sus sillas del otro lado podía comprar lo que ellos quisieran, siempre y cuando les alcanzara; después de que los primeros niños compraran ellos iban a vender, para que los que estaban atendiendo la tiendita anteriormente tuvieran la oportunidad de comprar, porque ellos también querían comprar los productos que se vendían.

Previamente se establecieron las reglas del juego para que se desarrollara de manera adecuada, entre las cuales se hizo el compromiso de guardar silencio, escuchar las indicaciones, pensar en lo que se va a comprar, esperar nuestro turno, permanecer en el área de trabajo y respetar a los compañeros.

Después se les mostró la lista de precios de los productos a los niños para que sepan cuánto cuestan las cosas: la mandarina y la china a .50 c, la botanita, los saborines y las paletas a \$1, los duvalines a \$1.50, los bocadines a \$2, entre otros productos más (Ver anexo P)

Entre los primeros niños que les tocó vender se encuentra Jonathan, Axel y Pedro. Jonathan daba cambio de manera errónea porque solo contaba las monedas y las daba, no analizaba ni observaba las monedas, pero sí contó en grupo. Axel reconoció las monedas de .50 c, \$1 y \$2, además cuenta solo y también en grupo; por su parte Pedro solamente estuvo observando.

Los equipos hicieron su cierre de caja, para lo cual se les proporcionó una hoja, en donde los niños tenían que escribir su nombre, cuando dinero les dieron para cambio, y cuánto fue la ganancia; al líder del equipo se le comisionó escribir la cantidad.

En la segunda ronda del juego Camila aun no identifica las monedas, pero si cuenta sola y en grupo, Valentina solo estuvo observando y conto al final para saber cuánto había de ganancia, Henry de desenvolvió de manera excelente ya que identifica las monedas, dio muy bien el cambio y en el cierre de caja escribió el total recabado; Damián, Pedro y Vianey solamente observaban la actividad de venta y contaban en grupo, Neymi, participaba dando cambio. Se observó que algunos de los niños llevaron más de cinco pesos, ya que tenían ocho o diez pesos.

Terminando la venta, todos los equipos realizaron su cierre de caja, y de igual forma se les proporciono una hoja, en donde los niños tenían que escribir su nombre, cuando dinero les dieron para cambio, y cuanto fue la ganancia; al líder del equipo se le comisiono escribir la cantidad.

Dentro del aula se les pregunto a los niños si fue de sus agrado la actividad realizada y dijeron que si, se les pregunto de manera individual a los niños lo que habían comprado, la mayoría compro chinas, mandarinas, algunos saborines, botanitas, otros, bocadines, entre otros más. Así que se les dijo a los niños que dibujaran todo lo que habían comprado en una hoja de papel, los niños lo dibujaron en el lugar que se sentían más cómodos, algunos de ellos en el piso, otros en sus sillas, y los demás en las mesas de trabajo. Cuando terminaron lo pintaron con sus crayolas y de manera individual se les pregunto que habían dibujado, si se acordaban el precio que tenía y se les anotaba a un lado.

Sesión 10

Esta sesión se desarrolló el día 2 de diciembre de 2014 iniciando con la actividad del calendario, Pedro fue el encargado de escribir la fecha del día de hoy, quien remarcó el número 2, luego cuando se le pregunto qué número era contesto correctamente.

Posteriormente se inició con la actividad de los dados, para lo cual se les dijo a los niños que se iba a realizar dicho juego, por la tanto era necesario establecer las reglas del juego, entre las cuales se encontraba: Hacer caso a las instrucciones, cuidar sus tarjetas, respetar el turno de participación, evitar lastimar a sus compañeros y que todos los niños participaran.

Para esta actividad los niños se sentaron en forma circular para tener mayor espacio de juego, se procedió a darle sus tarjetas a cada niño, cuando todos los niños tenían sus tarjetas, se

les pregunto que había en ellos, a lo que respondieron colores, nuevamente les pregunto que más había, y dijeron números.

Se explicó cómo se iba a desarrollar el juego, ya que cada niño iba a lanzar el dado cuidando no lastimar a sus compañeros, y el número de círculos en el que cayera el dado, era el número que me iban a mostrar con sus tarjetas. Jonathan inicio el juego lanzando el dado, y este cayo en dos círculos, así que se le pregunto el número correspondiente, mostrando de manera acertada la tarjeta con el número, excepto Camila quien no seguía las instrucciones, los demás niños estaban muy participativos en la actividad.

Algunas dificultades encontradas en los niños son por ejemplo Braian confunde el número 2, con el número 5 y viceversa; por su parte Mildred coloca el numero 6 como el número 9, pero ella sabe que es un 6 solo que aún no lo acomoda de manera correcta, Henry al ver esto dice “maestra y ¿porque a mí no me toco el numero 9?” respondiéndole que los dados solo tienen hasta seis puntos, no hay 7, 8 y tampoco 9.

Cabe mencionar que Pedro no participaba mucho al mostrar sus tarjeta, solo cuando el dado caía en uno o dos círculos. Al terminar el juego de los dados, se felicitó al grupo por haber trabajado muy bien. Previamente se organizó a los niños en grupos de cuatro niños por mesa para realizar la actividad de evaluación que consiste en un juego de sumas (Ver anexo Q), en donde tenían que dibujar la cantidad de juguetes al juntar ambos lados de su hoja de ejercicios, Axel fue el primero en terminar la actividad correctamente, se le dijo que escribiera el número total de juguetes reunidos; conforme fueron terminando su trabajos los niños, se le dieron las mismas indicaciones.

Fase 3: Orden.

Sesión 11.

La sesión se llevó a cabo el 20 de enero de 2015 a las 8:02 de la mañana con el objetivo de que el niño identificará el número que se le solicite. Se inició con el canto de los números en orden ascendente, a los niños les agrada las canciones por lo que participan motivados.

