



GOBIERNO DE  
**PUEBLA**  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

---



**UNIDAD 212**

**“Jugando a clasificar  
Para construir el número”**

**Proyecto de Innovación**

**Que para obtener el Título de  
Licenciada en Educación**

**Presenta**

**Ignacia González Coxca**

**Teziutlán, Pué., 2011.**



GOBIERNO DE  
**PUEBLA**  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



---

UNIDAD 212

**“Jugando a clasificar  
Para construir el número”**

**Proyecto de Innovación**

**Que para obtener el Título de  
Licenciada en Educación**

**Presenta**

**Ignacia González Coxca**

**Asesor**

**Lic. Ismael Morales Herrera**

**Teziutlán, Pué., 2011.**



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN-212  
TEZIUTLÁN, PUEBLA.



**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

U-UPN-212-11/0857

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

**Profra.**  
**Ignacia González Coxca**  
**Presente.**

*En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:*

**Proyecto de Innovación**

Titulado:

**"Jugando a Clasificar para Construir el Numero"**

*Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.*



**Atentamente**  
**"Educar para Transformar"**

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN-212

**Mtra. María del Carmen Sisniega González**  
**Presidente de la Comisión**

MCSG/EJMT/DJA// gct\*

# ÍNDICE

Introducción.....	5
-------------------	---

## CAPÍTULO I ANTECEDENTES

1.1 Marco contextual.....	9
1.2 Planteamiento del problema.....	14
1.3 Justificación.....	15
1.4 Objetivos.....	16

## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Marco teórico.....	18
2.2 Desarrollo del niño.....	20
2.3 Postura pedagógica.....	28

## CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO

3.1 Plan y programas .....	33
3.2 Alternativa.....	36
3.3 Evaluación.....	39

**CAPÍTULO IV**  
**PLAN DE TRABAJO**

<b>4.1 Estrategia.....</b>	<b>45</b>
<b>4.2 Planeaciones.....</b>	<b>52</b>
<b>4.3 Formato de evaluación.....</b>	<b>64</b>
<b>SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>76</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>79</b>
<b>ANEXOS Y APÉNDICES.....</b>	<b>81</b>

## INTRODUCCIÓN

En la vida escolar pueden existir diversas situaciones que obstaculizan el verdadero aprendizaje de los alumnos, por diversos motivos, es por ello que se presenta el proyecto pedagógico de acción docente el cual surge al detectar un problema que impide el rendimiento escolar, pero ¿Qué entendemos por problema? Se puede considerar que un problema es un hecho, una situación, que impide lograr alcanzar determinados objetivos.

Por otra parte, el proyecto pedagógico de acción docente se constituye mediante una investigación teórico- práctico, en donde participa el profesor alumno con su grupo escolar y se involucran algunos otros elementos como los profesores de la institución, padres de familia y comunidad los cuales aportaron diversos aspectos que favorecieron dicha investigación.

Por lo tanto se presenta el informe que tiene como finalidad dar a conocer el problema presentado en la escuela Primaria “Guadalupe Victoria” C.C.T 30DPR125V del barrio de Pochotitan, Tlapacoyan Ver., con alumnos de primer grado, abordando el problema de ¿Cómo lograr que los alumnos de primer grado logren el tercer nivel de clasificación en la construcción del proceso del número?

De manera que a continuación se desarrolla la naturaleza del problema y como es que se le da importancia ya que es una situación que aqueja a los alumnos lo cual implica su bajo rendimiento escolar, pues se considera que los contenidos de números se trabajan desde el primer grado con el fin de proporcionar experiencias que pongan en juego los significados que los números adquieran en diversas situaciones de su vida diaria.

Para ello, en este documento se pretende mostrar al lector algunos aspectos prácticos y teóricos que fundamentan el trabajo el cual se desarrolla en cuatro capítulos, el primer capítulo da a conocer los antecedentes del problema.

