



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098, CDMX. ORIENTE**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DEL  
NÚMERO EN PREESCOLAR.”**

**DOCUMENTO RECEPCIONAL  
PROYECTO DE INTERVENCIÓN**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
PREESCOLAR**

**PRESENTA:  
GARCÉS CALDERAS NORA ILEANA**

**DIRECTOR DE PROYECTO DE INTERVENCIÓN  
MAESTRO JESÚS CASTAÑEDA MACÍAS**

**CIUDAD DE MÉXICO**

**09 DE DICIEMBRE DE 2017**

**UNIDAD UPN 098**  
**Ciudad de México, Oriente**  
**098TIT/JUN/2018**

**DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

CDMX., 11 de agosto de 2018.

**C. GARCÉS CALDERAS NORA ILEANA**  
**Presente**

En calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo recepcional titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DEL NÚMERO EN PREESCOLAR”**.

Opción: **PROYECTO DE INTERVENCIÓN Plan LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR** 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 proceder a la impresión del mismo, así como realizar los trámites correspondientes para presentar su examen profesional.

**Atentamente**  
**“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**



**DR. MARCELINO MARTÍNEZ NOLASCO**  
Presidente de la Comisión de Titulación



**S.E.P.**  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098  
CDMX ORIENTE  
DIRECCIÓN

## Agradecimientos

Hoy he concluido una de las etapas mas importantes de mi vida y al volver la vista atrás comprendo que el logro de este trabajo es gracias al apoyo de las personas que han estado a mi lado durante este proceso de esfuerzo y dedicación.

Agradezco a mi tutor, el maestro Jesús Castañeda Macías ya que sin su ayuda, conocimientos y apoyo no hubiese sido posible la culminación de este proyecto. Gracias por tantos aprendizajes y lecciones, por ser un ejemplo de perseverancia y dedicación.

A mi padre Raúl Garcés por la fuerza y valores que me inculcaste, tu rectitud y honestidad me impulsaron en cada momento. Gracias papá por tu apoyo incondicional, por enseñarme que con esfuerzo, trabajo y *constancia* todo se consigue.

A mi madre por cada día hacerme ver la vida de una forma diferente y confiar en mis decisiones. Aunque el camino no fue fácil te dedico este logro mamá por todo tu apoyo y amor incondicional.

A mi hija Sofia y esposo Bruno Coria por ser mi motivo para siempre superarme y dar lo mejor de mí. Gracias por ser lo mejor de mi vida, los amo.

A mis amigas quienes me han acompañado y brindado de su apoyo. Gracias por tantas lecciones y experiencias. Las quiero mucho.

A mis lectores por sus valiosas aportaciones y ayuda en este trabajo.

Gracias a Dios por permitirme ver realizado uno de mis más grandes sueños, gracias a todas las personas que me apoyaron y creyeron en mí.

## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	1
<b>Capítulo I. Referentes teóricos normativos de la enseñanza del número</b>	
Estudio del campo formativo pensamiento matemático.....	14
La evaluación.....	23
<b>Capítulo II. Diagnostico socioeducativo en la práctica docente</b>	
Dimensión Social .....	26
Dimensión personal-valoral.....	37
Dimensión institucional .....	42
Dimensión interpersonal .....	45
Dimensión didáctica .....	47
<b>Capítulo III. Diseño de intervención</b>	
Intervención docente .....	50
Acción: Diseño de la planeación didáctica .....	55
Observación y evaluación de la intervención .....	69

<b>Logros y dificultades</b> .....	76
<b>Conclusiones generales</b> .....	78
<b>Referentes bibliográficos</b> .....	82
<b>Referencias electrónicas</b> .....	84
<b>Anexos</b> .....	85

## Introducción

La etapa preescolar representa la primera experiencia de educación formal en los niños y las niñas, a partir de este momento se inicia el desarrollo de competencias y aprendizajes que continuarán trabajando en los niveles posteriores dentro de la educación básica.

El tema del presente trabajo de intervención surge a partir de las experiencias que he tenido durante mi trayectoria como docente y en respuesta a las necesidades de los niños ante la negatividad que el 70% de las personas presenta a la matemática, así como en mi interés de innovar la forma en que se enseña en la etapa preescolar.

El proyecto de intervención inicia con un análisis de los referentes normativos en la enseñanza del número, a partir de este se realizó un diagnóstico socioeducativo sustentado en la lectura “Transformando la práctica docente: una propuesta basada en la investigación – acción” (Fierro & Fortoul & Rosas, 1999) abarcando seis dimensiones con el propósito de innovar las situaciones de aprendizaje dentro del aula.

Retomando el resultado del diagnóstico dentro del colegio Summerhill, establezco la importancia del *juego* como estrategia didáctica enfocada en la enseñanza del número, como lo dice Piaget (1985) ayudará a los alumnos a situarse en una asimilación de la realidad a través de actividades significativas para que sean sujetos activos de su propio conocimiento.

Así planifique el proyecto jugando y contando donde trabaje con los alumnos como guía, inicialmente los alumnos mostraban dificultad para relacionarse entre ellos, sin embargo posteriormente mostraron sentimientos positivos y se notaron entusiasmados.

## CAPÍTULO I

### REFERENTES TEÓRICOS-NORMATIVOS DE LA ENSEÑANZA DEL NÚMERO.

A través de los últimos años, la educación en México ha tenido distintos procesos de transformación, cambios y propuestas que han suscitado reformas educativas, todas ellas encaminadas hacia la mejora escolar a través de los planes y programas que en ellas se establecen.

Delors (1994), señala en el informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, que no basta con la acumulación de conocimientos, pues se debe aprovechar y utilizar durante toda la vida y cada vez que se requieran estos saberes con el fin de actualizar, profundizar y enriquecer los conocimientos iniciales, para finalmente adaptarse al mundo cambiante en el que la educación se ve inmersa.

Bajo este contexto donde la educación se ve obligada a transformarse y adaptarse Delors, establece que “La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores”. Delors, Jacques (1994).

La cita anterior hace referencia a la importancia de la base de cualquier conocimiento, misma que señala saberes o pilares que en conjunto permitirán que los sujetos puedan adaptarse, desarrollarse y desenvolverse de manera asertiva en cualquier aspecto a lo largo de su vida.

En esta búsqueda por la calidad de la educación, la articulación de los tres niveles de educación básica y la renovación de conceptos claves dentro del sistema educativo, como la evaluación y la implementación de propuestas didácticas innovadoras, se establecen distintas reformas de educación básica, consideradas en distintos sexenios.

Todas estas reformas educativas promulgadas están argumentadas por estudios, acuerdos y foros nacionales e internacionales sobre educación.

Ejemplo de ello, es la Conferencia Mundial sobre Educación para Todos (Jomtien 1990), donde se exponen las necesidades y preocupaciones del sistema educativo, estableciendo un dialogo internacional bajo una misma perspectiva dirigida a poder brindar una enseñanza universal. Bajo este contexto se estableció la Declaración Mundial sobre la Educación para Todos y el Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Básicas de Aprendizaje, aprobado por la Conferencia Mundial sobre Educación para Todos. (Jomtien, Tailandia, marzo de 1990) y que permitió a todos los agentes relacionados con la educación tener una guía con el fin de perfeccionar el sistema de educación básica.



Dicha declaración establece entre otros aspectos que cada niño, joven o adulto deberán tener oportunidades educativas para satisfacer sus necesidades básicas de aprendizaje como la lectura, el cálculo, la expresión oral, así como conocimientos teóricos y prácticos, señala de igual forma que la educación básica debe brindarse a niños, jóvenes y adultos sin restricciones, que los individuos aprendan conocimientos útiles adquiriendo la capacidad de raciocinio, aptitudes y valores. Establece mejoras en las condiciones de aprendizaje como la atención nutricional y médica, el fortalecimiento y la solidaridad internacional al compartir conocimientos y experiencias con el fin de elaborar políticas o programas eficaces de educación. (Jomtien, 1990).

En el año 2000 se realizó el Foro Mundial sobre la Educación en Dakar (Senegal, 2000), con el fin de evaluar los avances referentes a la Educación para Todos desde Jomtien (1990), y analizar porqué aun la meta de ese foro es tan difícil de alcanzar.

En el foro de Dakar 2000, se realizó un balance sobre los éxitos y fracasos de los años transcurridos a partir del foro de Jomtien (1990). Con el objetivo de brindar la oportunidad de cumplir los compromisos contraídos en ese año referente a una educación de calidad para todos.

Bajo este contexto de una educación universal, cito el artículo 3º constitucional de los Estados Unidos Mexicanos, el cual establece que “Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado –Federación, Estados, Distrito Federal y Municipios–, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior.

La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias”.<sup>1</sup>

Por tanto, podemos decir que la educación es un derecho que tenemos absolutamente todos los sujetos, independientemente de cualquier diferencia física, de nacionalidad, cultural, de lengua, etc. y que se tiene además la obligación de cursar el nivel básico de educación.

Sin embargo, la asistencia de los alumnos a las escuelas en este nivel no garantiza la implementación de una educación de calidad, en este sentido será el estado quien garantice los servicios educativos que se brindan a los estudiantes, como lo establece el artículo 3° de la Ley General de Educación, señalando que “El Estado está obligado a prestar servicios educativos de calidad que garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos, para que toda la población pueda cursar la educación preescolar, la primaria, la secundaria y la media superior”.<sup>2</sup>

La cita anterior habla sobre una perspectiva encaminada al compromiso por ofrecer a los estudiantes una educación de calidad, donde los aprendizajes se movilizan a favor de la resolución de problemas o conflictos que pudieran suscitarse a lo largo de su vida, lo anterior a través de la articulación de los niveles que contemplan la educación básica.

---

<sup>1</sup> Recuperado de [http://www.dof.gob.mx/constitucion/marzo\\_2014\\_constitucion.pdf](http://www.dof.gob.mx/constitucion/marzo_2014_constitucion.pdf)

<sup>2</sup> Recuperado de [https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-0b12-4676-ad90-8ab78086b184/ley\\_general\\_educacion.pdf](https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-0b12-4676-ad90-8ab78086b184/ley_general_educacion.pdf)

En México se establece la Reforma Integral de Educación Básica definida como:

“Una política pública que impulsa la formación integral de todos los alumnos de preescolar, primaria y secundaria con el objetivo de favorecer el desarrollo de competencias para la vida y el logro del perfil de egreso, a partir de aprendizajes esperados y del establecimiento de Estándares Curriculares, el Desempeño Docente y de Gestión” (SEP, 2011)

Por lo anterior, la RIEB responderá las necesidades educativas de las actuales generaciones. Enfocada a elevar su calidad, favoreciéndola a través de la articulación del diseño y desarrollo del currículo, en los niveles de preescolar, primaria y secundaria. Contemplando la práctica del docente, al redefinir el rol del profesor, así como el de los alumnos, estos últimos colocados al centro del acto educativo. Continuando en la búsqueda incesante de una educación de calidad.

Bajo el marco de la RIEB, se establece el *plan de estudios 2011* “documento rector que define las competencias para la vida, el perfil de egreso, los estándares Curriculares y los aprendizajes esperados que constituyen el trayecto formativo de los estudiantes, y que se propone contribuir a la formación del ciudadano democrático, crítico y creativo que requiere la sociedad mexicana en el siglo XXI desde las dimensiones nacional y global, que consideran al ser humano y al ser universal”. (SEP, 2011)

Es a partir de este documento que todos los agentes relacionados en el ámbito educativo partimos para ir en la búsqueda de la calidad por la educación.

Reconociendo inicialmente la equidad y el respeto por la diversidad en los distintos aspectos en que el ser humano se desarrolla, por ejemplo; en el ámbito social y cultural, tomando siempre en cuenta las capacidades y ritmos de cada uno de los alumno, respetando el sentido de que llegan a la escuela con saberes previos, mismos que a través de su interacción con el medio que lo rodea se complementarán con los aprendizajes esperados que el docente trabajará a través de situaciones didácticas en las que el alumno pueda integrar dichos saberes con los nuevos aprendizajes, para poder entonces encaminarlos a la aplicación de *competencias* en su vida cotidiana.

En este mismo documento, se establecen *competencias para la vida* las cuales implican:

“movilizar o dirigir saberes como conocimientos, habilidades, actitudes y valores ante alguna situación específica, es decir, actuar con forme a conocimientos ante cualquier situación de una manera integrada, desde situaciones comunes como complejas de la vida cotidiana” (SEP, 2011)

La definición anterior da cuenta de la importancia de rescatar aprendizajes o saberes previos, para posteriormente integrar nuevos conocimientos a través de un sistema ya escolarizado, donde se pretende ofrecer a los alumnos aprendizajes que le sean de utilidad para su vida cotidiana, pueda entonces movilizar dichas competencias, es decir, poner en práctica conocimientos, habilidades, destrezas, entre otros aspectos ante cualquier situación, dar respuesta y solución a los desafíos con los que los alumnos deberán enfrentarse a lo largo de su vida.

En el plan de estudios 2011 se enmarcan 5 competencias para la vida, mismas que se busca desarrollar durante los tres niveles de la educación básica, y a lo largo de la vida de los alumnos.

- “Competencias para el aprendizaje permanente. Para su desarrollo se requiere: habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender.
- Competencias para el manejo de la información. Su desarrollo requiere: identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético.
- Competencias para el manejo de situaciones. Para su desarrollo se requiere: enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten...
- Competencias para la convivencia. Su desarrollo requiere: empatía, relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera colaborativa; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.
- Competencias para la vida en sociedad. Para su desarrollo se requiere: decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales;

proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos...” (SEP, 2011)

Las competencias anteriores impactan en los alumnos en el desarrollo de habilidades de comunicación, tecnología, reflexión y crítica en el manejo de la información, así como un correcto procedimiento ante diversas situaciones que se puedan presentar, desarrollando valores y habilidades de convivencia, a través del respeto a la diversidad cultural, lingüística, y social, para entonces, finalmente poder actuar de una manera crítica a través de la práctica de valores.

Las competencias implican por parte del docente presentar situaciones de retos y desafíos que puedan llevar al alumno a la práctica de conocimientos, necesarios para dar respuesta o solucionar situaciones diversas, recordemos que los alumnos están colocados en el centro del quehacer o ámbito educativo como bien lo referimos al inicio de esta investigación, por tanto, estas competencias se deberán trabajar a través de la articulación del currículo en preescolar, primaria y secundaria.

Los estándares curriculares, según el plan de estudios 2011, establecen lo que los alumnos deberán de demostrar al concluir la educación básica, dentro de los programas que cada nivel establece describiendo gradualmente la complejidad de dichos aprendizajes con el fin de acceder a nuevos conocimientos y el desarrollo de competencias.

El desarrollo de competencias y los estándares curriculares son aspectos fundamentales para el logro del perfil de egreso aspecto que, como se mencionó anteriormente, establece el plan de estudios 2011.

En el perfil de egreso se señalan las características que los alumnos deberán desarrollar a lo largo de la educación básica, mismas que apoyarán la formación del ciudadano íntegro y capaz de desenvolverse en distintos aspectos de su vida, es así como el desarrollo de competencias será el punto de partida para el logro del perfil de egreso al término de la educación básica a través de los aprendizajes esperados que el programa de educación preescolar establece.

El Programa de Educación Preescolar 2011, se centra, como lo mencionamos anteriormente en aprendizajes esperados y competencias que los alumnos deberán desarrollar al concluir la educación básica, en este documento se señala 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)

Retomando la definición anterior y la afirmación de que los alumnos llegan a la escuela con experiencias y saberes previos, partimos para trabajar en el desarrollo de competencias a través de un trabajo sistemático que la educadora deberá de diseñar poniendo en práctica aspectos de desafíos cognitivos que permitan la reflexión, argumentación y comparación en los alumnos, llevándolos a conocimientos cada vez más complejos, invitándolo a evolucionar hasta llegar a ser un sujeto autónomo y reflexivo como lo establece el perfil de egreso.