Continuando con las actividades se introdujo el tema preguntando a los niños si conocen el reloj, respondieron que sí, se les siguió cuestionando ¿cómo es?, ¿para qué sirve?, ¿dónde lo han visto? Obteniendo las siguientes respuestas: algunos niños que el reloj es chico, otros

mencionaron que es grande, tiene unos palitos, números, batería, dibujos y sirve para la ver la hora, lo han visto en su casa o en la mano de sus papás, hermanos o tíos.

Se les propuso jugar “el reloj” respondieron que si, por lo cual se establecieron las reglas del juego entre las cuales se encontraba: escuchar las indicaciones, respetar el turno de participación y evitar lastimarse. Todos los niños participaron en el juego, se notaba interesados, observando el avance logrado debido a que la mayoría pudo identificar los números cuando se les indicaba una hora determinada.

Para reforzar el aprendizaje de los números, sin que omitan alguno de ellos se realizó el juego del chácara (Ver anexo R), cabe mencionar que cuando se aplicó anteriormente no todos los niños participaron, pero en esta ocasión todos los niños tenían disposición para jugar. Los niños realizaron la rutina de ida con obstáculos, es decir con la ficha que el alumno lanzaba hacia un cuadro. Conforme los niños iban pasando ellos mismos contaban iniciando con el número 1 y terminando con el número 9.

Sesión 12

El 28 de enero de 2015 se desarrolló la sesión 12 a las 8:03 a.m. con el objetivo de que el alumno reconozca los números que sabe. Se inició con la actividad del calendario, Estefanía paso a remarcar el número correspondiente en el calendario con un plumón rojo, los demás niños querían participar y se les dijo que otro día pasarían, después se les preguntó qué números había remarcado su compañera y dijeron “un 2 y un 8” lo cual era correcto.

Se aplicó nuevamente la actividad del chácara, los niños se mostraron interesados cuando lo vieron; se les explico que se iba a jugar como la ocasión pasada, primero lanzarían su ficha y al realizar la rutina de ida a pata coja superarían el obstáculo de la ficha pero en esta ocasión, los niños realizarían la rutina de vuelta para recoger la ficha.

Damián fue el primero en pasar a jugar e hizo la rutina de ida con obstáculo y no regreso. Pedro fue el siguiente en participar y realizo el recorrido completo (de ida y de vuelta) con obstáculo, sus compañeros entendieron como se realizaría el juego y mientras pasaban a hacer el recorrido iban contando primero de manera ascendente, previamente descendente, logrando reforzar el aprendizaje del orden de los números.

Se felicitó al grupo por desarrollar la actividad correctamente y respetando las reglas.

El *twister* numérico (Ver anexo S) fue el siguiente juego a desarrollar en el cual se les recordó a los niños las reglas establecidas como; respetar el espacio correspondiente, participar y evitar lastimarse. Todos los niños lograron identificar los números solicitados, de acuerdo al nivel que se encuentran.

Sesión 13.

La última sesión se llevó a cabo el 13 de febrero de 2015 a las 8:10 de la mañana con el objetivo de que el alumno identificará el orden de los números en orden ascendente. La primera actividad empleada fue la canción de los números en la cual los niños participaron muy alegres y motivados a continuar la jornada escolar.

Se introdujo el juego del Memorama explicándoles a los niños que se trata de un juego de mucha memoria, en el que hay recordar donde se encuentra la pareja del número que se busca. Se organizó a los niños en equipos de 3 personas por mesa, al inicio resulto difícil para algunos niños como Pedro, Jonathan y Damián y se les ayudo logrando desarrollar correctamente el juego. Los niños se apoyaban entre sí para identificaban los numero, al terminar el juego se felicitó al grupo porque a pesar de ser una actividad complicada lo resolvieron muy bien.

Después se realizó la actividad ¿Y dónde están los dulces?, primero se colocó prismas triangulares en la mesa cada uno de ellos tenía un numero específico del 1 al 9. Se explicó a los alumnos que tenían que ordenarlos del 1 al 9, entonces se formaron equipos de tres personas y se establecieron las reglas del juego como: escuchar las indicaciones, evitar lastimarse, participar y ayudarse en el equipo.

Todos los equipos realizaron muy bien la actividad, se ayudaban para ordenar los números del 1 al 9. Después de que todos los equipos participaran se les indicó que cerraran los ojos, mientras se escondían los dulces debajo de los prismas.

Luego los niños abrieron los ojos y se les explicó que debajo de algunos prismas había dulces escondidos y podían pasar a buscarlos mencionando un número e identificarlo correctamente. El primer niño a participar fue Braian y encontró un dulce y todos los niños se emocionaron y aumentaron sus ganas por participar (Ver anexo T).

Algunos niños encontraron dulces, otros no, pero se les dio cuando termino la actividad. Se les dijo que se aplaudieran y se les felicito por el buen trabajo realizado.

1.1 Limitaciones y resultados logrados.

Después de aplicar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza del número en su escritura convencional, se realiza un análisis de las actividades desarrolladas para conocer logros y dificultades a mejorar.

Al inicio del desarrollo de la propuesta pedagógica se presentaron algunas dificultades como en la primera sesión donde el material empleado no fue el adecuado porque atrasaba la actividad ya que se maltrataba (se deshilaba), además el tiempo destinado no era suficiente, ni siquiera para aplicar la actividad de evaluación, por lo tanto fue conveniente terminar las actividades planeadas otro día tranquilamente, sin presionar a los niños y pierdan el interés.

De igual manera los niños no estaban acostumbrados a realizar juegos como estrategia de enseñanza, por lo que en las primeras actividades no querían participar, debido a que algunos niños son más tímidos, pero conforme se realizaron las demás actividades mediante juegos, se involucraron y participaron con mucha disposición.

En otra sesión las actividades se realizarían al aire libre, en donde se necesitaba del viento, este no hubo, esa situación se encuentra fuera de alcance y no era predecible.