Así como también el contexto en el cual es detectado dicho problema, la justificación y el objetivo que se pretende alcanzar con dicha investigación, el segundo capítulo expone los elementos teóricos que fundamentan el trabajo y se presenta la información que permite determinar el nivel de desarrollo en que se encuentran los alumnos atendidos, el tercer capítulo presenta la relación que se tiene con el trabajo abordado y los planes y programas de estudio que permite determinar la competencia, así como también se expone la alternativa “el juego” que permitirá dar solución a dicho problema y la evaluación del trabajo, de esta manera es como en el cuarto capítulo se presenta el plan de trabajo llevado a cabo y las planeaciones que fueron aplicadas, además, al final se presentan las sugerencias y recomendaciones en dicho trabajo, la bibliografía, anexos y apéndices que permitirán el análisis del proyecto.

Cabe mencionar que los alumnos, a partir de los conocimientos con los que llegan a la escuela comprendan más cabalmente el significado de los números y de los símbolos que los representan y puedan utilizarlos como herramientas para solucionar diversas situaciones problemáticas. Dichas situaciones se plantean con el fin de promover en los niños el desarrollo de una serie de actividades, reflexiones, estrategias y discusiones, que les permita la construcción de conocimientos nuevos o la búsqueda de la solución a partir de los conocimientos que ya poseen.

De esta manera el trabajo presentado aborda diversos aspectos como lo es el contexto social y escolar, que son las características específicas del lugar en donde está presente el problema, también se da conocer las costumbres y hábitos de la sociedad en la que se encuentran inmersos los alumnos, por otra parte se menciona el proceso por el cual este trabajo se fue elaborando ya que presenta el diagnóstico pedagógico, la forma de realizarlo y los instrumentos incluidos en este, así como algunas evidencias de su aplicación.

Por lo que al tener claro y preciso el problema que se presenta dentro del aula escolar de su planteamiento también se presenta una alternativa la cual fue la solución a dicho problema, en la que se toman muy en cuenta los objetivos específicos y el general, por otra parte se presenta la metodología del trabajo y la información teórica

sobre el problema y se hace la ubicación de este retomando los planes y programas de estudio 2009 así como los resultados obtenidos de este, se considera el impacto que la alternativa del juego obtuvo al desarrollarlo con el interés del alumno y el buen uso que se le puede dar.

Desde esta perspectiva se le brinda gran importancia a la alternativa del juego en donde los alumnos además de divertirse, adquieren aprendizajes significativos, que le servirán en su vida diaria, pues es en todo momento de su infancia en la que se encuentran jugando y en esta ocasión según sus intereses del juego favorecerán su aprendizaje.

Así como también se presentan los instrumentos de evaluación llevados a cabo a lo largo del proyecto y los resultados obtenidos con las actividades del juego planteado y las recomendaciones y sugerencias que se pueden emplear para obtener mejores resultados, de tal manera que al concluir se presentan los anexos y apéndices que retoman gran importancia para la evidencia del proyecto.

Para ello a continuación se presenta de manera más detallada explicando paso a paso la elaboración de este proyecto de acción docente.

# CAPÍTULO I

## **I.I MARCO CONTEXTUAL**

De la monografía Tlapacoyan historia de sus días según Fray Alonso de Molina señala que Tlapacoyan significa en lengua náhuatl, “lugar donde se lava, es decir lavadero, explica que tlapaco es voz impersonal del verbo tlapa, lavar y yan expresa el lugar donde se ejecuta la acción del verbo, la Heroica ciudad de Tlapacoyan se ubica en la zona centro del estado de Veracruz en las faldas de macizo montañoso de la Sierra Madre Oriental, limita al norte y al oeste con los municipios de Hueytamalco y San José Acateno, Puebla, al sur con Jalacingo y Atzalan, al este con Martínez de la Torre”. (MARÍN, 2010:11)

El Instituto Nacional de Estadística Geográfica y Población (INEGI) menciona que la población en Tlapacoyan es de aproximadamente en el año 2010 era de 54321 habitantes, de los cuales 26081 eran hombres y 28240 mujeres. Este municipio tiene varias comunidades y 4 barrios del cual a continuación se expone uno.

El barrio de Pochotitan el cual recibe su nombre debido a que los habitantes cuentan que en la calle que bajada hacia la carretera federal había una pochota muy grande, cuando se estableció como barrio empezaron a llamarle Pochotitan: lugar de pochotas, el cual se situó a tan solo 1 kilómetro de la cabecera municipal, dicho barrio se encuentra entre las comunidades de Buena Vista, Eytepequez, San Isidro y San Luis, cuenta con una vegetación exuberante debido a su clima semitropical.