Otro aspecto fundamental para el logro del perfil de egreso además del desarrollo de competencias son los aprendizajes esperados, que según el plan de estudios 2011 tienen la siguiente finalidad:

“Los aprendizajes esperados gradúan progresivamente los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que los alumnos deben alcanzar para acceder a conocimientos cada vez más complejos, al logro de los Estándares Curriculares y al desarrollo de competencias”. (SEP, 2011)

Los aprendizajes esperados son el referente para que los docentes puedan planificar y evaluar, pues como lo establece la definición anterior gradúan las competencias a desarrollar, permitiendo al docente ofrecer a los alumnos experiencias bastas para su desarrollo integral, estos aprendizajes esperados se establecen en el programa de educación preescolar 2011 a través de enunciados que describen lo que se espera que los alumnos aprendan y desarrollen, contemplando situaciones y logros en el ámbito individual y grupal, de acuerdo a cada grado del nivel de preescolar.

Cada aprendizaje esperado se encuentra situado en los seis campos formativos en los que se organiza el Programa de Educación Preescolar 2011, el cual establece que:

“Los campos formativos permiten identificar en qué aspectos del desarrollo y del aprendizaje se concentran (lenguaje, pensamiento matemático, mundo natural y social, etcétera) y constituyen los cimientos de aprendizajes más formales y específicos que los alumnos estarán en condiciones de construir conforme



avanzan en su trayecto escolar, y que se relacionan con las disciplinas en que se organiza el trabajo en la educación primaria y la secundaria”. (SEP, 2011)

Por lo anterior se entiende que, los campos formativos están sustentados en los procesos de desarrollo y aprendizaje de los alumnos, mismos que se derivan de un sentido biológico y psicológico, social y cultural que las niñas y los niños ponen en práctica cuando participan en distintas experiencias educativas, conformando un conjunto de capacidades que se complementan entre sí, por tanto, dichos aprendizajes esperados abarcan diferentes campos de desarrollo, es por esto que los campos formativos se consideran la base para el desarrollo de competencias y aprendizajes esperados mismos que se irán construyendo y desarrollando conforme avanza su educación básica en la escuela.

Estos campos formativos ofrecen a los educadores tener intenciones educativas mucho más claras y precisas. Cada campo formativo se organiza en distintos aspectos:

➤ Lenguaje y comunicación

- Lenguaje oral.
- Lenguaje escrito.

➤ Pensamiento matemático

- Número.
- Forma, espacio y medida.

- Exploración y conocimiento del mundo
  - Mundo natural.
  - Cultura y vida social
  
- Desarrollo físico y salud
  - Coordinación, fuerza y equilibrio.
  - Promoción de la salud.
  
- Desarrollo personal y social
  - Identidad personal.
  - Relaciones interpersonales.
  
- Expresión y apreciación artísticas
  - Expresión y apreciación musical.
  - Expresión corporal y apreciación de la danza.
  - Expresión y apreciación visual.
  - Expresión dramática y apreciación teatral

**A continuación, se plantea el estudio del campo formativo *Pensamiento matemático*.**

Partiendo de la convicción, que durante el anterior discurso se ha planteado, retomaremos el rescate de saberes previos en los alumnos, mismos que serán el punto de partida para los docentes al realizar su quehacer educativo, es importante considerar que desde edades muy tempranas todos los seres humanos estamos en contacto directo con situaciones que derivarán en nociones referentes a cada uno de los campos formativos, un ejemplo de ello es la siguiente cita:

“Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, las niñas y los niños desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas” (SEP, 2011)

Los niños pequeños antes de ingresar a la escuela conviven con sus iguales y con adultos que forman parte o no de su núcleo familiar y desde entonces inician a desarrollar una noción por ejemplo cuantitativa, al jugar y repartir juguetes o al convivir al repartir dulces. Otro ejemplo puede ser cuando se entregan objetos pequeños como pelotas, bloques, etc. y que al observar la cantidad de elementos que cada uno tiene, inician a comparar quien tiene menos o más, situaciones y juegos tan simples que los niños realizan los acercan en este caso, a los principios del conteo.

Es este sentido el desarrollo de la lógica en los alumnos será el acercamiento del alumno con las matemáticas en esta primera etapa, por tanto, es preciso reconocer la *lógica* como uno de los aspectos del sistema cognitivo de todo sujeto. Su importancia es que permite establecer las bases del razonamiento, así como la construcción no solo de los conocimientos matemáticos sino de cualquier otro perteneciente a otros campos formativos del programa de educación preescolar. Cardoso & Trinidad (2008) p.3

Por ejemplo, para que un niño aprenda a contar se requiere que asimile diversos principios lógicos. Se inicia en el conteo de colecciones pequeñas en orden, estableciendo correspondencia uno a uno ampliando cada vez más su rango de conteo de forma ascendente, identifican que el orden en que se cuente una colección de objetos no determina la cantidad de elementos contados, y finalmente identifican que el último número nombrado indica la cantidad que hay en una colección.

Posteriormente se busca desarrollar en los alumnos la abstracción numérica y el razonamiento numérico. Que dentro del Programa de Educación Preescolar establece que:

“La abstracción numérica se refiere a procesos por los que perciben y representan el valor numérico en una colección de objetos, mientras que el razonamiento numérico permite inferir los resultados al transformar datos numéricos en apego a las relaciones que puedan establecerse entre ellos en una situación problemática”. (SEP, 2011)

Por la cita anterior se entiende que la abstracción numérica se aplica cuando los alumnos representan y perciben el valor numérico de una colección, un ejemplo de esto son los aspectos referentes a los principios del conteo que anteriormente se mencionaron, mientras que el razonamiento numérico implica inferir y operar valores ya establecidos obtenidos de la abstracción numérica, por ejemplo, cuando se resuelve un problema se establece la cantidad determinada de elementos, mismos que se tendrán que operar, es decir se tendrá que quitar o agregar elementos que modificarán la cantidad de elementos establecidos.

Otro aspecto para desarrollar dentro de este campo formativo es la *resolución de problemas*, “Esta competencia implica que el niño interprete o comprenda problemas numéricos que se le plantean y estima sus resultados utilizando en su comienzo estrategias propias para resolver problemas numéricos y las representa usando objetos, dibujos, símbolos y/o números”. Cardoso & Trinidad (2008) PP. 6

Un problema representa una situación de conflicto e incógnitas, para las que no se tiene una solución establecida hasta ese momento, por lo cual el alumno deberá movilizar competencias como las referidas en la cita anterior, competencias como el razonamiento y la lógica, al mismo tiempo que aplica conocimientos matemáticos como la abstracción numérica al emplear estrategias referentes a los principios del conteo, así como razonamiento numérico al tener que realizar estrategias para modificar colecciones de elementos ya establecidos según lo pida o requiere el problema, como quitar, agregar, igualar, comparar, etc.

La anterior cita señala la importancia de la utilización de material para la representación de los problemas a resolver, del mismo modo el Programa de educación Preescolar 2011 (SEP,2011) establece la importancia de tener presente que para la resolución de problemas en preescolar es indispensable la manipulación de material u objetos como apoyo para su resolución, el material será puesto a su disposición, siendo ellos quienes pongan en práctica su utilización, los datos numéricos que se plantean en este primer nivel serán cantidades pequeñas para poder dar sentido y utilidad a los principios del conteo, así los alumnos podrán agregar, quitar o igualar elementos de una colección.

La construcción de referencias en relación a nociones espaciales es un aspecto más a desarrollar dentro del campo formativo pensamiento matemático, entendida como la relación de ubicación que existe entre el alumno y los objetos y entre los objetos, en este sentido según el Programa de Educación Preescolar 2011 las experiencias que los niños y las niñas tienen en actividades escolares, permiten estructurar conocimientos relacionados con la ubicación espacial en los movimientos, desplazamientos y acciones que realiza; implicando *orientación*: al lado de, debajo de, sobre de, *proximidad* que indica; cerca de, lejos de, *interioridad* que implica: dentro, fuera de, y *direccionalidad*, hacía, desde, hasta.

Es indispensable que los alumnos se vean involucrados en situaciones que impliquen movimiento, desplazamientos, exploración, situaciones que lo ayuden a ubicarse en el espacio, un ejemplo de ello, pueden ser las actividades lúdicas, donde los alumnos realizan *juegos*, cantos y participan en rondas, experiencias que les permitirán desarrollar habilidades referentes a nociones espaciales.

El último aspecto formativo es la identificación y construcción de figuras geométricas, esta competencia a desarrollar implica del mismo modo experiencias, en este caso, experiencias a través de material concreto que ayuden o apoyen a los alumnos a reconocer atributos de objetos, formas y figuras con la finalidad de describir similitudes y diferencias entre ellos. Es así como inician a hablar sobre cómo son los objetos que observa utilizando su propio lenguaje, por ejemplo, los alumnos pueden decir que una casa tiene ventanas, a través de las experiencias y aprendizajes esperados ira desarrollando un vocabulario acorde con el lenguaje matemático, y es entonces cuando podrá decir que una casa tiene ventanas cuadradas.

Posteriormente el alumno desarrollará habilidades para poder transformar estas figuras, doblarlas y descubrir nuevas formas a partir de las ya establecidas, un ejemplo de ello puede ser un tangram.

En conclusión, toda actividad matemática implica el desarrollo de la lógica, la reflexión y la búsqueda de estrategias para solucionar problemas, el desarrollo de la percepción al crear figuras y formas o representarlas a partir de una ya establecida, invita al alumno a no solo desarrollar su creatividad al estructurar dichas estrategias, sino que permite la verbalización de razonamientos a los que llegaron. Al mismo tiempo desarrolla su confianza y autoestima, el trabajo en equipo, el intercambio de ideas con sus iguales, etc.

El desarrollo de competencias y aprendizajes esperados de cada campo formativo requieren de la implementación de situaciones de aprendizajes donde el docente será el encargado de diseñar actividades estructuradas y sustentadas en el marco

del Programa de Educación Preescolar 2011, estas situaciones deberán permitir la movilización, es decir, la práctica o aplicación de competencias a través de *aprendizajes significativos*, Según Ausubel (1983), un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo o un concepto.

Lo anterior da cuenta de la importancia de los saberes previos de cada alumno que deberá relacionar o “conectar” con la nueva información, es importante tener presente que para que un aprendizaje significativo tenga lugar es necesario que las primeras ideas, conceptos o competencias(saberes previos) estén presentes en la estructura cognitiva de los sujetos de manera clara y disponible para que estos puedan entonces interactuar con las nuevas ideas, conceptos y competencias que serán aprendidas a través de la nueva información.

El Programa de Educación Preescolar es flexible lo que posibilita trabajar en distintas organizaciones de *situaciones de aprendizaje* consideradas como formas de organización del trabajo docente estas pueden ser talleres, proyectos y situaciones didácticas donde el principal objetivo como docente es ofrecer planificaciones diversas, innovadoras, retadoras, atractivas y propositivas donde el alumno desarrolle competencias a través de aprendizajes esperados y pueda darles un uso a lo largo de su vida.



Según el Programa de Educación Preescolar 2011(SEP, 2011), una *situación didáctica*, es entendida como un conjunto de actividades que promueven aprendizajes significativos al integran aspectos referentes al ámbito familiar, cultural y social del alumno, con el fin de aplicar aprendizajes dentro del contexto en que este se desarrolla.

*Los proyectos* son otra propuesta de organización didáctica que establece contenidos y promueven la colaboración de los alumnos, partiendo de saberes previos y de lo que necesitan saber, al tiempo que posibilita el proponer soluciones a problemas o situaciones. Lo anterior contempla la organización de juegos y diversas actividades a partir de las aportaciones que los alumnos podrán desarrollar a través de los proyectos. Favorece el aprendizaje a través de actividades que promueven la participación, colaboración, expresión, etc., es importante tener claro que el docente será únicamente el guía del desarrollo del proyecto, finalmente la evaluación será enfocada en la participación de los alumnos en actividades que permitan observar avances en sus aprendizajes. (SEP, 2011)

Los *talleres* permiten aprender en acción, es decir integra la teoría, la práctica y la reflexión en la realización de alguna tarea en común, a través de actividades lúdicas propiciando la comunicación y autonomía de los alumnos. Moviliza los saberes previos, promoviendo la iniciativa y creatividad en los alumnos, los talleres pueden ser de cocina, carpintería, pintura, etc., su evaluación se aplicará a partir de los aprendizajes esperados a trabajar considerados en su planificación. (SEP, 2011)

Es así como, independientemente de la situación de aprendizaje con las que los docentes decidan trabajar se deberá realizar un plan de trabajo sustentado en los campos formativos, competencias y aprendizajes esperados a desarrollar que el Programa de Educación Preescolar 2011 establece.

Según el Plan de Educación Preescolar 2011, (SEP, 2011) dentro de un plan de trabajo siempre se debe considerar situaciones de aprendizaje en donde se plantean los siguientes momentos:

**Inicio:** Se debe considerar los saberes previos de los alumnos y abrir así el clima de aprendizaje, puede ser a través de estrategias como una plenaria sobre el tema a trabajar, interrogantes significativas para los alumnos, que generen respuestas trayendo a su pensamiento diversos conocimientos que poseen. Será prudente informar a los alumnos sobre el tema y las actividades a realizar durante la situación de aprendizaje.

**Desarrollo:** Se aplicarán las actividades estructuradas y sustentadas por los docentes a través de estrategias didácticas, es decir, acciones que realiza el docente con el propósito de facilitar el aprendizaje a partir de las características y necesidades de los niños, como el cuento, estímulos visuales, o el juego. Es en este momento donde se registra el tiempo de las actividades, los espacios físicos y materiales o recursos didácticos a utilizar.

**Cierre:** Es la actividad o actividades que culminan los distintos aspectos realizados durante la situación de aprendizaje, es un momento para la reflexión y evaluación de los alumnos y el docente. Permitiendo analizar lo que se logró, las

deficiencias y dificultades que presentan los alumnos y en el grupo en general, así como la reflexión de las situaciones de aprendizaje y estrategias utilizadas por el docente.

Los anteriores momentos dentro de una situación de aprendizaje son clave para la correcta intervención de los docentes y que permitirá la aplicación de aprendizajes esperados a través de secuencias didácticas sustentadas al considerar de igual forma aprendizaje esperados y competencias a trabajar, así como el título de la situación didáctica, el tiempo y la prevención de los recursos didácticos.

El último aspecto mencionado se emplea con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. Son recursos didácticos por que se utilizan dentro de un contexto educativo, es importante considerar los recursos que se utilizarán de manera anticipada y así evitar tiempos muertos y desinterés en los niños.

Por ejemplo, el juego como recurso didáctico, es una herramienta que ayuda al docente frente a un aprendizaje pasivo, estimulando procesos intelectuales, motores, promoviendo el intercambio de actitudes, puntos de vista, participación, entre compañeros y que, al mismo tiempo propicia la imaginación y creatividad de los alumnos. En la utilización del juego y el aprendizaje se puede desarrollar un ambiente agradable y placentero donde los alumnos adquieran conocimientos y al mismo tiempo puedan desarrollar habilidades para relacionarse con el medio y las personas que los rodean.

Según Jean Piaget (1985), los juegos ayudan a construir una red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla y comprenderla. De tal modo que el juego es esencialmente de asimilación de la realidad.