Las dificultades mencionadas anteriormente son aspectos que no se consideraron pudieran ocurrir, algunas de ellas se pudieron resolver abarcando un poco más de tiempo de lo planeado, sin embargo no repercutieron en el resultado, el cual fue muy satisfactorio.

Cabe mencionar que al principio de aplicar la propuesta pedagógica se contaba con 13 alumnos, pero después de vacaciones a inicio de 2015, solo 12 alumnos regresaron, porque una niña debido a problemas familiares emigro a otra población a vivir y por razones evidentes no se le dio continuidad.

Los resultados obtenidos fue que 10 niños de 12, identifican los números del 1 al 9 en su escritura convencional, 1 niña identifica hasta el 7 y otro niño hasta el número 3. Esto no significa que la estrategia aplicada no haya resultado funcional, cada niño es totalmente diferente, así como sus ritmos de aprendizaje; cada niño tiene una manera de aprender en el caso de Pedro quien reconoce hasta el número 3, si se obtuvo gran mejoría, el cual es notable al comparar la situación inicial en donde contaba hasta el número 2 e identificaba el 1; la situación final refleja un gran progreso porque el niño cuenta del 1 al 6, e identifica hasta el número 3.

Aplicar el juego como estrategia didáctica para favorecer la identificación del número en su escritura convencional fue pertinente debido a que incremento la motivación de los niños por participar en las actividades planteadas, además de ser una actividad placentera aprendieron que el establecimiento de reglas propicia que los alumnos respeten acuerdos que ellos mismos establecieron junto a sus compañeros, principalmente para evitar lastimarse y desarrollar otros contenidos transversales como el desarrollo de capacidades motrices y fortalecimiento de valores por ejemplo el respeto hacia sus compañeros, la colaboración, la tolerancia y comunicación.

Por lo que se puede decir que la propuesta pedagógica “jugando identifiqué los números del 1 al 9 en su escritura convencional” en un 90 % es funcional para la enseñanza de los números, sin duda alguna es una estrategia adecuada para la enseñanza de cualquier otro contenido, sobre todo para niños pequeños.

CONCLUSIÓN

Trabajar con niños preescolar es una actividad que implica mucha responsabilidad ya que es donde los niños adquieren los primeros conocimientos formales, es por ello que el docente debe estar totalmente preparado para realizar una labor adecuada.

Realizar la propuesta pedagógica permite analizar las acciones que se llevan a cabo en el aula para saber si son las adecuadas o propician que el niño se sienta motivado a aprender, además obliga al docente a reflexionar sobre las actividades que está llevando a cabo, debe reflexionar si las actividades son significativas o no, si necesita mejorar más su material y recursos didácticos, revisar y seguir su planeación o necesita actualizar sus conocimientos.

Resulta importante conocer la situación real en el aula y la institución ya que repercute en el aprendizaje del niño, con el fin de mejorar el actuar docente y facilitar el aprendizaje a los alumnos además de crear una actitud positiva hacia este campo. Esta propuesta se enfoca principalmente a los niños con el problema para identificar los números del 1 al 9 en su escritura convencional, aunque también se puede utilizar para enseñar otros contenidos.

Durante la elaboración de la propuesta pedagógica se reconoce que el contexto del alumno asume un papel muy importante, debido a que es lugar donde el niño obtiene sus primeros conocimientos y experiencias, siempre se ha resaltado considerar el conocimiento previo del alumno ya que esto facilita el aprendizaje en él, pues participa compartiendo sus conocimientos.

El diagnóstico pedagógico fue una herramienta básica para la elaboración del plan de acción, ya que se realiza una investigación para constatar el problema que se presenta y con ello realizar una estrategia que permitiera mejorar el aprendizaje y alcanzar las competencias establecidas en el plan de estudio 2011. El juego resultó la estrategia adecuada para que los alumnos identificaran los números del 1 al 9 en su escritura convencional, debido a que los niños tenían muy poca participación en las actividades planteadas por el docente. Después de la aplicación de la propuesta cuyo objetivo fue diseñar una estrategia didáctica para que los niños

del segundo grado de preescolar “24 de Febrero” de la comunidad de *Ebtún*, identificaran los números del 1 al 9 en su escritura convencional, el cual fue logrado, los alumnos ya era más participativos en clase ya que las actividades implementadas fueron atractivas y dinámicas.

Es satisfactorio observar los resultados logrados, aunque no todos los alumnos identifiquen los números del 1 al 9 en su forma escrita, pero la mayoría lo consiguió, la diferencia no es mucha porque son dos casos, en donde una niña identifica hasta el número 7, y el otro hasta el número 3, se obtuvo una gran mejoría en el conteo, que es primer paso para que niño identifique el número.

La propuesta se fundamentó con autores como Piaget, Vigotsky y Ausubel de la corriente constructivista, ya que facilitaron la comprensión del comportamiento del niño y sus formas de aprendizaje de acuerdo en la etapa en la que se encuentre.

A manera de recomendación es necesario realizar continuamente una análisis de la práctica docente para saber si el trabajo realizado es pertinente, que resultados se obtiene, como mejorar, qué aspectos cambiar, ya que en la educación preescolar, como en todos los niveles educativos, es necesario estar en constante actualización y comprometidos a ofrecer una educación de calidad, la cual se logra innovando el quehacer cotidiano.

Resulta fundamental considerar el conocimiento previo del alumno, para conocer realmente sus necesidades educativas y la estrategia didáctica a implementar. Se puede utilizar el juego como estrategia didáctica para diferentes objetivos, no solo para la identificación de los números, puede ser útil para la enseñanza de las vocales, las formas geométricas, para la ubicación espacial, la enseñanza de valores, entre otras más.