Para conocer más profundamente lo que este barrio se puede mencionar en el ámbito económico se puede señalar que los miembros que habitan en este lugar se encuentran en condiciones regulares, algunas viven en casas de madera y otras en casa de material de concreto, es un lugar en donde casi no existe empleo y si lo hay pagan muy poco, la mayoría de los habitantes hombres se dedican principalmente a la agricultura en donde se cultiva café, maíz, plátano, frijol y alguno que otro se va a trabajar a Estados Unidos, algunos otros son propietarios de terrenos grandes los cuales se dedican a la ganadería, mientras tanto las mujeres la mayoría son amas de casa y alguna que otra trabaja en la ciudad de Tlapacoyan en labores domésticas, mientras tanto los hijos de familia que cumplen los 18 años tienen la necesidad de

también ayudar a sus padres al trabajo de campo y en ocasiones emigran a otras ciudades para encontrar un trabajo mejor y apoyar a su familia.

Así también se puede mencionar que en este barrio cuenta con todos los servicios como lo son; agua, luz, drenaje, tiendas de abarrotes, conasupo, papelería, carnicería, etc., que son de mucha importancia ya que de estas se benefician las personas que viven en la comunidad, así como también algunas otras que se encuentran cercanas.

Con respecto a la cultura, las costumbres que se tienen en la comunidad, una de las más importantes que se celebran en cuanto a fechas es la del día 3 de Mayo en donde se festeja con una fiesta alusiva con motivo del día de la cruz, en la cual se hace misa, quema de cohetes y procesión de la cruz, puesto que la mayoría de los habitantes son de religión católica y uno que otro son pentecostés los cuales en ocasiones también visitan los habitantes de otras comunidades, así también el día 13 de junio se tiene otra de las fiestas importantes que caracterizan el lugar ya que celebran a san Antonio de donde existe una lugar cerca del barrio del que se obtiene el agua que consumen los habitantes.

Por otra parte en lo que respecta a los aspectos sociales los habitantes se organizan de diferentes maneras y que es mediante diversos comités los cuales para ello citan a una asamblea a todos los habitantes y de esta manera eligen los representantes, estos comités están integrados por: presidente, secretario, tesorero y vocales, los cuales tiene como función organizar a la gente con la finalidad de realizar actividades a beneficio del barrio, también cuenta con un agente municipal encargado de atender todas las necesidades del barrio y estar en contacto con el presidente de la ciudad para solicitar algún apoyo, además en el barrio se organizan para elegir un grupo de personas las cuales son las encargadas de vigilar la comunidad y brindar de esta manera más seguridad a todos los habitantes.

En lo que respecta a los diferentes medios de comunicación, cuenta con carreteras que conectan el barrio con la ciudad y ciudades vecinas, con servicio de colectivos que permite a la gente viajar a la ciudad, además del servicio de telefonía, también cuenta con medios de comunicación como la radio y la televisión que además de informar a los habitantes también permite que sea de entretenimiento.

De esta manera se llega al punto central que es la escuela Primaria “Guadalupe Victoria” con clave 30DPR1259V, la cual se encuentra en el centro del barrio y esta cuenta con dos salones de material de concreto, el área de la escuela está cercada al rededor con tela de alambre y block, mientras tanto, cada uno de los salones cuenta con los materiales necesario para trabajar como lo son; pupitres, pizarrones, biblioteca y enciclomedia, cuentan con baños para niños, niñas y maestros, además del área verde de la institución que tiene un campo de futbol en el cual los alumnos practican, también cuenta con una cancha de basquetbol la cual se utiliza para realizar el acto cívico o algún evento.(ver anexo 1)

En dicha escuela brindan clases dos maestros de los que cada quien imparte tres grados y uno de ellos es el director, los alumnos de toda la institución son aproximadamente 70 de los seis grados las cuales se llevan bien los unos a los otros y que por lo regular dentro de la escuela se encuentran de 2 a 3 hermanos.