## **La evaluación**

El Programa de Educación Preescolar 2011 establece que la evaluación “En el caso de la educación 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. Con el fin de contribuir de manera consistente en los aprendizajes de los alumnos”. (SEP, 2011)

Por la cita anterior se entiende que al aplicar la evaluación se toma en cuenta el desarrollo de competencias, así como los aprendizajes esperados, la intervención del docente desde su planeación, la forma de relacionarse con los alumnos, el ambiente dentro del aula, los tiempos establecidos para las actividades realizadas, la participación de las familias, el trabajo colaborativo entre docentes, etc.,

El principal objetivo de la evaluación es la identificar los logros y dificultades que presentan los alumnos referentes al desarrollo de competencias y aprendizajes, así mismo busca identificar en el docente aciertos y desaciertos en su intervención como los ambientes de aprendizaje, las estrategias didácticas, tiempos, materiales empleados, espacios dentro del aula, etc.

Existen tres momentos para la realización de la evaluación de aprendizajes:

Inicial: A través de la observación el docente deberá conocer inicialmente las características de sus alumnos, capacidades y necesidades, esta evaluación se realiza durante las primeras dos o tres semanas del ciclo escolar. La planificación la determinará el docente teniendo en cuenta siempre los seis campos formativos. Durante esta evaluación se estructurarán de igual forma los expedientes personales de los alumnos para lo cual se documentará información que le permita conocer al alumno y a su familia.

Intermedia y final: La evaluación intermedia tiene lugar a mediados del ciclo escolar con el fin de conocer los resultados obtenidos hasta el momento referentes a los aprendizajes de los alumnos, es en este momento se confrontan dichos resultados con los resultados obtenidos en la primera evaluación diagnóstica, ello permite implementar estrategias para la mejora escolar. La evaluación final se realiza al término del ciclo escolar considerando los logros obtenidos hasta ese momento, en el primer y segundo grado de preescolar será un referente para la planificación de los siguientes ciclos escolares.

Evaluación permanente. Durante todo el ciclo escolar el docente deberá estar al tanto de los procesos de aprendizaje en los alumnos, detectar problemas o aspectos que deben mejorar, para lo anterior se recomienda respaldarse en el diario de trabajo, listas de cotejo, el plan de trabajo, expediente de los alumnos todo lo que puede manifestar referente al proceso de los alumnos. Este momento

permite detectar y tomar decisiones pertinentes para la mejora de la planeación y las situaciones de aprendizaje.

Finalmente, bajo el contexto de la Articulación de la Educación Básica 2011, la evaluación debe apoyar y sustentar la labor del docente al detectar el desarrollo de aprendizaje en los alumnos.

Por lo anterior la evaluación es inicialmente diagnóstica, con el objetivo de conocer saberes previos de los alumnos e identificar posibles dificultades, las formativas, realizadas durante los procesos de aprendizaje y las sumativas, relacionadas con la acreditación en el caso de primaria y secundaria, ya que para la educación preescolar la acreditación se obtiene por el hecho de haberla cursado.

Es importante considerar la autoevaluación y coevaluación entre los alumnos, la autoevaluación tiene como fin conozcan y valoren sus procesos de aprendizaje, partan de esto para mejorar su desempeño. La coevaluación busca que los estudiantes aprendan a valorar el desarrollo y desempeño de sus compañeros, pues representa una oportunidad para compartir estrategias de aprendizajes. Finalmente, la heteroevaluación aplicada por el docente contribuye al mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

## CAPÍTULO II.

### DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO EN LA PRÁCTICA DOCENTE

El contenido del siguiente capítulo hace referencia al análisis de mi práctica docente, visualizándome como sujeto activo de mi transformación, a partir de la revisión crítica de mi quehacer educativo, siguiendo la convicción de una mejora educativa, sobre la práctica del juego como estrategia didáctica en la enseñanza del número, dentro del Jardín de niños del colegio Summerhill.

Dicho análisis está basado en la lectura “Transformando la práctica docente: una propuesta basada en la investigación – acción” (Fierro & Fortoul & Rosas, 1999). Donde se habla de seis dimensiones que apoyan el análisis de la práctica docente iniciando por la dimensión social, valorar, personal, institucional, interpersonal y didáctica; a partir del estudio de estas dimensiones y tomando en cuenta sus características fusione la dimensión valorar y personal.

#### **Dimensión social**

La siguiente dimensión es una reflexión sobre mi quehacer educativo, referente a las actitudes y prácticas que realizo en el salón de clases, considerando las áreas de oportunidad y habilidades que los alumnos manifiestan, en este caso, respecto a la concepción de la matemática. Dando cuenta a los *desafíos* sociales correspondientes al contexto geográfico y cultural del colegio Summerhill, a través de un análisis histórico, social y educativo.

“El trabajo docente es un quehacer que se desarrolla en un entorno histórico, político, social, geográfico, cultural y económico particular, que le imprime ciertas exigencias y que al mismo tiempo es el espacio de incidencia más inmediato de su labor. Este entorno, que de manera genérica supone un conjunto de condiciones y demandas para la escuela, representa, no obstante, para cada maestro, una realidad específica derivada de la diversidad de condiciones familiares y de vida de cada uno de los alumnos“(Fierro & Fortoul & Rosas, 1999, pp. 32 - 33).

La cita anterior nos invita a reconocer nuestra labor educativa dentro de una realidad específica, por tanto, es importante tomar en cuenta el contexto social y cultural del colegio Summerhill.

- Descripción del entorno: Colegio Summerhill

El colegio Summerhill del sector privado se encuentra ubicado en el pueblo de San Juan Ixtayopan en el sur de la Ciudad de México, uno de los siete pueblos originarios que forman parte de la delegación Tláhuac.

El pueblo se encuentra dividido por barrios y colonias, cuenta con un mercado ubicado en la parte norte y un tianguis que se instala los días jueves en el centro del pueblo.

Cuenta con una biblioteca- museo “Tomás Medina Villaruel” ubicada en el barrio de la Soledad, escuelas públicas y del sector privado, así como alumbrado público, pavimentación, y áreas de esparcimiento. Es un pueblo semi rural con tradiciones, costumbres y cultura.



Cerca del colegio se encuentran establecimientos como carnicería, tortillería, farmacia, un consultorio médico, tiendas, etc. Una de las calles inmediatas a la ubicación de la escuela es una privada que se encuentra frente al colegio donde habitan familiares de los dueños del colegio, por lo tanto, únicamente las personas que tienen acceso a dicha privada son conocidos de los directores generales, es por este acceso que el transporte del colegio entra y sale para recoger e ir a dejar a los alumnos en sus respectivos domicilios.

Cerca de la zona donde se encuentra ubicado el colegio se encuentra otra escuela de sector privado Rosario Castellanos que ofrece atención a niños en edad preescolar de 3 a 5 años 11 meses incorporado a la Secretaría de Educación Pública, esta escuela implica una competencia respecto a la matrícula de alumnos ya que ofrece los mismos servicios que el colegio Summerhill.

El colegio Summerhill es una empresa familiar que inicio sus actividades en el año 2003 como estancia infantil, posteriormente y después de dos años Summerhill incremento su población de 9 a 37 alumnos e inicio operaciones como jardín de niños incorporado a la Secretaría de Educación Pública en el año 2005.

La primera generación graduada de jardín de niños fue en la generación 2003-2006, con un grupo de 9 alumnos. Posteriormente en el año de 2009 se logra la incorporación a la Secretaría de Educación Pública para educación primaria.

Actualmente el colegio Summerhill imparte educación básica en los niveles de preescolar, primaria y secundaria, con una matrícula de 318 alumnos en total.

Desafortunadamente el pueblo donde se ubica el Colegio Summerhill no cuenta con áreas o espacios destinados al desarrollo de habilidades matemáticas a través de la estrategia del juego, sin embargo, en el pueblo inmediato a San Juan Ixtayopan, Santiago Tulyehualco existe una lúdomatemática, llamada “Mundo Maya” la cual abrió sus puertas hace cinco años, creado por la maestra Araceli de la Rosa Nájera quien al recibir su jubilación invirtió de manera independiente en materiales didácticos, es un espacio privado visitado por escuelas cuyo costo de entrada es de \$60. 00 pesos por alumno, dicho espacio cuenta con las siguientes áreas;

- Área de retos
- Área del supermercado
- Área de lectura (Fomento a la lectura)
- Patio didáctico

### **Infraestructura y organización del colegio Summerhill**

El Colegio cuenta con las siguientes instalaciones para uso y aprovechamiento de los alumnos:

- ✓ Edificio de jardín de niños
- ✓ Salón de uso múltiples
- ✓ Área cívica
- ✓ Patio de juegos
- ✓ Edificio de primaria
- ✓ Salón de computo
- ✓ Cooperativa
- ✓ Desayunador.

El edificio de jardín de niños está constituido por una planta con tres salones, kínder I, kínder II y kínder III, los salones tienen una dimensión pequeña para la cantidad de alumnos en cada salón que va de los 16 a los 23 niños y niñas, los salones cuenta con material didáctico poco suficiente, así como recursos necesarios para la higiene personal, como lo es el jabón de manos, papel higiénico y franelas, en este mismo edificio se encuentra la dirección, un salón de usos múltiples donde se realizan distintas actividades como clases de música, inglés, lectura, etc., un baño para docentes y baños para alumnos, estos últimos cuentan con puertas de madera individuales y un lavabo al alcense de los alumnos.

El área cívica donde se realizan honores a la bandera es utilizada también para la clase de educación física y danza, el patio de juegos donde se encuentra una resbaladilla, un túnel, una casita de plástico y un columpio, así como la cooperativa, donde se vende agua, jugos, galletas, etc., son espacios compartidos entre primaria y kínder, teniendo horarios establecidos para su utilización. El salón de computo es utilizado únicamente por los alumnos de primaria. El edificio donde se localiza la secundaria se ubica de forma independiente a 450 metros de kínder y primaria.

Cada aula de kínder cuenta con sillas, mesas, repisas, material de construcción como bloques (de un solo tipo), rompecabezas, crayolas, resistol, pinceles, cuadernos y libros, cuentos, todo el material anterior se encuentra al alcance de los alumnos.

En el corredor que va de los salones de kínder I y II a la entrada del edificio, se pueden observar señales de evacuación indicando el punto de reunión en caso de algún siniestro.

Únicamente se cuenta con un turno de 8:00 de la mañana a 2:30 de la tarde.

- Análisis de grupo. Preescolar I

En el actual ciclo escolar 2017-2018 me encuentro al frente del grupo kínder I, el grupo está conformado por 14 alumnos, de los cuales 5 son niños y 9 son niñas, con edades de los dos a los tres años.

Durante las dos primeras semanas se realizaron actividades de diagnóstico para conocer sus fortalezas, así como áreas de oportunidad, es importante referir que para la elaboración de dicha planeación y diagnóstico se tomaron en cuenta los seis campos formativos del programa de educación preescolar 2011.

Considero que el material que se encuentra en cada salón es totalmente insuficiente ya que se cuenta únicamente con una cajonera de plástico con tan solo 5 cajones, los cuales contienen el siguiente material; bloques de foami, títeres de tela, juguetes de animales de plástico, dinosaurios de plástico y el último cajón con rompecabezas incompletos, por tal motivo realizar actividades con material didáctico es poco probable, reconsiderando que para los campos formativos la manipulación del material es fundamental por ejemplo, para la solución de problemas y la representación de conceptos, implica tener que improvisar y recolectar materiales de uso doméstico o reciclados.

Un ejemplo de esto es el uso de taparrosas empleadas para trabajar los principios del conteo, o los conos del papel de baño para la clasificación, etc.

A continuación, se presenta una tabla con los resultados de las primeras dos semanas de diagnóstico, en las que se llevaron a cabo actividades de socialización que pudieron arrojar fortalezas y áreas de oportunidad en los alumnos en los seis campos formativos que el Programa de Educación Preescolar establece.

Imagen 1. Tabla de evaluación diagnóstica del ciclo escolar 2016-2017, Colegio Summerhill.

**Colegio Summerhill. Ciclo escolar 2016-2017.**

**EVALUACIÓN INICIAL KINDER I**

**C=** conseguida

**E=** En desarrollo

**N=** No conseguida

<b>NOMBRES</b>	<b>Desarrollo personal y social</b> Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto	Sigue las normas de seguridad y participa en los juegos respetando las reglas establecidas	<b>Lenguaje y comunicación.</b> Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral. Identifica algunas características del sistema de escritura	<b>Lee</b> cuentos a través de las imágenes del cuento	Pensamiento matemático. Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.	Puede armar rompecabezas de más de siete piezas	<b>Exploración y conocimiento del mundo.</b> Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales.	Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.	<b>Expresión y apreciación artística.</b> Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.	Escucha y canta canciones siguiendo el ritmo y participa en rondas y juegos.	<b>Desarrollo físico y salud.</b> Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.	Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.
Mateo Acosta	E	E	C	E	E	N	E	E	C	E	N	E
Mateo Tlacaoel Guerrero	E	E	C	C	E	E	C	E	E	E	C	C
Lucca Salas	N	N	C	E	C	C	E	E	E	E	C	C
Sebastián Sandoval	N	N	N	E	N	N	E	E	N	E	C	N
Mateo Rene Vargas	N	N	C	E	N	N	E	E	C	C	N	E
Alina Alvarado	E	E	C	E	E	E	C	C	E	E	C	E
Hannia Guadalupe	N	N	E	E	E	N	E	E	E	E	C	E

Cortes												
Yaretzi Mendoza												
Kelly Juliet Rojas												
Valentina Tapia												
Romina Vázquez												
Romina Zoe Villanueva												
Hannia Fernanda Medina												
Josselyn Blancas												

Fuente: Elaboración del colegio Summerhill con base en el periodo de diagnóstico del ciclo escolar 2017-2018 del grupo kínder I.

Información familiar: La información que enseguida se aborda fue obtenida de las entrevistas que realice a los padres de familia durante las primeras semanas del inicio del ciclo escolar 2017- 2018, en el grupo kínder I.

El 80% de las familias de los alumnos son compuestas, es decir están conformadas por mamá, Papá, hermanos o hermano y abuelitos. El 20% restante están conformadas por mamá, papá e hijo. El 100 % de los padres están casados por el civil. Las edades de los padres son de entre los 26 y los 38 años.

El 75% de los alumnos están bajo el cuidado de los abuelitos, ya que los padres trabajan en horarios amplios, de 8:00 de la mañana a 6:00 de la tarde en la mayoría de los casos. Sólo el 25% de los alumnos están al cuidado de la mamá, ya que es el padre es quien trabaja.

La formación de los padres de familia es en un 80% profesional, mientras que el 20% restante cuentan con el nivel medio superior concluido, entre las profesiones de los padres de familia se encuentran, abogados, doctores, odontólogos, educadoras, etc. Mientras que el 20% restante de los padres se dedica al comercio formal.

Los datos anteriores dan cuenta de la falta de participación, atención y tiempo por parte de los padres de familia, siendo los abuelos los encargados de la educación y el cuidado de los alumnos, la sobreprotección y la falta de reglas y límites se ven reflejados en los alumnos que se desarrollan en este contexto. Situaciones que dentro del salón de clases repercute en las actividades, convivencia y desenvolvimiento de los alumnos.



Bajo el mismo contexto, como docente surge en mí la importancia de la transformación del enfoque del aprendizaje de la matemática a través del juego.

El modelo tradicional de la enseñanza de la matemática según Josep Gascón (1994), “comparten además una concepción psicológica ingenua del proceso didáctico, que tiene en el conductismo su referencia más clara y que considera al alumno como una caja vacía que debe llenarse a lo largo de técnicas mediante la simple repetición”. (Robinson C. P. & R. Castro Puche, 2011 p.7)

Es bien sabido que el modelo clásico con el que nos enseñaron la matemática es sin duda un claro ejemplo tradicionalista que visualizaba a la educación como el medio para la transmisión de contenidos, donde el alumno escucha, imita y ejercita los conocimientos adquiridos.