Es necesario realizar la planeación de cualquier estrategia didáctica a emplear, por ejemplo los materiales, hay que tener cuidado durante su elección ya que esto repercute en el tiempo destinado para cada actividad, el cual puede ser favorable o abarcar más tiempo del destinado.

De manera personal la aplicación de la propuesta pedagógica aportó a mi experiencia la necesidad de innovar día a día el quehacer docente, investigando nuevas estrategias de enseñanza, así como utilizar diferentes materiales para facilitar el aprendizaje y que este sea significativo. De igual manera es importante realizar un continuo análisis de la práctica docente para mejorarla aminorando dificultades de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- ARIAS, Ochoa, Marcos Daniel, (1997), “El diagnóstico pedagógico (Mecanograma)” en: Antología Básica Metodología de la Investigación III. UPN, LEPEPMI 90, México.
- CAMPOS, Villalobos Nelson, Froebel: un pedagogo comprometido. Consultado el 16 de abril de 2015. En <http://filoedu.blogspot.mx/2007/12/froebelunpedagogocomprometido.html>
- COHEN, Dorothy, (2001), “El jardín de niños: los fundamentos de una enseñanza académica”, en: Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Antología Básica, UPN, LEPEMIM 90, México.
- DÍAZ, Barriga, Frida, y Hernández, Rojas, (1999), “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”, en: El Campo de lo Social y la Educación Indígena II. Antología Básica, UPN, LEPEMIM 90, México.
- EGG, Ander, (1994), “El diagnóstico pedagógico (Mecanograma)” en: Antología Básica Metodología de la Investigación IV. UPN, LEPEPMI 90, México.
- FUENLABRADA, Irma, (2010), “¿Hasta el cien... ¡No! ¿y las cuentas? ¡Tampoco! Entonces... ¿qué?” en Antología Básica, Matemáticas y Educación Indígena I. UPN, LEPEPMI 90, México.
- HARGREAVES, Andy, (1985), “El significado de las estrategias docentes”, en: El Campo de lo Social y la Educación Indígena II. Antología Básica, UPN, LEPEMIM 90, México.
- LÓPEZ, Aguilar Norma G. (2010) “El aburrimiento en clases” en Procesos Psicológicos y Sociales. Consultado el 18 de abril de 2015. En: http://api.ning.com/files/-EeiwesnIS0YtTOUZI29xuzmTAMCSPDs7DMBwI4efu2JSgFdWT4t4nxTwOIG2HZVJcwWmpg2nxC**sCgLhyNgPpjmCpr6aT/actitud_clase.pdf

PALOMINO, N. W, (2010), “Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel”, en: Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Antología Básica, UPN, LEPEMIM 90, México.

PANZSA, Margarita, (1979), “Una aproximación a la epistemología de Jean Piaget”, en: Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Antología Básica, UPN, LEPEMIM 90, México.

PÉREZ, Córdoba, Ángel Rafael. (2009). El constructivismo en los espacios educativos. Editorial San José, Costa Rica.

PUIG, Llobet, Montserrat. (2012). Necesidades humanas: evolución del concepto según la perspectiva social. Aposta revista de ciencias sociales. Consultado el 18 de abril de 2015. En: www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/monpuigllob.pdf

SANCHEZ, Puentes, Ricardo, (1993), “Didáctica de la problematización en el campo científico de la educación” en: Antología Básica, Metodología de la Investigación IV. UPN, LEPEPMI 90, México.

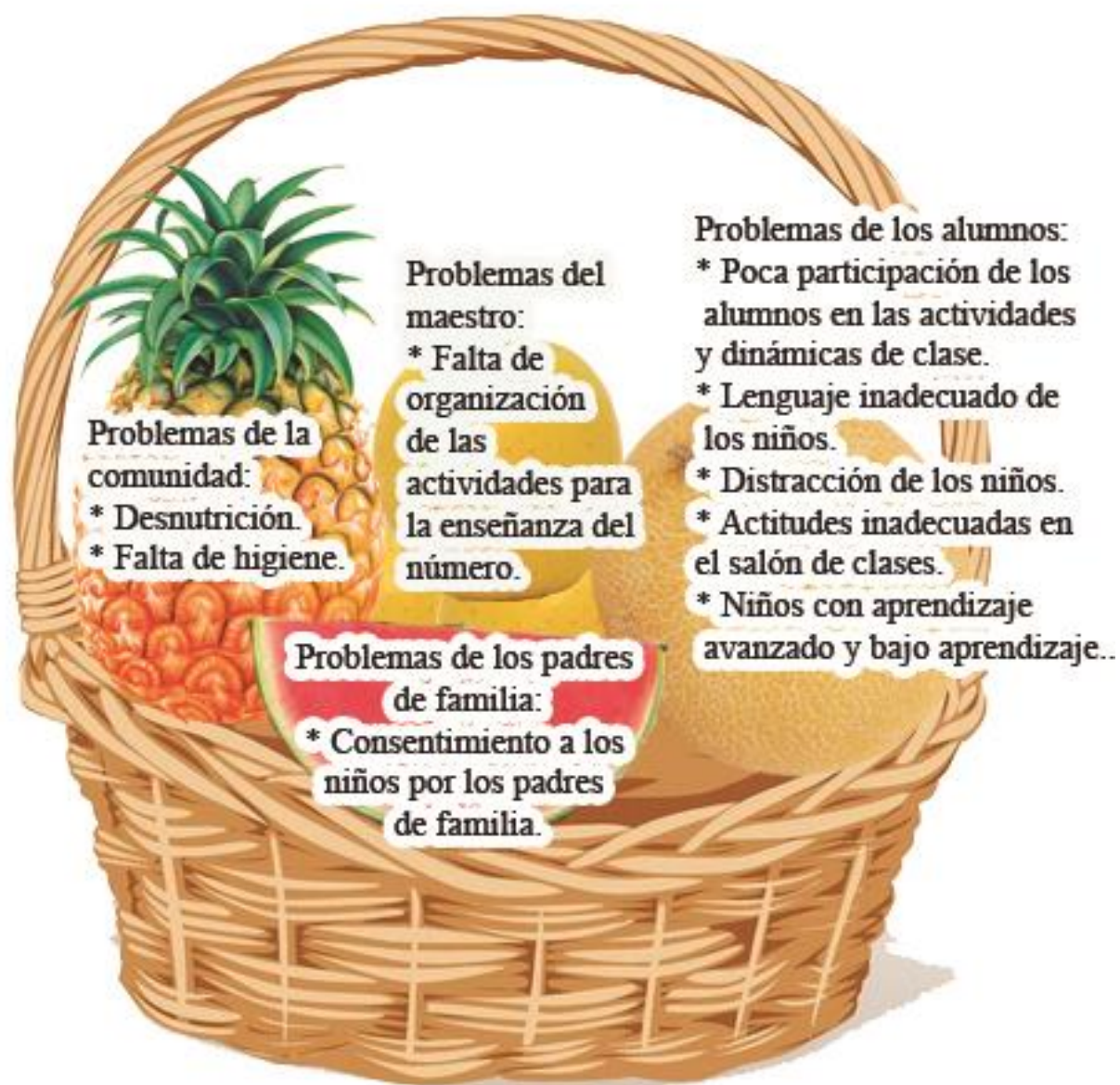
SEP, (2012). Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. SEP, México.