Por otra parte en lo que respecta al grupo, al que se le está dando mayor prioridad es el de primer grado donde solo son 10 alumnos de los cuales 2 son niñas y 8 niños (ver apéndice 1), por lo que en ese salón se encuentran también los alumnos de segundo y tercer grado, cabe mencionar que en el grupo de primer grado son alumnos pequeños de los culés les gusta jugar, dibujar y pintar entre otras cosas, dentro del aula son niños tímidos que casi no quieren hablar pero sobre todo del tema que se está trabajando, cuando se realizan las actividades hay alumnos que le ponen mucha dedicación a su trabajo así como también hay alumnos que no lo hacen bien y en ocasiones ni lo terminan, durante la mañana llegan con muchas ganas de estudiar.

Los niños se llevan bien en grupo ya que cuando alguien termina su trabajo primero ayuda a su compañero, cuando realizan alguna exposición de su trabajo les

gusta que sus compañeros les pongan atención y explican adecuadamente lo que realizan o lo que representa, otros de los puntos interesantes del grupo es que quieren conocer muchas cosas sobre lo que sucede o les interesa saber.

También participan de manera que cuando realizan sus trabajos intercambian opiniones y respetan su punto de vista de cada compañero, algo importante que se puede recalcar es la colaboración que existe entre todos los estudiantes, ya que muchos se interesan y motivan a los demás que se les dificulta un poco lo que es su aprendizaje lo cual provoca una buena interacción entre ellos.

Dentro de las relaciones que se dan dentro del aula que son alumno- alumno, alumno- profesor, profesor- alumno, se puede citar otra muy importante que tiene gran influencia en este proceso de aprendizaje y que es la relación que existe entre padres de familia- alumno- profesor, cabe mencionar que los padres son una parte importante dentro de la educación, son las personas que apoyan a cada uno de sus hijos para poner más empeño en la escuela y que además los apoyan siempre, manteniendo una buena relación con ellos y con los profesores.

Mientras tanto la reacción que existe entre los padres de familia y el profesor es otro de los aspectos que favorece la buena educación, debido a que el profesor siempre está en constante comunicación con los padres para comunicar avances, dificultades o problemas que puedan surgir con respecto a la educación de sus hijos y que por lo tanto los padres tienen iniciativa por involucrarse en actividades que pueden surgir en el aula.

Por otra parte, aterrizando en el grupo de primer grado, se puede resaltar que no todos los niños de primer grado tienen los mismos conocimientos; algunos saben recitar la serie de los primeros números y han visto su representación simbólica, pero no los identifican como símbolos que sirvan para representar la cantidad de objetos de una colección o los utilizan para representar erróneamente otra cantidad. Otros niños, además de recitar la serie, saben contar y otros más incluso saben representar simbólicamente cuantos objetos tienen algunas colecciones pequeñas.

Sin embargo, se ha observado que en el aula existen algunas dificultades las cuales aquejan al grupo, ya que los alumnos se encuentran un poco bajos en lo que respecta a la materia de matemáticas, por lo tanto para diagnosticar el problema se dio a la tarea de realizar una serie de actividades en la cuales se pusieran en práctica algunas de las dificultades que presentaban los alumnos de primer grado sobre cuestiones que tuvieran que ver con las matemáticas (ver anexo 2) pero sobre todo lo que tiene que ver con lo que se refiere a los números.

Por lo que, para realizar el diagnóstico lo primero que se realizó fue una observación minuciosa con respecto a los comportamientos de cada uno de los alumnos así como también se realizó una entrevista a los alumnos para conocer más de su persona (Ver apéndice 2) después para darle continuidad y encontrar la verdadera dificultad se llevó a cabo una serie de actividades con la finalidad de que arrojaran resultados más enfocados a lo que tiene que ver con los números y en las cuales estas actividades se organizaron de la siguiente manera:

En primera parte se realizó una actividad con la finalidad de que los alumnos clasificaran diferentes objetos tomando en cuenta las características de cada uno de ellos (Ver apéndice 3), la cual consistió en proporcionar a los alumnos diferentes botones, de diversos, colores, formas, tamaños, por lo que el profesor les solicitó que los clasificaran según su consideración, para ello se mantuvo atento en cuanto a cómo cada alumno realizaba la actividad.