La educación en México actualmente propone concebir al alumno como centro del quehacer educativo, “En este modelo el docente escucha al alumno, responde a sus demandas y lo ayuda a utilizar diferentes fuentes de información. El alumno busca y organiza información que le permite resolver situaciones ligadas a su entorno”. (Gonzales & Weinstein, 1998)

Bajo este mismo contexto los docentes diseñan planeaciones con la finalidad de movilizar y/o aplicar aprendizajes y competencias en su vida cotidiana, es entonces donde resalto el juego como estrategia didáctica para la enseñanza del número en la educación.

## **Dimensión personal - valoral**

A continuación, se describe una breve reflexión acerca de mi historia personal y trayectoria laboral, evocando triunfos y fracasos como docente y como persona que determinan cómo soy en la actualidad, prioridades e inquietudes, aspectos que influyen directamente en mi vida profesional y personal.

Al mismo tiempo se realiza una reflexión sobre la importancia de la estrategia del juego en la enseñanza del número, una de mis prioridades profesionales.

A continuación, se describen experiencias y hechos de mi vida que me han llevado al reconocimiento y elección de mi vocación como docente, así como experiencias que han formado mi currículo *profesional*.

Desde muy pequeña soñaba con ser doctora o maestra, jugaba con mi hermana o vecinas y familiares, siempre abrazando esta ilusión para poder enseñar o ayudar a los demás.

Después de concluir la secundaria, realice el examen único para el nivel medio superior, quedándome en el CONALEP de San Pablo Oztotepec en la carrera de enfermería, curse únicamente dos meses, ya que ser enfermera no resulto tan satisfactorio como creía, decidí realizar nuevamente el examen único , aunque para esto tuve que esperar un año, mismo en el que para no dejar de hacer nada, ingrese al Centro de Rehabilitación y Terapia de San Juan Ixtayopan I.A.P., un centro para niños, adolescentes y adultos con discapacidad, ingrese como voluntaria, estando en los espacios donde me necesitaban, desde la oficina hasta

los salones, fue entonces que puede darme cuenta de mi verdadera vocación, la docencia.

Permanecí un año entero sin goce de sueldo, únicamente realizando lo que me llenaba ayudar a los niños con discapacidad a desarrollar habilidades, los resultados del examen único correspondieron al colegio de bachilleres plantel 13 la noria, curse un semestre y debido a la lejanía de mi casa al plantel y tomando en cuenta el turno en que me encontraba que era vespertino, en el segundo semestre realice mi cambio al plantel 14 milpa alta.

Así durante estos tres años trabajé por la mañana en el Centro de Rehabilitación y Terapia de San Juan Ixtayopan (IAP), por la tarde curse el nivel medio superior en modalidad bachillerato. Al terminar mi nivel medio superior reafirme mi vocación y decidí prepararme en la docencia, realice examen para la normal de educadoras, la normal de maestros y en pedagogía, sin embargo, no quede en ninguna de las opciones antes mencionadas, así que decidí ingresar a un colegio para realizar una carrera técnica en asistente educativo, y así continúe trabajando y estudiando al mismo tiempo.

Gracias a mi experiencia y ganas por aprender me contrataron en diversas instancias dedicadas a la atención infantil como en Estancias de SEDESOL, Colegios, CENDI, el propio Cryt así como en el Centro de Atención Infantil Comunitario (CAIC) "Ixtayoapan", en esta última instancia educativa se me brindó la oportunidad de profesionalizarme como licenciada en educación preescolar, entrando como beneficiaria del acuerdo con el Gobierno del Distrito Federal y la Universidad Pedagógica Nacional, para concluir mi preparación superior en

modalidad semi presencial, acudiendo a la escuela los días sábados, permitiéndome seguir trabajando y preparándome.

La instancia durante mi profesionalización en la unidad 098 Oriente de la Universidad Pedagógica Nacional, durante los tres años de carrera fue muy grata en todos los ámbitos, tanto profesional, como educativo y personal.

A casi un año de terminar mi preparación profesional, la vida me dio una gran noticia, mi embarazo, aunque no sabía si podría seguir preparándome y trabajar al mismo tiempo, decidí dejar la escuela y darme de baja por un año, sin embargo, gracias a mis compañeras y a algunos docentes, desistí de la decisión y con su apoyo pude continuar hasta concluir.

Cambie de trabajo, deje el Centro de Atención Comunitario, debido a mi embarazo y a algunas dificultades que se dieron con la directora, así es como regrese al Cryt donde trabaje hasta los 9 meses pues afortunadamente mi embarazo fue de lo más normal y tranquilo, me asignaron descanso de labores correspondientes a la ley, incorporándome a trabajar transcurridos 40 días después del nacimiento de Sofía, mi hija.

Así es como continúo tratando con esfuerzo, equilibrar mi vida entre ser mamá, alumna, docente y pareja.

Al egresar de la carrera, forme parte del seminario de titulación que la Universidad Pedagógica Nacional implemento por primera vez, sin embargo, no pude continuar debido a una dificultad que se me presentó respecto a la liberación de mi servicio social, ya que había cambiado de trabajo de una instancia gubernamental a una

privada, lo que provocó que saliera del seminario y continuara ahora en la búsqueda de la liberación de mi servicio social.

Durante este periodo fui contratada en el Colegio Summerhill, como titular del grupo Kínder I. Bajo la consigna de tener un año para titularme, ya que el colegio requiere del título y cedula profesional de cada docente.

Durante este periodo he experimentado un sinfín de dificultades y de logros, ser madre, docente, ama de casa y tener espacio para concluir mi preparación como profesional, no ha sido fácil, el equilibrio y armonía es una cuestión que día con día tengo que trabajar, sin embargo, sé que todo lo que hago me llena, que lo que hago me satisface y tengo la convicción de que cada día es un nuevo aprendizaje que me permite ser mejor docente, mejor madre, mejor pareja y mejor persona.

Debo reconocer que justo en estos momentos en que me encuentro realizando mi trabajo de investigación para titularme, mi situación es compleja, ya que mi hija me exige atención y tiempo, mismos que en la mayoría de las ocasiones me es complicado brindar, es difícil establecer horarios entre las labores de la casa, el trabajo y mi hija, incluso he pensado en desistir de alguna actividad, sin embargo me aferro a mis convicciones y metas y sé que en poco tiempo podre realizarme en todos los aspectos de mí vida.

Es a partir los más de 11 años que tengo trabajando en preescolar, que surge en mi la inquietud por trabajar a través de la estrategia del juego, siguiendo la convicción de que los alumnos son creadores de su propio conocimiento a través de estrategias significativas en las que la interacción con los demás es clave

importante para el desarrollo de competencias, además de que cuando los alumnos

juegan ponen en práctica competencias y conocimientos de manera casi innata, que hace que los alumnos sean felices y tengan interés por las actividades a realizar.

Durante mi experiencia he observado que cuando una niña o niño juega permanece activo. Hace preguntas y responde, hace elecciones, amplía su imaginación y su creatividad. A través del juego, los niños y niñas exploran, inventan, crean y desarrollan habilidades sociales e incluso formas de pensar; aprenden a confrontar sus emociones, mejoran sus aptitudes físicas y se descubren a sí mismo y sus propias capacidades.

Según Sarlé (2006), “el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (p.173).

La cita anterior resalta la importancia de los aprendizajes significativos al *conectar* saberes previos con aprendizajes o conocimientos nuevos que a través del juego podemos movilizar, facilitando su entendimiento de una manera divertida.

En este mismo contexto la educación matemática en todos los niveles a través de la estrategia tradicionalista con la que nos enseñaron, ha provocado que tan solo

con escuchar esta palabra, pase por nuestra mente conceptos de acumulación como formulas, símbolos, etc., que son a nuestro parecer sumamente *difíciles*.

Por tal motivo es que considero de importante establecer y llevar a la práctica nuevas estrategias didácticas como el juego dentro de la enseñanza del número.

### **Dimensión institucional**

En esta dimensión analizo las relaciones entre docente, alumno, padres de familia y directivos.

Puesto que “La institución escolar, presenta para el maestro, el espacio privilegiado de socialización profesional. Es el organismo vivo que explica el hecho de que la escuela no sea solamente la suma de individuos y acciones aisladas sino una acción cultural en la que cada maestro aporta sus intereses, habilidades, proyectos personales, y saberes a una acción educativa común”. (Fierro & Fortoul & Rosas, 1999, pp. 30)

Docente - Alumno

La interacción con los alumnos es siempre de cordialidad, respeto y motivación. Para mi es fundamental escuchar y responder los cuestionamientos que los alumnos expresan, ya que es a partir de esto que puedo identificar situaciones específicas referentes a distintos aspectos su vida, así mismo puedo identificar necesidades e intereses que posteriormente me permiten diseñar actividades significativas para los alumnos.

Otro aspecto muy importante para mí es el respeto de las normas para una sana convivencia, para lo cual recorro a la estrategia del cuento, situaciones reales de alumnos llevadas a imágenes con mensajes que les ayudan a interiorizar la importancia de una sana convivencia, controlando gradualmente conductas impulsivas que puedan afectar a los demás, y así evitar agredir verbal o físicamente a sus iguales.

- Docente - Docente

La relación entre docentes del jardín de niños es de cordialidad y respeto. Siempre estamos en contacto y en la mejor disposición para escucharnos y apoyarnos. Compartimos ideas, estrategias y situaciones específicas para proponer alguna vía de solución, buscando siempre el desarrollo integral de los alumnos, todo esto durante las juntas de Consejo Técnico Escolar (CTE).

En cada junta se reúnen docentes, directivos y personal administrativo de jardín de niños, primaria y secundaria para poder tomar decisiones referentes a la ruta de mejora escolar, proyectos ensamble y si es necesario, discutir y proponer estrategias en el caso específico de algún alumno.

- Docente – Padres de familia

Debido a que las titulares de grupo no contamos con el apoyo de asistentes educativos, son muy pocos los momentos en los que se genera alguna interacción con los padres de familia, la entrada de los alumnos es atendida por la directora y una persona del área administrativa, lo mismo ocurre a la hora de la salida.



Al iniciar el ciclo escolar el director general informa a los padres de familia que cuando se tiene alguna duda respecto a su hijo o hija, deberán pedir una cita en el área administrativa, misma se será atendida por la docente de grupo fuera del horario de clase de los alumnos, ya que, por ningún motivo se permite que la titular deje al grupo solo por ningún motivo y en ningún momento, es así como la interacción con los padres de familia se maneja en este colegio.

Cuando se dan las citas, entrevistas o rendiciones de cuenta el trato hacia los padres de familia es de respeto y cordialidad, siempre me encuentro en la mejor disposición para escucharlos y aclarar las dudas, me interesan los comentarios que expresan ya que esto me permite tener una idea del contexto familiar en que los alumnos se desarrollan y que impacta directamente en el desempeño del alumno.

- Docente - Directora

Al iniciar a laborar en el colegio se dieron algunas situaciones complicadas respecto a la convivencia con la maestra Blanca Félix Vidrios directora del colegio Summerhill, una de ellas era la falta de comunicación asertiva.

Al ser una docente de nuevo ingreso desconocía situaciones y formas de trabajo que el colegio ya tenía establecidas desde hace algunos años, así mismo era el primer año de la directora en este puesto, lo que complico la comunicación, llegando al punto de establecer acuerdos y compromisos bajo la supervisión del director general.

Sin embargo, después del primer año y al continuar trabajando hemos desarrollado la habilidad de comunicarnos de forma asertiva, lo que ha permitido una mejor convivencia.

Gracias a lo anterior se ha establecido un canal de comunicación en el que se externan dudas, aportaciones y peticiones, un ejemplo de esto es el requerimiento de material didáctico en las aulas, de manera concreta de material de construcción para el área de matemáticas, sin embargo, esta petición no depende directamente de la directora, sino del director general, que hasta el momento no ha dado alguna respuesta concreta.

### **Dimensión interpersonal**

En la presente dimensión se analiza la relación de todos los agentes educativos respecto a mi práctica docente.

#### **Docente – alumno:**

La relación con mis alumnos es cordial, cálida y respetuosa. Me agrada saber aspectos personales y referentes a su aprendizaje, el hecho de ser un grupo pequeño me permite conocerlos y detectar áreas de oportunidad, así como cualidades y habilidades que me permiten en un futuro considerar para la implementación de situaciones didácticas significativas.

#### **Docente- docente**

Actualmente considero que el equipo de trabajo en el que me encuentro es solidario y respetuoso.

Todas las docentes participamos en actividades escolares en beneficio de los alumnos aportando y participando en la creación de proyectos a través de una comunicación asertiva.

Aunque no tengo un lazo de amistad con todas las compañeras, existe un vínculo de respeto y compañerismo mutuo.

### **Docente – padres de familia**

Actualmente se ha establecido una vía de comunicación con apoyo de la tecnología de la información y comunicación con los padres de familia, esto a través de una aplicación móvil, donde se publican avisos, tareas, exámenes, calificaciones e incluso transmisiones en vivo de rendiciones de cuentas.

Esto permite tener mucho más control de los comunicados y tareas o dudas que los padres de familia pudieran tener, ya que como anteriormente se mencionó en la dimensión institucional, la comunicación con los padres de familia era poca, debido a que como titulares no podemos dejar al grupo solo por atender a un padre de familia como lo indican las políticas del colegio, por lo que los padres de familia solicitaban una cita con anticipación o utilizaban un cuaderno de recados.

Esta aplicación móvil ha sido aceptada y aprobada tanto como por los padres como por los docentes, sin sustituir el aspecto presencial entre docente y padres de familia.

## **Dimensión didáctica**

La presente dimensión establece un análisis sobre los métodos de enseñanza a través de la forma de organizar el trabajo dentro del aula, desde la planificación hasta la evaluación.

A lo largo de mi experiencia laboral me he encontrado con distintos formatos para planear las actividades a realizar durante la jornada escolar, debo reconocer que esto no me ha generado ninguna dificultad, ya que puedo adaptarme a las distintas metodologías de trabajo, partiendo de lo anterior, inicio considerando un diagnóstico, para realizar mi plan anual y posteriormente, proyectos mensuales.

Es importante considerar dentro de la planeación las competencias a trabajar, así como los aprendizajes esperados, el tema, la modalidad en este caso a través de proyectos, rescate de saberes previos, situación didáctica desglosada en inicio, desarrollo y cierre, materiales, espacios, actividades para empezar bien el día, actividades para leer cada día, actividades para escribir cada día, actividades para convivir cada día, estrategias, participación de padres, evaluación, etc.

Referente a las situaciones didácticas que planifico dentro del salón de clases, destaco las actividades derivadas del juego, a través de las dimensiones antes analizadas he abordado la importancia de esta estrategia dentro de la enseñanza del número.

Al mismo tiempo resalto el uso de material didáctico para apoyar la reflexión como base de la construcción del pensamiento matemático a través de su manipulación.

Y es que, en el caso de la matemática, siempre hemos pensado que son *difíciles*, basta con recordar alguna clase de matemáticas donde se nos pide constantemente que nos concentremos, y se nos dice que es algo serio, pero ¿Por qué no se debe jugar en la clase de matemáticas?, ¿Alguien ha implementado esta regla para su enseñanza?

Me resulta más significativo realizar, por ejemplo, una actividad activa como salir al patio a jugar con la *pelota saltarina* para trabajar los principios del conteo y el concepto del número, que pedirles a los alumnos escriban una plana o repitan verbalmente el número a trabajar, el juego es entonces un instrumento didáctico frente a un aprendizaje pasivo y verbal, además de desarrollar habilidades intelectuales, afectivas, trabajo colectivo, creatividad e imaginación.