SEP, (2011). Plan de Estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica Preescolar. SEP, México.

ANEXOS

ANEXO A

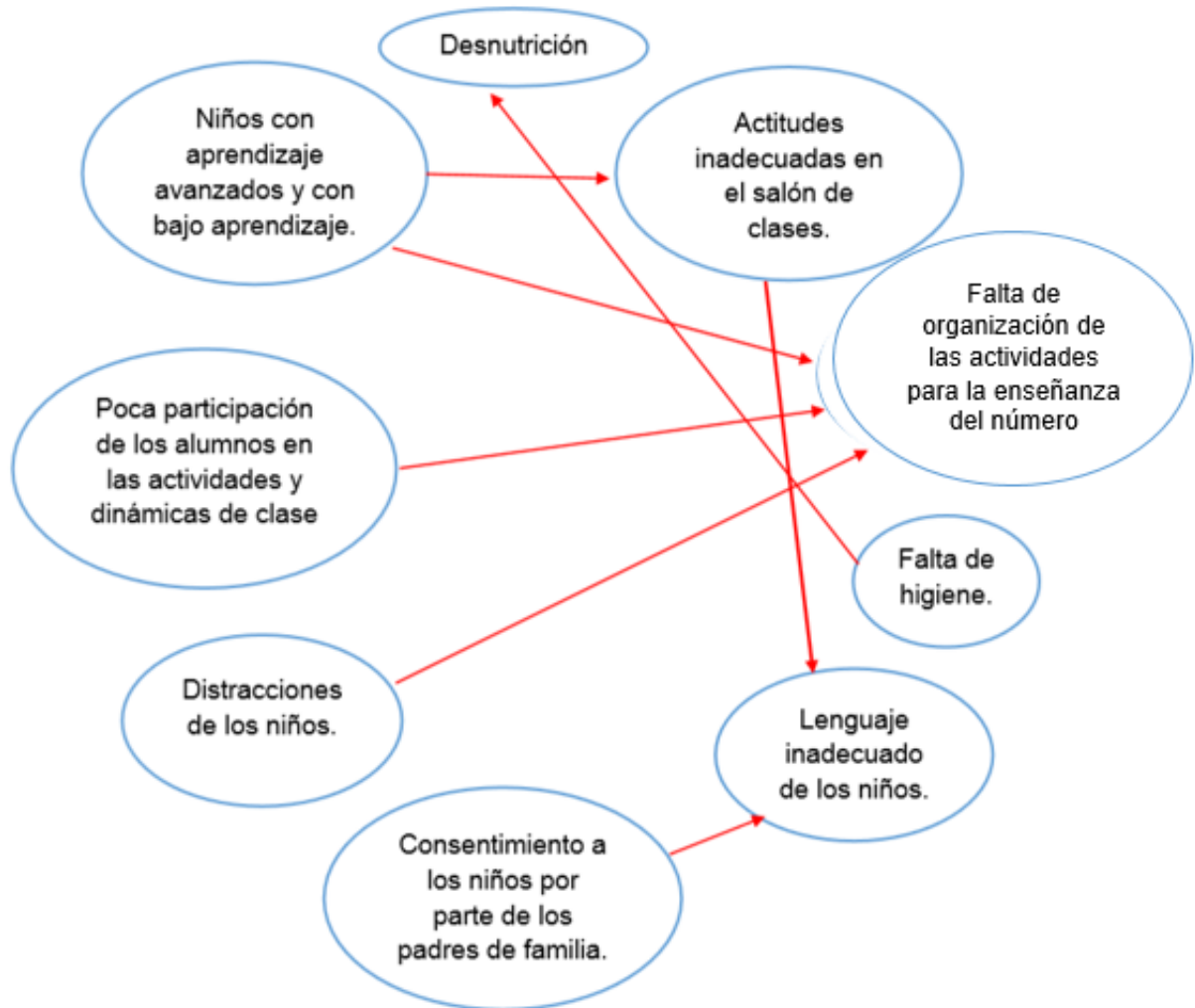
CANASTA DE PROBLEMAS



Canasta de problemas organizados en cuatro dimensiones: alumnos, maestros, padres de familia y la comunidad, en las cuales se colocan las principales dificultades.

ANEXO B

REDES DE PROBLEMAS.



Red de problemas que muestra la influencia de unos problemas sobre otros y hacen que la dimensión de determinado problema sea mayor.