Por lo que esta actividad nos arrojó resultado de que los alumnos de primer grado se les dificulta la clasificación y se encuentran en el primer nivel de acuerdo a la clasificación, ya que solo clasificaron los objetos por clasificar, sin considerar las características, ya que se dejan llevar por los colores, se confunden o no observan detenidamente la forma de los botones o simplemente no muestran el interés para realizar las indicaciones del profesor.

Mientras tanto en lo que respecta a la segunda actividad aplicada se realizó de acuerdo a la seriación, la cual consistió en que el profesor proporcionó a los alumnos

diversos popotes con diferentes tamaños, con la finalidad de que los alumnos los ordenaran según el tamaño, primero del más chico al más grande y viceversa, así que al concluir se comentó sobre quien los había ordenado bien y que criterios usaron para ordenarlos, de esta manera los resultados obtenidos se logró observar cómo es que los alumnos en lo que respecta a la seriación tienen más conocimiento ya que se le facilita más acomodarlos y en donde realizan comparaciones de los diferentes tamaños que tienen y que les son más fáciles y prácticos de manejar, ya que entre ellos los comparan. (Ver apéndice 4)

Cabe mencionar que en la actividad de seriación no existían tantas dificultades, ya que en el caso anterior realizaron comparaciones las cuales se ponían en práctica entre los mismos compañeros, por lo cual se vio en la necesidad de comparar resultados los cuales se pudiera observar cual era la situación que aquejaba más al grupo de primer grado, pero que sin embargo en lo que se refiere a la clasificación se les dificulta un poco, ya que la actividad No. 1 consistió en clasificar botones y en la que se dejaron llevar por las apariencias de los objetos y no realmente por distinguir su forma, tamaño, color, textura, peso, etc. ( ver apéndice 5)

De esta manera fue como se analizó profundamente la situación en la que se encuentran los alumnos de primer grado y que por lo tanto se llega a la conclusión que se presenta ó que se tienen más dificultades en lo que se refiere a la clasificación, para que los niños puedan avanzar a lo que es la construcción del proceso del número, por lo que en base a todos los elementos anteriormente mencionados surge el siguiente planteamiento:

**¿Cómo lograr en los alumnos de primer grado de la Escuela Guadalupe Victoria logren el tercer nivel de clasificación en la construcción del proceso del número?**

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

Es necesario abordar este problema debido a que los alumnos de primer grado deben tener conocimiento claro con respecto a lo que es la clasificación, ya que es la base para que puedan construir el concepto de número el cual les será de mucha utilidad en su vida diaria por lo cual este aprendizaje no puede ser solo memorístico o mecanizado, debe ser un aprendizaje significativo que después el alumno lo pondrá en práctica en su vida diaria.

Por lo tanto se tiene que considerar este problema por ser necesario elevar la calidad de aprendizaje ya que es indispensable que los alumnos se interesen, encuentren significado y funcionalidad en el conocimiento matemático, de esta manera los profesores deben propiciar al cambio de su práctica docente y deben darse a la tarea de realizar actividades lúdicas que permitan que los alumnos se involucren y adquieran un aprendizaje significativo, la tarea del profesor debe ser en relación con los alumnos para que no vean a las matemáticas como algo muy complicado, además de que los niños deben saber la importancia sobre los números ya que los utilizan en su vida diaria.

Cabe mencionar que al abordar el problema de la clasificación, en los alumnos de primer grado, no implica únicamente quedarse con los conocimientos previos con los que llegan a la escuela y que los van aprendiendo según la situaciones de su vida diaria, sino ir más allá de esto, el alumno puede obtener un aprendizaje significativo de lo que son los números los estará aplicando en su vida diaria en diversas situaciones.

De esta manera cabe señalar que la dificultad en la materia de matemáticas, principalmente en la clasificación para la construcción del concepto de número tiene una estrecha relación en la participación del profesor, no se puede continuar el mismo trabajo siempre, sino todo lo contrario, es necesario que el profesor sea la persona que propicie la participación de todo el grupo, la puesta en marcha de diversas estrategias que favorezcan el buen aprendizaje de los alumnos.