Ahora bien, el papel del docente es fundamental, ya que se puede jugar con los alumnos sin algún propósito o argumentación pedagógica, es por ello por lo que antes de realizar algún juego con los alumnos es importante saber cuál es la finalidad de la actividad orientando así dichos procesos de aprendizaje.

Bien lo dice Guzmán (1989). “La matemática ha sido y es arte y juego, y esta componente artística y lúdica es tan consubstancial a la actividad matemática misma, que cualquier campo del desarrollo matemático que no alcanza un cierto nivel de satisfacción estética y lúdico permanece inestable” (Guzmán M. 1989, pp, 61-64)

La cita anterior da cuenta que es a través del juego que podemos poner en práctica los conocimientos y aprendizajes de la matemática, *hacer matemáticas en le clase de matemáticas*, pues es a través del juego que se pueden crear situaciones didácticas de mucho valor educativo y cognitivo que permitan investigar, comparar, comprobar, reflexionar y resolver problemas de una manera divertida y sobre todo significativa.

#### La evaluación

Referente a la evaluación los instrumentos que se consideran son el diario de la educadora, así como las plenarias al final del día por parte de todo el grupo. Para el primer caso se tiene un formato por tarde del colegio Summerhill donde se contemplan los siguientes aspectos: fecha, grupo, nombre de la educadora, situación didáctica, actividad que más les gusto, actividad que no les gusto, entre otros aspectos. En el segundo caso al finalizar la jornada escolar se realiza una asamblea final en la que se realiza una reflexión sobre las actividades que se realizaron referentes al aprendizaje esperado a trabajar.

Es así como concluyo este análisis de mi labor docente, dentro del colegio Summerhill, visualizando y reconociendo mi labor a través de la presente crítica que fundamentará el cambio educativo que pretendo realizar innovando dentro del salón de clases situaciones didácticas empleado el juego como estrategia didáctica en la enseñanza del número.

### **CAPÍTULO III**

#### **DISEÑO DE INTERVENCIÓN**

Como ya lo hemos señalado anteriormente, el principal objetivo de esta investigación es la innovación y calidad de la enseñanza en niños y niñas de educación preescolar y en específico en de la enseñanza del número a partir de la estrategia didáctica del juego.

Actualmente los docentes estamos en la constante búsqueda de dejar atrás aquella escuela clásica donde los alumnos eran receptores del conocimiento que únicamente el profesor poseía, y dar paso a la escuela nueva, donde los alumnos son quienes construyen su conocimiento, a través de actividades o situaciones didácticas significativas que permitirán el movimiento de los nuevos conocimientos con los conocimientos previos desarrollando competencias para la vida.

Lo anterior significa dar un giro total a la visión y actuación de los docentes, desarrollando actividades nuevas y creativas, donde se ponga en juego la reflexión, autonomía y toma de decisiones del docente, siempre teniendo presente conseguir mejorar la calidad de la educación.

Así retomo la investigación-acción en este proceso como fundamento metodológico. Según el psicólogo social Kurt Lewin (1946), esta metodología considera la reflexión y comprobación en la práctica como medio para mejorar condiciones, en este caso educativas e incrementar el conocimiento. (Latorre, 2004)

Para lo anterior se retoman fases o ciclos dentro de dicho procedimiento:

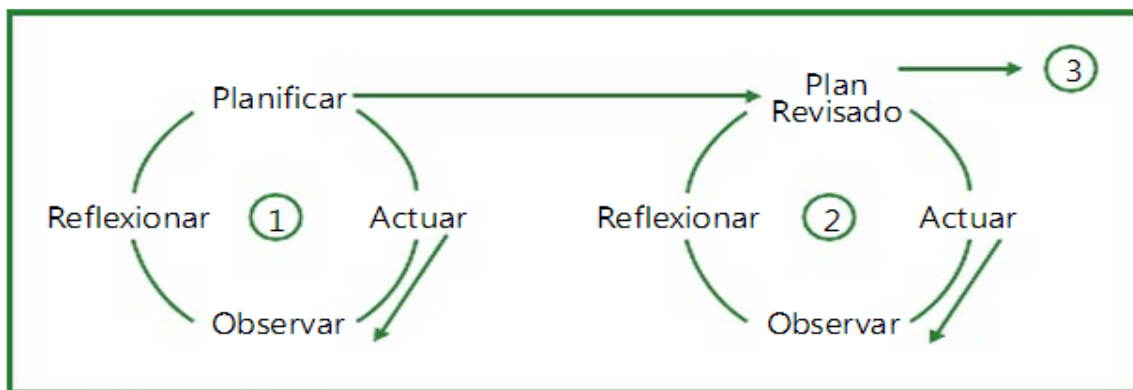


Imagen. 2 Espiral de ciclos de la Investigación (Latorre, 2004, Pág. 32)

Como lo podemos observar en la imagen 2, la investigación- acción es un proceso estructurado que va en búsqueda de mejorar la práctica.

“En el caso del profesorado, la finalidad es mejorar, innovar, comprender los contextos educativos, teniendo como meta la calidad de la educación. Se defiende, pues, una investigación en la escuela y desde la escuela, realizada por los docentes, con el fin de dar respuesta puntual a las situaciones problemáticas que tienen lugar en el aula”. (Latorre, 2003, P.21).

La cita anterior retoma la importancia del papel del docente como investigador activo, reflexivo y crítico con la finalidad de dar respuesta a través de estrategias específicas a situaciones problemáticas que se pudieran suscitar dentro del aula.



Por lo anterior se considera importante analizar las fases del proceso de investigación- acción, deteniéndome en el diseño del plan de acción; planificación, acción, observación y evaluación.

Intención: Habla sobre el compromiso del docente como responsable del acto educativo, expresa la importancia de la transformación de su práctica profesional a través de la reflexión.

La planificación: Consta de la identificación de la problemática que se desea mejorar. Esto incluye una serie de factores contextuales que permitirá un análisis completo para la elaboración de dicha planificación. Su finalidad es desarrollar un plan crítico que ayude a mejorar la práctica actual.

La acción: Es la consolidación e implementación de estrategias y / o procedimientos que van en búsqueda de la mejora de la práctica actual.

La observación y evaluación: Consiste en recabar evidencias que permitan evaluar las acciones realizadas a través de la observación, esta debe planificarse, a través de un diario, el control de estas observaciones será de manera colectiva e individual, así dar paso a la reflexión.

Reflexión: Es el ciclo que permite concluir el proceso de acción- investigación, a partir de una mirada retrospectiva, permitiendo el replanteamiento de la problemática para iniciar nuevamente la reflexión, conformando una espiral autorreflexiva de conocimiento y acción. (Latorre, 2003, Pp.32- 35).

Las citas antes mencionadas refieren al proceso de investigación- acción que se debe seguir para establecer la reflexión de la practica actual e ir en la búsqueda de mejora a través del diseño de planeaciones didácticas, considerando los ciclos antes mencionados.

En este sentido la puesta en marcha de estrategias pedagógicas que darán respuesta a la problemática o necesidad a trabajar en el grupo kínder 1 del colegio Summerhill, será **la implementación del juego como estrategia didáctica en la enseñanza del número en educación preescolar.**

#### ❖ **Intervención docente**

*Propósito general de acción:*

- Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes en educación preescolar

*Propósito específico de la acción:*

- Promover juegos con materiales didácticos que ayuden en la enseñanza del número.
- Lograr que los alumnos por medio del juego adquieran la concepción del numero de una forma significativa

### *Planificación:*

En este apartado analizo la problemática que arrojó el diagnóstico del grupo Kínder I. Donde se observó dificultad en los alumnos referente al dominio de la serie numérica oral, es decir el conteo estable, en la enumeración, que significa asignar un número a cada elemento contado identificando correspondencia uno a uno y finalmente la representación del número, que implica identificar gráficamente cuántos objetos tiene una colección.

Al mismo tiempo es visible el escaso material, la falta de espacios y las pocas situaciones didácticas significativas en la enseñanza del número.

Por lo anterior considero importante innovar la práctica docente en este campo formativo a través de la estrategia del juego, para lo cual es importante retomar y analizar el juego como elemento de motivación, permitiendo al alumno dar paso a la estimulación y exploración, creando situaciones de valor educativo que permitan experimentar, investigar, resolver, descubrir y reflexionar.

Respaldando la propuesta del uso del juego cito a Florentino (2003), quien concibe el juego como:

“Juego educativo; actividad lúdica que no sólo busca la cuestión recreativa del juego en sí, sino que pretende desarrollar las capacidades cognoscitiva, físicas, afectivas y sociales de los niños” (p.1152, 1154).

Es así como el papel del docente es fundamental como agente orientador de los procesos de aprendizaje de la matemática, puesto que, se puede jugar sin aprender, sin embargo, lo primordial como docente es sacar partido a las ventajas del juego encaminadas siempre a un fin pedagógico sustentado.

*Acción: Diseño de la planeación didáctica*

Jardín de niños "Colegio Summerhill" CCT: 09PJN5172C

Turno: Matutino

Grado: Kínder I

Número de niños :5 Numero de niñas: 9

Docente: Nora Ileana Garcés Calderas

**Zona de desarrollo real:**

Durante las primeras semanas de diagnóstico pude observar que los alumnos:

Cuentan elementos en colecciones pequeñas (del 1 al 8), pero se saltan objetos al contar o cuentan dos veces el mismo elemento, es decir aun no tienen correspondencia uno a uno y cardinalidad. Por ejemplo: 1, 2, 3, 9, 12, 2,1, etc.

Sin embargo, algunos alumnos cuentan elementos en orden estable con correspondencia uno a uno hasta formar colecciones de 1 a 5. Con material concreto como fichas, dibujos.

Representan el número correcto de elementos de un conjunto (con el dibujo de los objetos, trazos o símbolos) pero sólo cuando la colección es pequeña (de menos de 5).

Cuando se trata de realizar actividades colectivas como trabajo por equipos o juegos que impliquen el establecimiento y respeto de reglas, es necesario dirigirlos y recordarles los

acuerdos.

**Zona de desarrollo próximo:**

A través del proyecto Jugando y Contando, se busca inicialmente estimular el respeto de reglas y una convivencia pacífica entre iguales, a través de situaciones de aprendizaje para desarrollar el concepto del número, haciendo uso de la estrategia didáctica del juego, utilizare material didáctico para desarrollar aprendizajes significativos que sean de utilidad en su vida cotidiana.

**Zona de desarrollo potencial:**

- Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.
- Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4, 5, 6).
- Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia

**Contexto interno:** Los recursos por utilizar serán, material didáctico

El lugar será el salón de clases, patio escolar.

**Contexto externo:**

El colegio Summerhill C.C.T. 09PJN5172C del sector privado se encuentra ubicado en Prolongación Juan de la Barrera 118, Código Postal 13545.

Teléfono: 58484904, en el pueblo de San Juan Ixtayopan al sur de la Ciudad de México,

uno de los siete pueblos originarios que forman parte de la delegación Tláhuac.

Se encuentra en una zona semi - rural, donde el 80% de sus habitantes tienen un nivel medio.

**Tema de relevancia social:**

Pensamiento matemático

**Aspecto de ruta de mejora con el que se relaciona:**

Con la Normalidad mínima. Apartado de mejora de los aprendizajes en la aplicación de desafíos matemáticos como estrategia global de mejora escolar. (SEP).

**Contrato didáctico**

**De la educadora:**Respeto y seguimiento en cada actividad o juego planteado hacia los alumnos, ofrecer el material didáctico de acuerdo con el juego o actividad a realizar.

**De los niños:** Respeto de reglas, participación de todos los alumnos y el uso adecuado del material didáctico con el que se trabajará.

<b>Campo formativo</b>	<b>Aspecto</b>	<b>Competencia</b>	<b>Aprendizaje esperado</b>	<b>Estrategia de intervención</b>
Pensamiento matemático	Número	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo	Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4, 5, 6).  Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.	Proyecto:  Jugando y contando
Desarrollo personal y social	Identidad personal	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia	

		<p>ámbitos en que participa</p> <p>Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás</p>	<p>Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula.</p>	
--	--	---	---	--

<b>Contenidos</b>
<p><b>Conceptuales:</b></p> <p>Principio del conteo</p> <p>Juego</p> <p>Material concreto (didáctico).</p>
<p><b>Actitudinales:</b></p> <p>Respeto de reglas</p> <p>Trabajo en equipo</p>



Valores

**Procedimentales:**

Atención visual y auditiva

Principios del conteo

Razonamiento lógico matemático

**Sustento teórico:**

“En estos contextos lúdicos, los niños se enfrentan con la situación de resolver diferentes problemas matemáticos para poder avanzar en el desarrollo del juego... son estas situaciones problemáticas y la búsqueda de soluciones a éstas, en interacción con otros, las que le otorgan sentido a los conocimientos matemáticos que intencionalmente queremos enseñar”. Saiz, I. (2004)

**Fundamentación:**

El presente proyecto parte del diagnóstico y la necesidad como docente de fortalecer en los niños y niñas el conteo y la adquisición del número a través del juego, desarrollar habilidades sociales que les permitan desenvolverse en cualquier ámbito a lo largo se vida.

Nombre del proyecto: "Jugando y contando"

➤ **Inducción:**

-Se invita a los alumnos a sentarse en forma de medio círculo el cual estará señalado con cinta de manera que sea de apoyo para que los alumnos puedan formar el medio círculo, en el centro del salón de clases. Una vez en este espacio se explicará que iniciaremos a trabajar en un proyecto nuevo llamado "Jugando y contando".

Enseguida se les mostrará una "pelota", mencionándoles que ésta nos ayudará a jugar a la papa caliente ¿saben que es la papa caliente? ¿saben cómo se juega? Después de escuchar sus aportaciones iniciaremos el juego con la consigna de que cuando un alumno se queme deberá comentar: De qué crees que se tratará nuestro proyecto.

Al terminar la actividad se inicia con los alumnos el proceso de indagar sobre la intención del proyecto. A través de cuestionamientos, *acerca de qué sabemos al respecto trabajado anteriormente con el juego de la papa caliente, para qué lo vamos hacer y cómo lo vamos hacer.*

Para lo anterior quedará como tarea investigar sobre algún juego en el que los alumnos hayan participado, ya sea en la escuela o en casa y realizar un dibujo de este.

➤ **Planeación:**

-Las respuestas a las cuestiones anteriores se retomarán a través de una asamblea, utilizando una hoja de rotafolio para registrar las respuestas a las

preguntas de inducción por medio de los dibujos que quedaron como investigación.

- Se selecciona al menos dos juegos de los que se hablaron en la asamblea. Con la intención de ejecutarlos en compañía de todos los alumnos y la docente. Al terminar dicha experiencia se hablará sobre lo que les pareció, cómo se sintieron, quién respetó las reglas, si les gusto, etc.

-Se retoma de forma grupal la característica fundamental del proyecto, los *juegos*. Se explicará lo importante que es aprender a escuchar indicaciones y respetar reglas de convivencia.

-Se invita a los alumnos a participar en el juego de la lotería de los números (ver anexo1) en equipos de 2 integrantes, así pondremos en práctica aspectos como el respeto de turnos, la atención auditiva, concentración de los alumnos y el trabajo en equipo.

Para lo anterior, se mostrarán las imágenes de los números del 1 al 5 que se encontrarán en los tableros, esto para que los alumnos se familiaricen con ellos. Finalmente se explican las reglas; una persona dirá uno a uno las imágenes que se encuentren en el tablero por medio de cartas individuales elegidas al azar, al escuchar el nombre de algún objeto o imagen cada pareja la buscará en su tablero, de tener la imagen en su tablero le colocarán una ficha, así hasta llenar todo el tablero, la pareja que lo haga primero tendrá que decir Lotería, y serán los ganadores.