ANEXO C

TABLA DE FRECUENCIA

Problemas	Emiten	Reciben
Desnutrición.	0	1
Actitudes inadecuadas en el salón de clases.	1	1
Falta de organización de las actividades para la enseñanza del número.	1	3
Falta de higiene.	1	0
Lenguaje inadecuado de los niños.	1	1
Consentimiento a los niños por parte de los padres de familia.	1	0
Distracción de los niños.	1	0
Poca participación de los alumnos en actividades y dinámicas de clase.	1	0
Niños con aprendizaje avanzado y con bajo aprendizaje.	2	0

Tabla que contiene el número de repeticiones en que se emite o recibe algún problema sobre otro.

ANEXO D

PLAN DE DIAGNÓSTICO

Dimensiones	Alumnos	Maestros	Padres
¿Qué?	Indagar porque a los niños de 2° grado de preescolar se les dificulta identificar los números del 1 al 9 en su escritura convencional		
¿Para qué?	Conocer las actividades escolares en el que el niño participa para la identificación del número.	Conocer las actividades que plantea la educadora para la enseñanza del número.	Conocer si los padres de familia apoyan o no a sus hijos con sus tareas escolares del campo de pensamiento matemático y porqué.
¿Cómo?	Observando las actividades que realicen.	Entrevistando al docente.	Entrevistando a los padres de familia.
¿Con qué?	Trabajos de los niños, cámara fotográfica y diario de campo.	Entrevista para la educadora	Entrevista a los padres de familia.
¿Cuándo?	Del 13 al 17 de Diciembre del 2012.	Del 17 al 20 de Diciembre del 2012.	Del 7 al 10 de enero del 2013.
¿Dónde?	En el aula.	En la escuela.	En la escuela o en su casa
¿Quiénes?	El maestro	El maestro	El maestro.

ANEXO E

GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS

Centro de Educación Preescolar Indígena “24 de Febrero”.

Ebtún Valladolid Yucatán.

Propósito: Indagar porque a los niños de 2° grado de preescolar se les dificulta identificar los números del 1 al 9 en su escritura convencional.

Observar y registrar los resultados obtenidos en el diario de campo.

Indicadores:

- Actividades de aprendizaje.
- Materiales de aprendizaje.

ANEXO F

GUÍA DE ENTREVISTA AL MAESTRO

Centro de Educación Preescolar Indígena “24 de Febrero”.

Ebtún Valladolid Yucatán.

Nombre: _____

Grado que imparte: _____

1. ¿Cuánto tiempo le dedica al campo de pensamiento matemático en una semana?
2. ¿Cuáles son los aspectos que considera en una planificación didáctica?
3. En la práctica docente ¿Cuáles son los cambios más comunes que suele hacer en su planeación?
4. ¿usted cree que su planeación didáctica, concuerda con lo que se implementa y sobretodo con lo que aprenden los niños? ¿Por qué?
5. ¿Qué materiales utiliza cuando trabaja la escritura en las matemáticas?
6. ¿Qué son las estrategias de aprendizaje?
7. ¿Cuál es la diferencia entre estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza?
8. ¿Qué estrategias didácticas utiliza en la enseñanza de conceptos matemáticos?
9. ¿A qué cree usted que se deba que los niños no aprendan los conceptos matemáticos?
 - a) A las estrategias didácticas implementadas por el profesor.
 - b) A los niños que no prestan atención.
 - c) Al medio sociocultural en el cual se desenvuelven los niños
 - d) Al poco apoyo de los padres de familia
10. ¿Retoma los conocimientos previos de los niños todos los días? ¿Cómo?
11. ¿En qué podría mejorar su estrategia didáctica referente al campo matemático?

ANEXO G

GUÍA DE ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA

Centro de Educación Preescolar Indígena “24 de Febrero”.

Ebtún Valladolid Yucatán.

Nombre: _____

Ocupación: _____

1. ¿Hasta qué grado estudió?
2. ¿Quién ayuda a su hijo (a) con las tareas escolares? ¿Cómo?
3. ¿Cuál es el campo que más se le dificulta desarrollar a su hijo?
4. Cuando tiene dudas respecto a alguna tarea ¿solicita ayuda al docente?
5. ¿Qué actividades realiza su hijo (a) cotidianamente que tenga que ver con los números? ¿el niño lo hace de forma correcta?
6. ¿Qué actividades usted realiza para reforzar el conocimiento matemático en su hijo (a)?
7. ¿Qué piensa del desempeño del docente en cuanto a la enseñanza?
8. ¿su hijo (a) muestra interés por asistir a la escuela y aprender? ¿Cómo?
9. ¿considera importante que el niño aprenda a identificar el número en su escritura convencional? ¿Por qué?

ANEXO H

CRONOGRAMA

Fase.	Propósito.	Sesión.	Actividades.	Objetivo particular.	Material didáctico.
Conteo.	Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila y añadir objetos para contar	Sesión 1.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calendario. 2. Las pulseras. 3. Dibujo del gusanito. 	El alumno utilizará estrategias de conteo para la organización en fila.	<ul style="list-style-type: none"> - Calendario. - Plumón. - Pasta de coditos. - Pinturas. - Hilo cáñamo. - Hojas blancas. - Crayolas. - Lápiz.
		Sesión 2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuántos somos hoy? 2. Los papalotes. 3. Botellodromo. 	El alumno identifique los números del 1 al 4 en situaciones cotidianas.	<ul style="list-style-type: none"> - Papalotes. - Hojas blancas. - Lápiz. - Crayolas. - Botellodromo.
		Sesión 3.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canción "los changuitos". 2. La perinola. 3. Twister numérico. 	El alumno utilizará estrategias de conteo donde se encuentre presente el número para agregar o restar objetos a los que tenía.	<ul style="list-style-type: none"> - Perinola. - Fichas o piedras. - Twister numérico.