## 1.4 OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL:

- ❖ Lograr la clasificación en el proceso del número a través del juego

### OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Observar características de los objetos que se pueden contar dentro del aula.
- Clasificar los objetos observados para ubicarlos según sus características.
- Construir el concepto de número en representación gráfica y mental por medio del juego.

# **CAPÍTULO II**

## 2.1 MARCO TEÓRICO

De acuerdo al problema planteado anteriormente, a continuación se retoma el marco teórico que sustenta el trabajo presentado, ya que en primer lugar se desarrollo el sustento del desarrollo del niño, por lo cual se retoma al autor Jean Piaget quien presenta cuatro estadios; Sensoriomotor, preoperatorio, operaciones concretas, operaciones formales, en donde se puede situar a los alumnos de primer grado en el segundo estadio, es decir, el preoperacional según la edad y además por los rasgos que los distinguen en esta etapa como lo es su imaginación y realizar representaciones significativas.

Sin embargo, además de situar a los alumnos en el respectivo estadio, se remarca la importancia de diversos factores que intervienen en el proceso mental del alumno, donde tiene que ver la interacción, maduración, experiencia, transición social y su equilibración que de alguna u otra manera intervienen en su aprendizaje.

Desde esta perspectiva se relaciona con mayor auge cuando el autor Piaget presenta los estadios por los que el alumno debe pasar para construir el concepto de número, de esta manera se abordan los estadios de clasificación, seriación y correspondencia, por lo que aterriza en el de clasificación y principalmente se ubica a los alumnos para que estos logren el tercer nivel de clasificación, es decir, lograr que estos avancen al estadio operatorio con la finalidad de que establezcan relaciones de inclusión.

Por lo tanto, se incluye también la postura del profesor ante el grupo, por lo cual se retoma al autor Cesar Coll con el constructivismo, que pretende que el alumno sea el constructor de su propio conocimiento y que por ello la función del profesor será únicamente un moderador, de esta manera es como se enfoca la postura del profesor en la realización del proceso enseñanza-aprendizaje.

Desde esta perspectiva se tiene que considerar el aprendizaje de los alumnos lo cual sea significa, es por ello que se retoma al autor Ausbel, para que en el proceso

enseñanza- aprendizaje los aprendizajes que el alumno adquiera los pueda poner en práctica en su vida diaria.

Una de las tareas que debe cumplir el profesor es motivar al alumno para que este tenga una disposición favorable y pueda aprender significativamente, considerar los conocimientos previos y a partir de estos diseñar actividades de interés para los alumnos con la finalidad de que adquieran aprendizajes significativos.

## 2.2 DESARROLLO DEL NIÑO

La construcción de los conocimientos de los números en la escuela primaria se desarrolla de acuerdo al avance y a los conocimientos previos con los que llegan los alumnos, por otra parte, es importante, considerar que la programación de un aprendizaje debe tomar en cuenta, de manera absolutamente necesaria, el nivel que el alumno posee con respecto al conocimiento que va a construir.

Para abordar mas aspectos relacionados con el desarrollo de los niños se pueden considerar y tomar en cuenta los estadios de desarrollo que nos plantea el autor Jean Piaget, pues este autor analizo el desarrollo del niño organizado, bajo un determinado titulo, los esquemas que caracterizan cada una de las etapas que presenta el desarrollo. (Ver anexo 3)

**Primer estadio.** Sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta los 18 o 24 meses de vida, una de las principales características de este estadio es el prelingüístico que no incluye la internalización de la acción en el pensamiento, los objetos adquieren permanencia; desarrollo de los esquemas sensoriomotores; ausencia operacional de símbolos; finaliza con el descubrimiento y las combinaciones internas de esquemas.

**Segundo estadio.** Preoperatorio. Este abarca aproximadamente de los dos a los siete años, al cumplir los 18 meses el niño ya puede imitar los modelos con algunas partes de su cuerpo que no percibe directamente en este sentido, en este período se inicia también el simbolismo cuando el niño convierte una piedra en una almohada, una caja en un camión, esta función simbólica tiene gran desarrollo entre los 3 y 7 años, para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo. En este periodo el niño aprende a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas y con ello a utilizar el lenguaje y los diferentes aspectos de la función semiótica que subyacen en todas las formas de comunicación.