➤ **Ejecución:**

Actividades:

**¡Juguemos al boliche!**

Se invitará a los niños a formar 3 equipos, se apoyará en la conformación de los mismos, enseguida se cuestionará ¿alguien ha jugado boliche? en caso de haber algún alumno quien ya lo haya jugado anteriormente, se permitirá compartir dicha experiencia con el resto de los compañeros.

Se les mencionará de forma muy general en que consiste el juego y las reglas que serán necesarias respetar, inicialmente se coloca los bolos juntos, representados con envases de botellas de plástico de colores en un espacio determinado, se deja un espacio el cual estará marcado con una cinta de color rojo desde donde van a tirar la bola que será una pelota de plástico.

El juego consiste en lanzar por turnos la bola desde la marca establecida para tirar los bolos.

Una vez que cada integrante de cada equipo lance la bola, tendrá que contar cuántos bolos tiro, entonces tomarán fichas de plástico las correspondientes a la cantidad de bolos derribados, así lo realizaran los dos integrantes de cada equipo, después de tirar compararán las fichas y dirán quién de los dos gana.

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué equipo o niño (a) gano?, ¿Cómo podemos saber que ganaron?

Criterios de evaluación:

Cuenta en orden estable con correspondencia uno a uno

Utiliza estrategias de conteo como señalar, organización en fila, etc.

### **Costalitos bailarines.**

Se presenta a los alumnos costalitos de tela de aproximadamente 15 x 15 cm., se explica que dentro de cada costalito podrán encontrar de 1 a 4 fichas de plástico, para que los alumnos se familiaricen con estas, se permite manipularlas por al menos 3 minutos. Al término de este tiempo, se entrega un costalito por alumno, con las siguientes indicaciones:

1.- Los alumnos abrirán su costalito y contarán las fichas que hay dentro.

Cuando sepan cuántas tienen se pide volverlas a meter y cerrarlo.

2.- La docente hará sonar un pandero, esto indicara que los alumnos deberán moverse por todo el patio escolar, cuando se deje de sonar el pandero los alumnos tendrán que parar y buscar una pareja.

3.- Una vez con su pareja tomaran asiento en el suelo para abrir sus costalitos y contar las fichas que tienen entre los dos alumnos.

4.- Antes de iniciar nuevamente el juego, se pide colocar en cada morralito la cantidad de fichas con las que iniciaron cada alumno.

5.- En cada ronda los alumnos tendrán que buscar parejas diferentes y no

repetir las parejas que ya formaron.

Se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuántas fichitas tiene cada uno?,  
¿Cuántas fichitas tienen ahora en total? ¿Cómo le hicieron para saber el  
total?

Criterios de evaluación:

Cuenta en orden estable con correspondencia uno a uno en colecciones  
pequeñas de hasta 8 elementos.

Identifica cardinalidad

### **La oca de los puntos.**

Se divide a los alumnos en equipos de tres integrantes para jugar con un tablero de la oca.

Inicialmente se presenta el tablero de la oca a los alumnos y se explica lo que se observa en él (Ver anexo 2), donde cada casilla tendrá un número de elementos representado en símbolos, en este caso, puntos, que irán de 1 a 5 elementos. Al mismo tiempo se muestra el dado (Ver anexo 3), que se representa por los mismos símbolos que hay en el tablero de la oca.

Se explican las reglas:

- 1.- Por turnos cada integrante de cada equipo lanzará el dado y colocará una ficha en la primera casilla con la misma cantidad de símbolos, es decir de puntos que haya en el tablero de la oca.
- 2.- Cada vez que se lance el dado se buscará la casilla con la misma cantidad de

elementos en el tablero, no se permite saltarse casillas aun que más adelante haya otra igual.

De no haber casilla para avanzar o si está ocupada, el participante pierde el tiro.

3.-Gana el alumno que llegue primero a la meta.

Criterios de evaluación:

Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas.

Identifica el número correcto de *elementos* en un conjunto (con el dibujo de los objetos, trazos o símbolos) en colecciones pequeñas de menos de 5 elementos.

### **Organizando nuestra fiesta**

Se informa a los alumnos que para cerrar nuestro proyecto Jugando y contando, realizaremos una fiesta, para lo cual tendremos que tener y organizar los objetos y alimentos que hay en una fiesta.







Se organiza a los alumnos en tres equipos, con la consigna de que todos deberán participar en la actividad. Se realiza con apoyo de la docente una lista de lo que se necesita para una fiesta. Así se elaborarán tarjetas con la cantidad de elementos representada gráficamente de menos de 5 elementos (ver anexo 4).

Se entrega a cada equipo las tarjetas, así como la misma cantidad de cajas de cartón para que seleccionen los objetos o alimentos que indicará cada tarjeta.

*Todos* los elementos requeridos para nuestra fiesta se concentrarán en una mesa ubicada en el salón de clases.

La consigna será:

1. En orden los equipos se acercarán a la mesa con el concentrado de elementos necesarios para una fiesta, los alumnos colocarán en cada cajita de cartón lo que indiquen las tarjetas.

Equipo						
1	4	2	3	3		
2	5	3	1		2	
3	2	5		3	4	2
4	3	4		2	2	3
5			5	3	2	5
6			5	3	4	4

2. Una vez que los equipos cuenten con lo necesario revisaran nuevamente que no les falte ningún objeto para llevar a cabo nuestra fiesta.
3. Finalmente se reúnen los equipos para dar lugar a nuestra fiesta, permitiendo actividades de recreación.

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Cómo identificaste la cantidad de elementos de las tarjetas?

¿Cómo supiste cuántos objetos tenías que tener en cada caja?

¿Todos los alumnos recibieron los alimentos y objetos que había en la fiesta?, ¿Por qué crees que sí o no?

Criterios de evaluación:

Identifica la cantidad de elementos de una colección representada gráficamente.



Cuenta los elementos requerido para construir un conjunto con material concreto.
<p>Recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelota de plástico</li> <li>• Lotería de números</li> <li>• Fichas de plástico didácticas</li> <li>• Botellas decoradas</li> <li>• Cinta adhesiva de color</li> <li>• Costalitos de tele de aproximadamente 15 x 15 com.</li> <li>• Un pandero</li> <li>• Tableros del juego de la oca de puntos</li> <li>• Dado de puntos</li> <li>• Gorros de fiesta</li> <li>• Antifaces</li> <li>• Platos de plástico</li> <li>• Caramelos como paletas y dulces</li> <li>• Cajas de cartón decoradas</li> </ul>
<p>Espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salón de clases</li> <li>• Patio escolar</li> </ul>
<p>Flexibilidad del currículo:</p> <p>Se retoma en los casos de Rene Mateo, Sebastián y Romina.</p>
<p>Instrumento para evaluar el aprendizaje de los alumnos:</p>

Rubrica con criterios de evaluación.
Instrumento para recopilar la evaluación de aprendizajes esperados:  Diario de la educadora y rubrica de evaluación.

❖ Observación y evaluación de la intervención:

Como ya se ha mencionado anteriormente, según el programa de educación preescolar vigente (SEP,2011) la evaluación en educación preescolar es de carácter cualitativo, por lo anterior no se asigna un valor determinado, es más una forma de identificar áreas de oportunidad y fortalezas que los alumnos presentan.

Por lo anterior es necesario desarrollar como docentes la observación y reflexión en las actividades realizadas, en este caso del proyecto “Jugando y contando”. Donde el principal objetivo fue el dominio de la serie numérica oral, es decir realizar conteo en colecciones pequeñas en orden y con correspondencia uno a uno a partir de la utilización de distintas estrategias como el señalar los elementos contados, organizar en filas, separar elementos, etc., resolver problemas que implican identificar el concepto de número y la representación de la cantidad.

El proyecto “Jugando y contando” abarco 4 diferentes juegos:

*¡Juguemos al boliche!*

Al iniciar con la aplicación de este juego se indago sobre quien conocía o había jugado con anterioridad al boliche, solo un alumno, Lucca participó al mencionar que ya conocía el juego y que le gustaba mucho jugar con sus papás.

Explicó al resto de sus compañeros el nombre de las botellas (bolos), y el nombre de la pelota (bola). Al mismo tiempo explico de manera general como es que se juega al boliche.

Todos los alumnos se notaron muy emocionados y participativos, escucharon la forma de jugar y lo llevaron a cabo, Sebastián requirió de la mediación de la docente para participar, el resto de los alumnos jugo sin dificultad.

Al realizar el conteo de los bolos derribados el 80% de los alumnos utilizaron la estrategia de organizar en fila los elementos y contar a través de señalar cada uno, Sebastián, Rene Mateo y Romina realizaron conteo repitiendo el mismo número para un elemento.

Al concluir la actividad observe que el 90% de los alumnos identificaron el ganador por equipos, a través de la percepción del concepto mucho- poco. Como ejemplo el siguiente comentario:

Lucca Javier -Romí tiene poquitas fichas

Mateo Acosta- Yaretzy tiene muchas, ¡gano Yatetzy!

Evaluación: El 20% de los alumnos dicen los números en otro orden diferente al convencional, repitiendo el mismo número y elementos señalados. El resto de los alumnos realiza conteo por sí mismos y con apoyo de la docente en colecciones pequeñas de hasta 6 elementos en orden y con correspondencia uno a uno. (Ver anexo 5).

### *Costalitos bailarines.*

Al mostrarles los costalitos de tela los alumnos se observaron muy intrigados por saber lo que había dentro de estos. Al mostrarles las fichas y permitirles manipularlas, se emocionaron tanto que fue un tanto complicado regresar la atención y las fichas a los costalitos.

Una vez teniendo la atención y los costalitos con sus respectivas fichas, se explicaron las reglas, tuvimos que realizar tres intentos antes de que los alumnos realizaran correctamente las indicaciones.

Los comentarios más recurrentes fueron:

Hannia – yo quiero con mi amigo Tlacaelel

Fernanda – yo también quiero que mi pareja sea Tlacaelel

Cuando la docente hacía sonar el pandero los alumnos se movían por todo el patio escolar, con gran entusiasmo, sin embargo, cuando ya no sonaba y tenían que buscar una pareja todos los alumnos querían tener como pareja al mismo compañero o compañera siempre, cuando intervenía para que formaran nuevas parejas los alumnos solo se observaban entre si sin realizar el conteo de las fichas de ambos costalitos.

Evaluación: El 30% de los alumnos establecieron estrategias de conteo como señalar el elemento contado, Josselyn, Lucca, Romina Zoé, Hannia Guadalupe y Mateo Acosta realizan conteo en orden y con correspondencia uno a uno en cantidades menores a 8 (Ver anexo 6)

### *La oca de los puntos*

Al presentarles el tablero del juego de la oca el 100% de los alumnos se mostraron confundidos y es que este juego de mesa no lo habíamos trabajado en el salón de clases y al parecer ningún alumno lo había jugado tampoco en casa, lo que ocasiono que se realizaran varios ejemplos sobre cómo se jugaba, la aplicación de este juego nos llevó dos días. Ya que no quería saturar o confundir a los alumnos en el día uno se explicaron las reglas del juego con algunos ejemplos y en el segundo día se explicó cómo se jugaría con el dado y tablero de puntos.

Una vez que los alumnos se familiarizaron con el juego, se llevó a cabo.

El 80% de los alumnos requirieron apoyo de la docente para esperar su turno, pues estaban tan emocionados por llegar a la meta y ganar que querían tirar el dado una tras otra vez.

Lucca, Josselyn y Romina Zoé, identificaron por percepción la cantidad de elementos menor a 4 dentro del tablero del juego de la oca.

Evaluación: El 20% de los alumnos identifican por percepción la cantidad de elementos en colecciones pequeñas de hasta 4 elementos.

Otro 20% de los alumnos se frustraron al perder por no llegar a la meta, otros alumnos se desesperaban al momento de contar pues, aunque ya realizan conteo en orden estable con correspondencia uno a uno, contaban el mismo elemento o se saltaban otros por la emoción de querer avanzar y ganar el juego, el restante 60% se encuentra en proceso ya que requirieron del apoyo de la docente al participar. (ver anexo 7).

### *Organizando nuestra fiesta.*

Cuando se comunicó a los alumnos sobre la fiesta que llevaríamos a cabo se observaron muy emocionados, enseguida pidieron iniciar ya con la celebración, los alumnos comentaban:

Hannia Guadalupe- ¿De quién es el cumpleaños?

Lucca- Mío

Mateo Acosta: Y mío

Valentina- No, es mío.

Así continuaron hasta explicarles que la fiesta sería por haber concluido nuestro proyecto Jugando y contando.

Inicialmente se realizó una lista con los alimentos u objetos que necesitamos y que encontramos en una fiesta, esta parte del juego fue un tanto dispersa y requirió de un tiempo considerable debido a que los alumnos intervenían comentando

vivencias sobre sus cumpleaños o los cumpleaños a los que asistieron como invitados.

Una vez que concluimos la lista, se realizaron las tarjetas con el número de elementos representado gráficamente, el total de objetos y alimentos se dividieron entre los 5 equipos de 3 integrantes y un equipo de 2 integrantes, con distintas cantidades en cada caso, los alumnos ayudaron coloreando.

En esta ocasión los alumnos mostraron mayor organización al momento de determinar equipos para llevar a cabo la actividad, para cada equipo tenían que contar tres y 2 compañeros.

Se les entregó sus tarjetas y una caja de cartón por equipo para recabar lo solicitado. Cuando los alumnos observaron el concentrado de materiales y alimentos se acercaron rápidamente y empezaron a tomar todo lo que podían sin utilizar las tarjetas, esta acción la realizaron todos los equipos. Incluso entre compañeros del mismo equipo discutían por la elección de ciertos elementos.

Se intervino indicando nuevamente las reglas, realizando un ejemplo. Así los alumnos lograron ejecutar las indicaciones correctamente.

Algunas de las conversaciones entre equipos fueron:

Romina- Yo llevo los antifaces. (tomando un puño, sin realizar conteo)

Valentina- Son muchos, (mientras se disponía a contar), 1,2,3 y 4. (regresando el resto a la mesa).

Rene Mateo- Yo quiero una paleta

Kely- No, esas no. Estas (señalando los gorros para fiesta)

Una vez que los equipos tenían las cantidades solicitadas a través de sus tarjetas, se pidió colocar todo en otra mesa, para llevar a cabo nuestra fiesta. Los alumnos se divirtieron tomando un objeto y alimento que entre todos habían seleccionado.

Evaluación: 20% de los identificaron la cantidad de elementos por percepción, el resto utilizó la estrategia de señalar cada elemento para contarlos en orden estable y con correspondencia uno a uno.

Romina, Fernanda, Rene Mateo y Sebastián solo observaban el dibujo y buscan en la mesa el objeto o alimento y tomaban los que ellos consideraban, sin realizar conteo, sin embargo, integrantes de los equipos a los que pertenecían los alumnos antes mencionados los apoyaban y rectificaban la cantidad.

Todos o alumnos recibieron objetos y alimentos para llevar a cabo la fiesta, al cuestionarles porqué, respondieron: Todos debemos compartir (ver anexo 8)



## LOGROS Y DIFICULTADES

Para realizar la planificación del presente proyecto considere el Programa de Educación Preescolar (SEP,2011), dentro del campo formativo Pensamiento Matemático y Desarrollo Personal y Social, con la intención de innovar mi labor docente en la enseñanza del número a través de la estrategia didáctica del juego.

Los contenidos principales del proyecto fueron la seriación, correspondencia y el concepto de número, inicie con estrategias de conteo, continúe con correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad y finalmente la representación del número de elementos de un conjunto (con el dibujo de los objetos, trazos o símbolos). Se trabajo el desarrollo de habilidades sociales entre iguales, evidenciado en la partición y respeto de reglas en los juegos realizados.