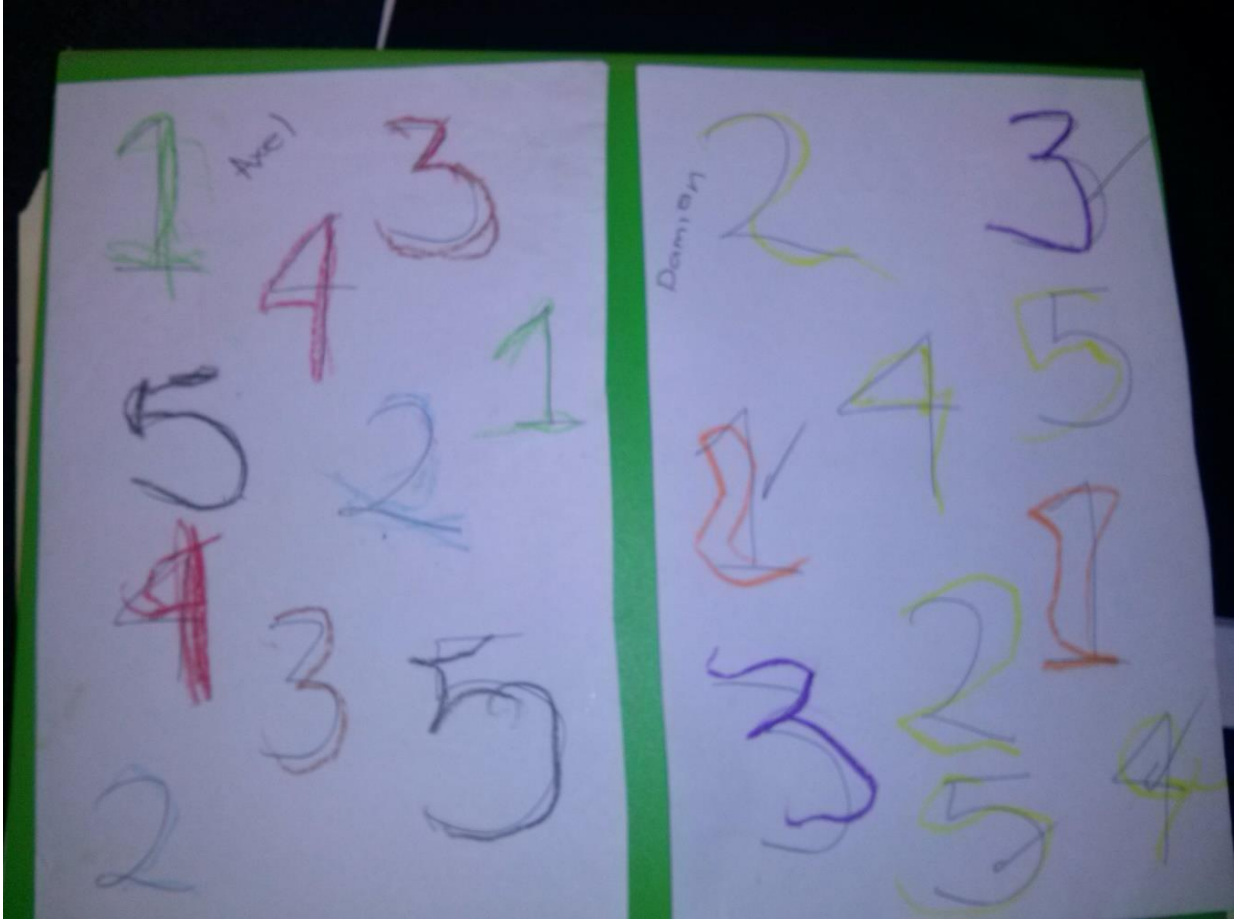
		Sesión 4.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuántos somos hoy? 2. Chacara 3. Dibujo de chacara. 	El alumno utilizará estrategias de conteo para añadir los elementos que se soliciten.	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántos somos hoy? - Chácara. - Piedras. - Hojas blancas. - Lápices. - Crayolas.
Correspondencia.	Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay "más que", "menos que", "la misma cantidad que".	Sesión 5.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canción de "los changuitos". 2. Parejas. 3. Domino de números. 	El alumno buscará el número igual al que él tiene para formar grupos y reconocer donde "hay más" y "donde hay menos."	<ul style="list-style-type: none"> - Números. - Domino de números. - Tarjeta de números.
		Sesión 6.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuántos somos hoy? 2. Botones. 3. Dibujo de los botones. 	El alumno reconocerá los elementos semejantes para formar grupos y clasificarlos según los criterios que se soliciten.	<ul style="list-style-type: none"> - Botones. - Lápiz. - Crayolas. - Hojas blancas.
		Sesión 7.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El calendario. 2. <i>Twister</i> numérico. 3. Dibujo del <i>twister</i> numérico. 	El alumno reconocerá el número por su forma escrita o por la cantidad de	<ul style="list-style-type: none"> - Calendario. - Plumón. - <i>Twister</i> numérico.

			elementos, e identificará donde hay "más que", "menos que" y "la misma cantidad que".	- Hojas blancas. - Lápiz.
Sesión 8.	1. ¿Cuántos somos hoy? 2. La lotería 3. Tarjetón de números.		El niño colocará la cantidad de fichas correspondientes al número.	- Lotería. - Fichas.
Sesión 9.	1. Cuantos. 2. Tiendita. 3. Dibujo de la tiendita.		El niño utilizará estrategias de conteo para agregar elementos que le hagan falta y reconoce el valor real de las monedas	- ¿Cuántos somos hoy? - Productos comestibles para vender. - Hojas blancas. - Lápices. - Crayolas.
Sesión 10.	1. El calendario. 2. Dados. 3. Actividad "el juego de sumas".		El alumno relacionará la cantidad de elementos con el número correspondiente.	- ¿Cuántos somos hoy? - Dados. - Tarjetas de números. - Ejercicio "juego de sumas".