Siempre tome en cuenta las áreas de oportunidad que el diagnostico arrojó en un primer momento, considero que retome todos los elemntos necesarios para una planificación sustentada.

Una vez en la aplicación de la intervención, el papel como docente que desempeñe fue el de guía, acompañando a los alumnos en los juegos, en algunos momentos reconozco que intervenía con la intención de indicar cómo llevar a cabo algunas situaciones, sin embargo, al darme cuenta de esto retomaba mi papel de guía.

Respecto a los recursos utilizados es importante mencionar que no se requirió de la compra de ningún material didáctico, no se utilizaron materiales de alto costo, los materiales utilizados fueron reciclados o impresos.

En un primer momento los alumnos se negaban a formar equipos y compartir materiales o esperar su turno, al cambiar de parejas o integrantes de equipo se frustraban e incluso hubo niños que lloraron.

Fue muy satisfactorio darme cuenta de que a partir de la interacción entre iguales y la implantación de estos juegos, los alumnos fueron desarrollando competencias a través del desarrollo de aprendizajes esperados planteados en la planificación del proyecto.

Es importante retomar que según el Programa de Educación Preescolar 2011 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).

Considero que la intencionalidad del proyecto Jugando y contando se llevó a cabo satisfactoriamente, pues se promovió a través de la realización los diferentes juegos el desarrollo de competencias.

Finalmente rescato como punto fundamental las reacciones y participación de los alumnos al ser parte de los juegos que se llevaron a cabo en el proyecto, así como el entusiasmo y sentimientos que mostraron en cada uno de ellos, lo anterior les permitió aprender de una manera significativa.

## **CONCLUSIONES GENERALES**

En este último apartado mencionaré mi conclusión general del presente trabajo “El juego como estrategia didáctica en la enseñanza del número en preescolar”.

Donde mi principal objetivo fue el de innovar la práctica docente por medio de la implementación del juego favoreciendo competencias dentro del campo formativo Pensamiento Matemático.

Para poder llegar a mi objetivo principal, analice inicialmente los programas normativos de la educación preescolar, a través de estos documentos determine los procesos que sustentan mi labor docente.

Fue así como pude establecer que, a través de competencias, campos formativos, aprendizajes esperados y la evaluación, se busca brindar al niño preescolar las habilidades o herramientas necesarias para que pueda ser una persona íntegra y pueda desenvolverse de manera activa en distintos aspectos a lo largo de su vida.

Dentro de los aspectos antes mencionados el papel del docente juega un papel fundamental en la planificación de situaciones de aprendizaje, las cuales tienen un carácter flexible pues existen distintas formas de planificación como talleres, secuencias didácticas y proyectos.

Considero que independientemente de la elección de la situación de aprendizaje lo primordial es brindar al alumno actividades de reto y aprendizaje significativo.

La propuesta planteada en el presente trabajo dentro del campo formativo pensamiento matemático está fundamentada en que a lo largo de la educación básica será un contenido obligatorio, así preescolar será el primer acercamiento formal, la propuesta de desarrollar juegos como estrategias didácticas para favorecer en los alumnos competencias pretende que los alumnos sean sujetos activos en la construcción de su propio conocimiento, a través de experiencias innovadoras.

Bajo este contexto realice el diagnóstico socioeducativo de mi práctica docente, evidenciando aspectos fundamentales desde una revisión crítica hacia mi quehacer educativo hasta la problemática de cómo utilizar la estrategia didáctica del juego en la enseñanza del número y los beneficios de su aplicación, siempre siguiendo la convicción de una mejora educativa.

Así determine todos los factores que intervienen dentro de mi práctica abarcando las siguientes dimensiones social, personal-valoral, institucional, interpersonal y didáctica, a partir de las dimensiones antes mencionadas pude realizar una crítica constructiva de mi labor docente actual, fundamentada en la búsqueda por el cambio, innovando a través de situaciones de aprendizaje nuevas, en esta caso a través del juego, actividad donde los niños pueden explorar, inventar, indaga, hacer elecciones, amplía su imaginación, etc.

Por lo anterior, si unimos la estrategia didáctica del juego con la matemática, es muy posible que se puedan disminuir el rechazo que al menos el 70% de la población expresa por la matemática, los niños desarrollarán competencias y aprendizajes de una marea divertida y significativa para su vida.

Bajo el contexto del nuevo modelo educativo, los alumnos forman parte del centro del quehacer educativo, por lo tanto, son los docentes quienes tendrán que modificar su intervención como investigadores reflexivos y autónomos siempre visualizando la mejora educativa, respondiendo a las demandas y necesidades del grupo a su cargo. Por lo anterior y partiendo del diagnóstico planteado inicialmente, diseñe una planeación dando respuesta a la implementación de la estrategia del juego en la enseñanza del número considerando todos los aspectos necesarios para sustentar dichas actividades.

A partir de la planificación e intervención que lleve a cabo pude observar y evaluar los aprendizajes esperados de los alumnos bajo otra perspectiva, inicialmente observe que los juegos implementados generaron en los alumnos emoción e interés, pues generalmente durante una clase se les pide, evitar jugar y poner atención, sin embargo, esta vez no fue así al contrario se les invito a jugar para poder fortalecer aspectos referentes al campo formativo Pensamiento Matemático.

Mi intervención como docente paso de ser la persona que posee el conocimiento absoluto a ser una guía e incluso un integrante más de los equipos formados en los juegos, permitiendo a los alumnos relacionarse y movilizar competencias y conocimientos de una manera *natural y espontanea*.

Finalmente concluyo que la innovación respecto a la intervención educativa no necesariamente tiene que ver con la inversión económica, es decir, para realizar este proyecto en el que el alumno construye su propio conocimiento a través de la estrategia didáctica del juego, la innovación no consistió e la inversión de material didáctico nuevo, más bien consistió en la innovación de la intervención docente utilizando recursos reciclados o de bajo costo.

Por lo anterior rescato la importancia de brindar a los alumnos experiencias innovadoras a través de una asertiva intervención docente comprometida con la calidad y mejora educativa.

## REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

- Ausubel (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2° Ed. Trillas México, p. 18
- Cardoso E. & Trinidad M. (2008). El desarrollo de las competencias en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*. No 47/5. Pp. 3-6
- Delors, Jacques (1994). *La Educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. México: pp. 91-103.
- Fierro, C & B. Fortoul & L. Rosas (1999): *Transformando la práctica docente: una propuesta basada en la investigación – acción*. Ed. Paidós. México. Buenos Aires. Barcelona. Pp. 28-36
- Florentino, O. (2003). *Diccionario de las ciencias de la educación*. Colombia: Gil editores. Pp. 1152-1154.
- Gonzáles A. & Weinstein E. (1998). *Cómo enseñar matemática en el jardín*. Número- Medida- Espacio. Ed. Colihue. Argentina 1998.
- Guzmán M. (1989): *Juegos y matemáticas* *Revista SUMA* No.4. pp.61-64
- Latorre A. (2003). *La investigación-acción. Conocer la práctica educativa*. Barcelona. Ed. Graó de IRIF. Barcelona. Pp. 21-35
- Piaget. J. (1985): *Seis estudios de psicología*. Ed. Planeta. Barcelona. Pp.20.

- Robinson C. P. & R. Castro Puche (2011). Didáctica de las matemáticas de preescolar a secundaria. Editorial Eco Ediciones. P.7
- Saiz, I. (2004). Enseñar matemática: números, formas, cantidades y juegos. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires. México. Pp. 43-45
- Sarlé P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Ed. Paidós Buenos Aires. Argentina. Pp. 173
- Secretaria de Educación Pública (2011). Plan de estudios 2011. Educación Básica. Preescolar. México: SEP.
- Secretaria de Educación Pública (2011). Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. México: SEP.



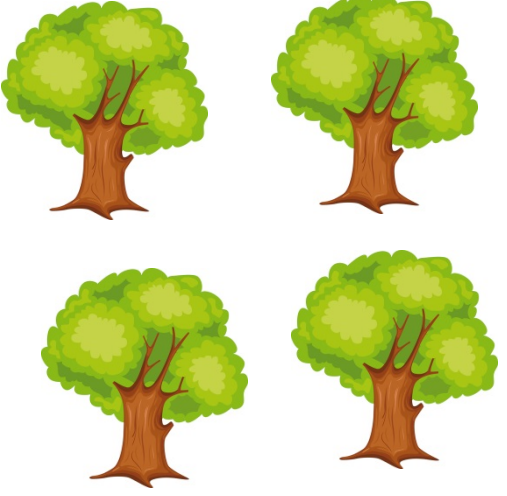
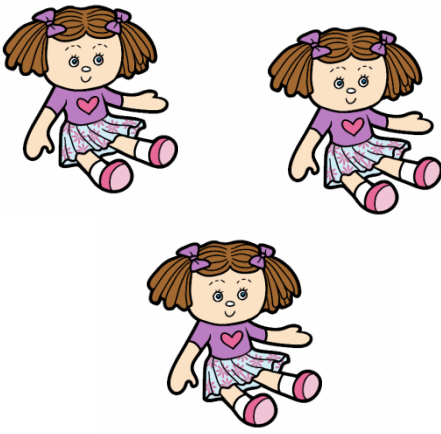


## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- [http://www.dof.gob.mx/constitucion/marzo\\_2014\\_constitucion.pdf](http://www.dof.gob.mx/constitucion/marzo_2014_constitucion.pdf) [Recuperado el 22 de mayo de 2018]
- [https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-0b12-4676-ad90-8ab78086b184/ley\\_general\\_educacion.pdf](https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-0b12-4676-ad90-8ab78086b184/ley_general_educacion.pdf) [Recuperado el 22 de mayo de 2018]

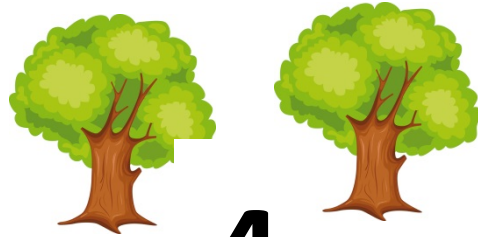
# ANEXOS

## Anexo 1. "Lotería de los números"

 <p>1</p>	 <p>2</p>
 <p>4</p>	 <p>3</p>



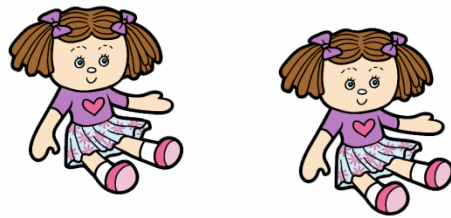
2



4

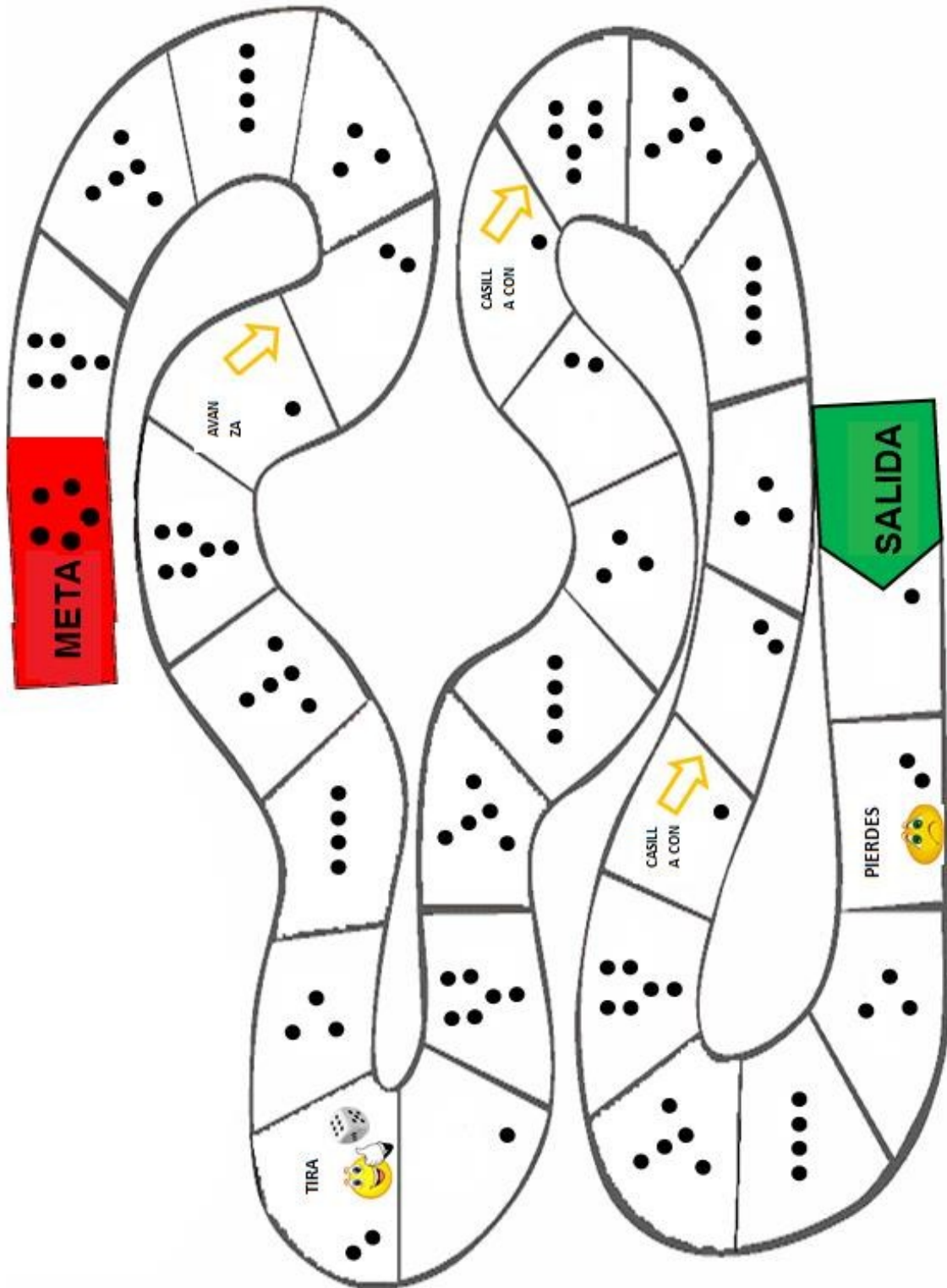


5

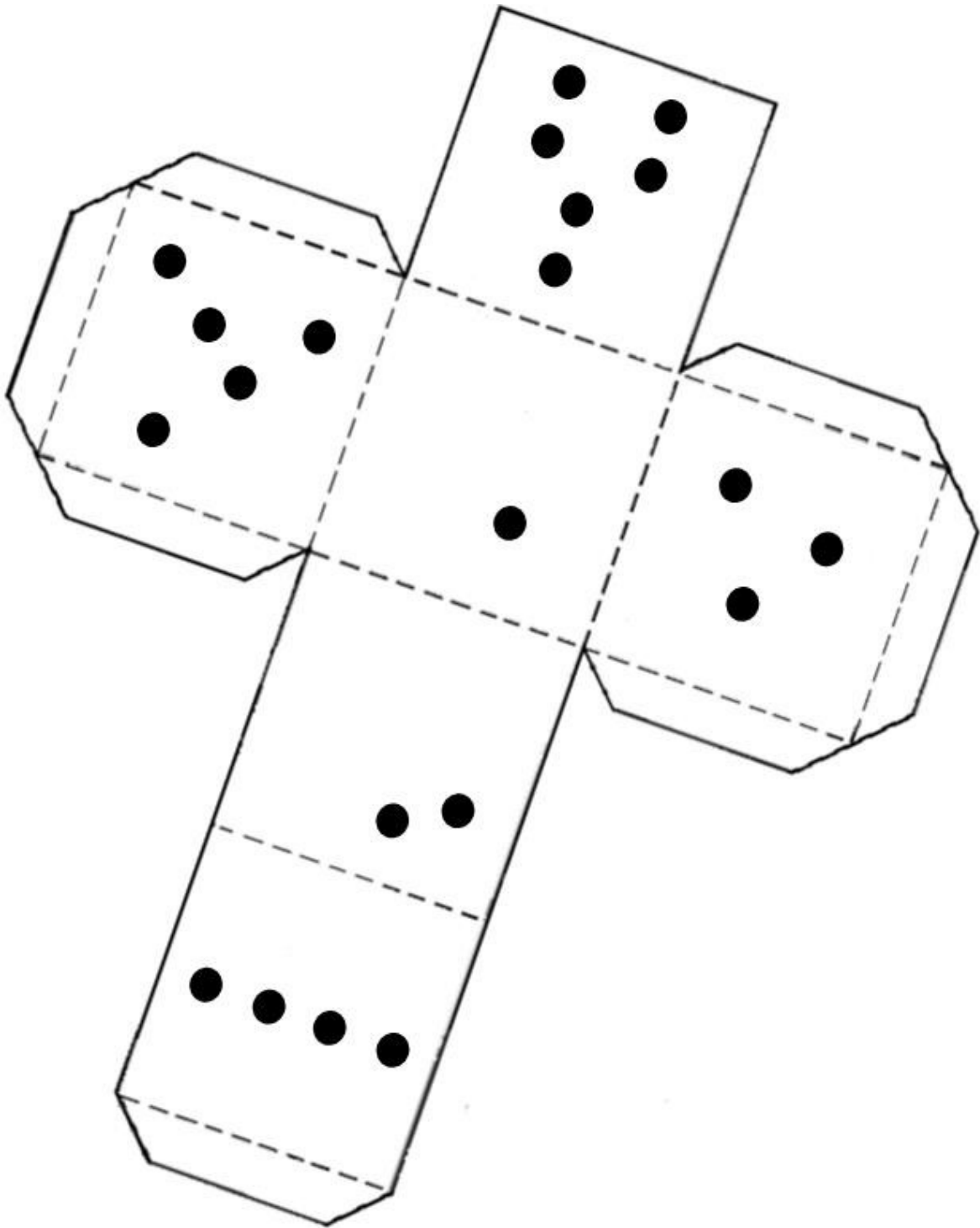


3

Anexo 2. "La oca de los puntos"

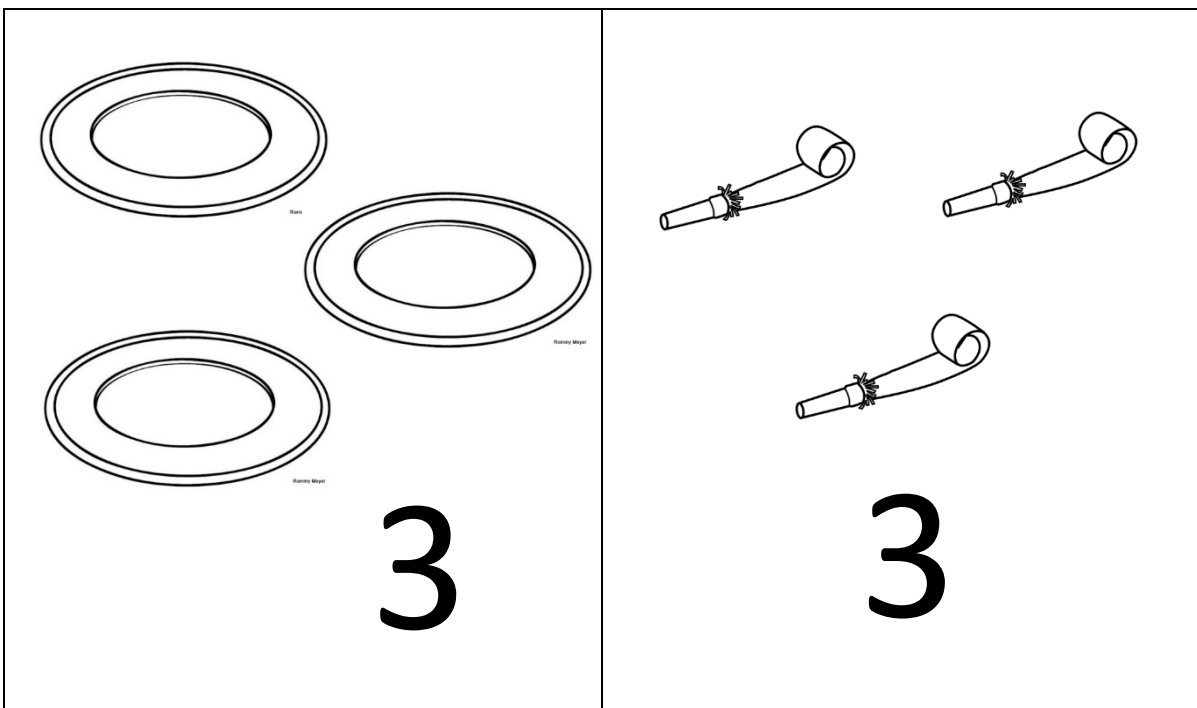
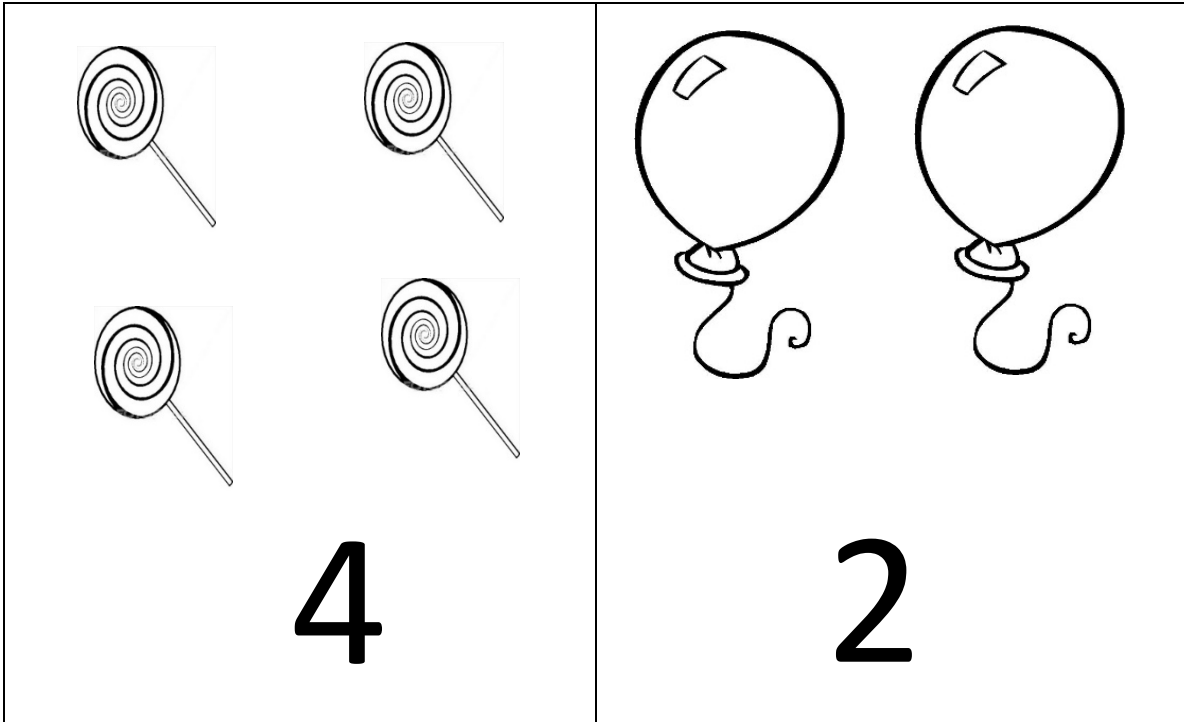


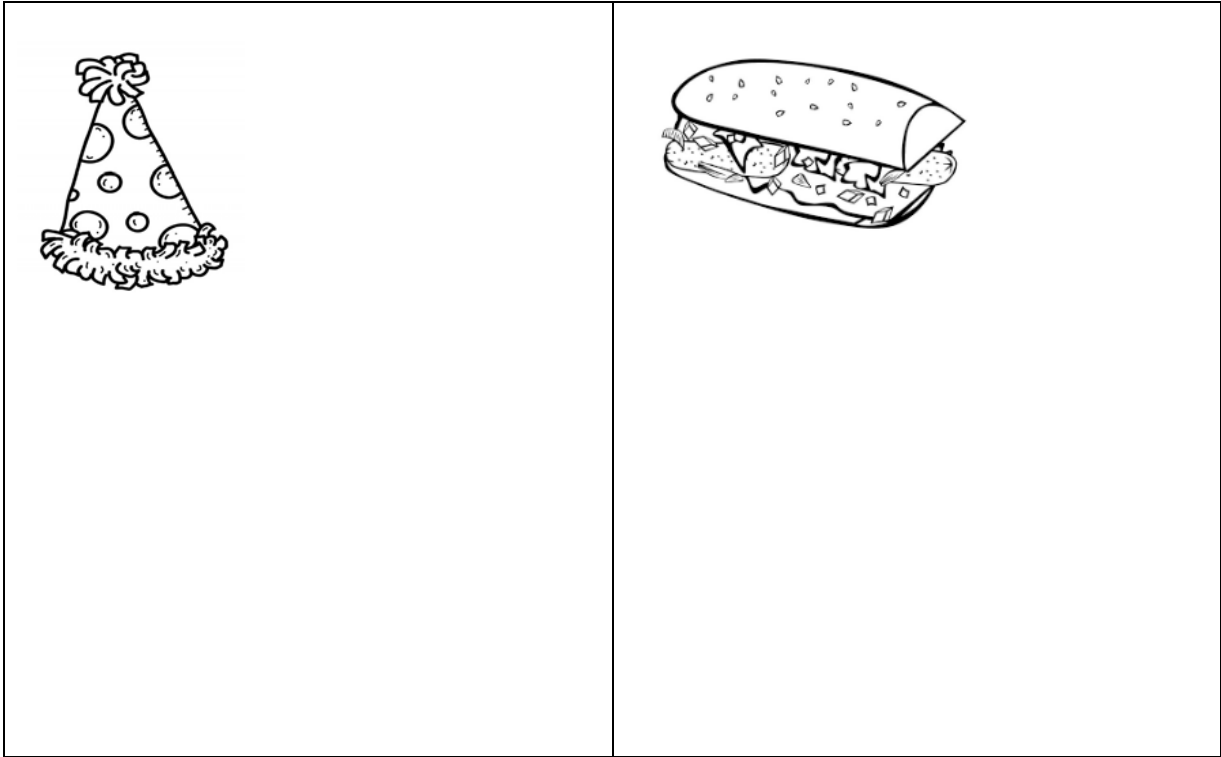
Anexo 3. "Dado de puntos"



Anexo 4. Tarjetas **“Organizando nuestra fiesta”**

Ejemplo. Equipo 1.





## Anexo 5.

### Rubrica ¡Juguemos al boliche!

Nombre	Nombra los números que sabe en orden estable	Utiliza estrategias de conteo como la organización en fila, señalamiento, etc.
Acosta Cabello Mateo	C	C
Guerreo Espinoza Mateo Tlacaoel	C	C
Salas León Lucca Javier	C	C
Sandoval Flores Isaías Sebastián	N	E
Vargas García Rene Mateo	N	N
Alvarado Martínez Alina	C	E
Blancas Aguilar Josselyn	C	C
Cortes Pinto Hannia Guadalupe	E	N
Mendoza Ibáñez Yaretzi	C	E
Rojas Cruz Kely Juliet	N	E
Tapia Olivos Valentina	C	C
Vázquez Montes de oca Romina	E	N
Villa Nueva Romina Zoé	C	C
Medina Tenorio Hannia Fernanda	C	C

Fuente: Elaboración propia con datos de rubrica de evaluación realizada en jardín de niños colegio

Summerhill. Ciudad de México.

Indicadores de evaluación: **C= conseguida**    **E=En desarrollo**    **N= No conseguida**



Anexo 6.

**“Rubrica Costalitos bailarines”**

Nombre	Dice el nombre del número y tocan el objeto, en orden estable.	Identifica por percepción la cantidad de elemntos en colecciones pequeñas de hasta 5 elementos.
Acosta Cabello Mateo	C	C
Guerreo Espinoza Mateo Tlacaheel	E	E
Salas León Lucca Javier	C	C
Sandoval Flores Isaías Sebastián	N	N
Vargas García Rene Mateo	N	N
Alvarado Martínez Alina	E	N
Blancas Aguilar Josselyn	C	C
Cortes Pinto Hannia Guadalupe	C	N
Mendoza Ibáñez Yarezi	E	E
Rojas Cruz Kely Juliet	N	E
Tapia Olivos Valentina	E	C
Vázquez Montes de oca Romina	E	N
Villa Nueva Romina Zoé	C	C
Medina Tenorio Hannia Fernanda	E	E

Fuente: Elaboración propia con datos de rubrica de evaluación realizada en jardín de niños colegio

Summerhill. Ciudad de México.

Indicadores de evaluación: **C= conseguida**    **E=En desarrollo**    **N= No conseguida**

## Anexo 7.

### Rubrica “La oca de los puntos”

Nombre	Realiza conteo en orden estable con correspondencia uno a uno	Identifica por percepción y utiliza la estrategia del conteo el número de elementos en un conjunto (con el dibujo de los objetos, trazos o símbolos)
Acosta Cabello Mateo	C	C
Guerreo Espinoza Mateo Tlacaclael	C	E
Salas León Lucca Javier	C	C
Sandoval Flores Isaías Sebastián	N	E
Vargas García Rene Mateo	N	E
Alvarado Martínez Alina	E	E
Blancas Aguilar Josselyn	C	C
Cortes Pinto Hannia Guadalupe	E	E
Mendoza Ibáñez Yarezi	C	E
Rojas Cruz Kely Juliet	C	E
Tapia Olivos Valentina	C	E
Vázquez Montes de oca Romina	N	E
Villa Nueva Romina Zoé	C	C
Medina Tenorio Hannia Fernanda	C	E

Fuente: Elaboración propia con datos de rubrica de evaluación realizada en jardín de niños colegio Summerhill. Ciudad de México.

Indicadores de evaluación: **C**= conseguida    **E**=En desarrollo    **N**= No conseguida

## Anexo 8. Rubrica

### “Organizando nuestra fiesta”

Nombre	Toman una cantidad cualquiera sin importar si sobran o faltan elemntos.	Resuelven el problema estableciendo la correspondencia física o visual entre los elementos de cada conjunto	Cuentan los elementos requeridos y construyen el conjunto
Acosta Cabello Mateo			
Guerreo Espinoza Mateo Tlacaclael			
Salas León Lucca Javier			
Sandoval Flores Isaías Sebastián			
Vargas García Rene Mateo			
Alvarado Martínez Alina			
Blancas Aguilar Josselyn			
Cortes Pinto Hannia Guadalupe			
Mendoza Ibáñez Yarezi			
Rojas Cruz Kely Juliet			
Tapia Olivos Valentina			
Vázquez Montes de oca Romina			
Villa Nueva Romina Zoé			
Medina Tenorio Hannia Fernanda			

Fuente: Elaboración propia con datos de rubrica de evaluación realizada en jardín de niños colegio Summerhill. Ciudad de México.

Indicadores de evaluación: C= conseguida E=En desarrollo N= No conseguida