Orden	Reconoce los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno.	Sesión 11.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canción de "los números". 2. El reloj. 3. Chácara. 	El niño identificará el número que se le solicite.	<ul style="list-style-type: none"> - Reloj. - Gises. - Piedra.
		Sesión 12.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El calendario. 2. Chácara. 3. <i>Twister</i> numérico. 	El alumno reconocerá los números que sabe utilizando el conteo.	<ul style="list-style-type: none"> - Calendario. - Gises. - Piedra. - Hojas blancas. - Lápiz. - Crayolas. - <i>Twister</i> numérico.
		Sesión 13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canción de "los números". 2. Memorama. 3. ¿Y dónde están los dulces? 	El alumno identificará el orden de los números de manera ascendente	<ul style="list-style-type: none"> - Calendario. - Gises. - Piedra. - Hojas blancas. - Lápiz. - Crayolas.

ANEXO I

LA SOPA DE NÚMEROS



Producto del juego “La sopa de números”, donde los niños remarcaron los números solicitados con el color correspondiente.

ANEXO J

BOTELLODROMO



Desarrollo del juego “el botellodromo”, donde los niños cumplían los desafíos solicitados.

ANEXO K

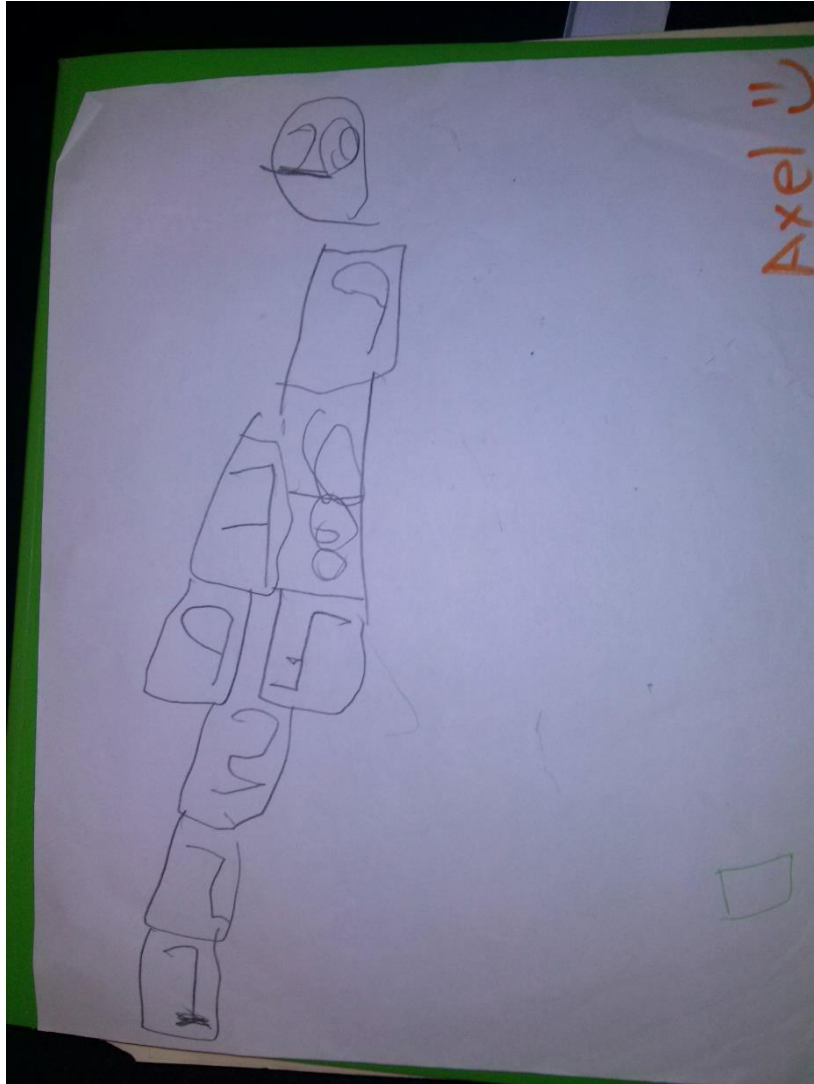
TWISTER NUMÉRICO



Desarrollo del juego el “*twister* numérico”, donde los niños identifican los números y colocan las manos y los pies en los números indicados

ANEXO L

DIBUJO DEL CHÁCARA



Producto del juego del chácara, donde el niño está en contacto con los números al intentar dibujarlos en su escritura convencional.

ANEXO M

DOMINO DE NÚMEROS



Desarrollo del juego “domino de números”, en el cual los niños participan activamente.

ANEXO N

DIBUJO DE LOS BOTONES



Producto del juego “los botones”, en el cual el niño dibuja los orificios que tenía su botón.

ANEXO Ñ

DIBUJO DEL *twister* NUMÉRICO



Niños dibujando el *twister* numérico, en donde se encuentran presente el número para su identificación.

ANEXO O

TARJETÓN DE NÚMEROS



Desarrollo del juego “tarjetón de números”, en el cual el niño escribe el número correspondiente a los círculos que se encuentran en su tarjetón.

ANEXO P

LA TIENDITA



Desarrollo del juego la tiendita, los niños conocen los productos para vender y los precios.

ANEXO Q

JUEGO DE SUMAS



Producto del “juego de sumas” en donde el niño dibuja el número total de las figuras a sumar y escribe el número correspondiente.

ANEXO R

CHÁCARA



Desarrollo del juego “el chácara” en el cual el niño salta al siguiente cuadro, cuidando no pisar el obstáculo.

ANEXO S

TWISTER NUMÉRICO



Desarrollo del juego “el *twister* numérico” en espacios de la institución.

ANEXO T

¿Y DÓNDE ESTÁN LOS DULCES?



Desarrollo del juego “¿y dónde están los dulces?”, el niño encuentra un dulce escondido en uno de los prismas triangulares.