**El tercer estadio.** Operaciones concretas. Se sitúa entre los 7 y 11 o 12 años, este señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento, aun teniendo que recurrir a la intuición y a la propia acción, el niño ya sabe descentrar lo que tiene sus efectos tanto en el plano cognitivo como el afectivo o moral, inclusión lógica, inicio de seriación, inicio de agrupamiento de estructuras cognitivas e inicio de conexión de las operaciones concretas con objetos pero no con hipótesis verbales.

**El cuarto estadio.** Operaciones formales. Se sitúa entre los 11, 12 años en adelante, raciocinio hipotético-deductivo, proposiciones lógicas, máximo desarrollo de las estructuras cognitivas; grupos, matrices y lógica algebraica aparecen como nuevas estructuras, operaciones proposicionales, esquemas operacionales que implican combinaciones de operaciones.

Es así y de esta manera que las etapas de desarrollo que se mencionan en párrafos anteriores ayudan a orientar más acerca de lo importante que es conocer el desarrollo intelectual de cada uno de los alumnos, para que en el proceso enseñanza-aprendizaje se pueda adaptar según las características de los sujetos.

Como puede observarse, los estadios que nos proporciona el autor, los alumnos de primer grado de primaria con los cuales se está abordando el problema, se encuentran en el segundo estadio: preoperacional, ya que los alumnos tienen entre 6 y 7 años de edad y los alumnos en esta edad tienen gran imaginación y realizan representaciones significativas, aunque se puede mencionar que el desarrollo de los alumnos depende de la interacción del ambiente en el que se encuentra cada uno de ellos.

Para tener más clara la idea de lo que abarca este estadio se define a continuación: en el pensamiento preoperacional se inician las funciones simbólicas; representaciones significativas de lenguaje, imágenes mentales, gestos simbólicos, invenciones imaginativas, etc., uno de los aspectos interesantes de este periodo es la construcción del mundo en la mente del niño, es decir, construye sus ideas en base a todo lo que lo rodea.

Por consiguiente, en el estadio preoperatorio en el que se sitúan a los alumnos se considera que en este se preparan para las operaciones, en donde la estructura del pensamiento lógico matemático se caracteriza por la reversibilidad, es decir, la capacidad que tiene el niño para analizar una situación desde el principio al fin y regresar al punto de partida, o bien para analizar los acontecimientos desde diferentes puntos de vista y volver al original.

De esta manera algo importante que el profesor no debe olvidar es que el aprendizaje debe estar relacionado con el estadio de desarrollo en el que se ubique al alumno, ya que de lo contrario al alumno se le dificultara su aprendizaje, por lo cual el autor Piaget recomienda que se comience por observar diversas situaciones en el aula e incluso partir por las propias preguntas que los niños formulan, frecuentemente las preguntas que los niños hacen a los adultos y que a estos les pueden parecer absurdas, como muchos de los “por qué” que plantean muestran sin embargo la orientación de su pensamiento y nos ponen sobre la pista de fenómenos interesantes, por lo que cabe mencionar que en este momento en el que se encuentran los alumnos se le da más relevancia al problema de clasificación para que los alumnos puedan avanzar en construir el concepto de número mediante el desarrollo de la inteligencia a través del proceso de maduración biológica, el desarrollo es un proceso espontáneo y continuo que incluye, maduración, experiencia, transmisión social y desarrollo de equilibrio.

Para Jean Piaget el aprendizaje es el proceso mental mediante el cual el niño descubre y construye el conocimiento a través de las acciones y reflexiones que hace al interactuar con los objetos, acontecimientos, fenómenos y situaciones que despiertan su interés . Los factores que intervienen en este proceso son:

- La maduración: que consiste en el proceso de crecimiento biológico, psicológico y orgánico como una integridad.
- Experiencia: es la que el niño adquiere al entrar en contacto con el ambiente y lo que lo rodea, realizando manipulación sobre los sujetos, objetos, fenómenos, etc.

- Transmisión social: se refiere a la información que el niño adquiere de los padres y de los mayores tal como los aspectos culturales.
- Equilibración: se refiere a un proceso mental a través del cual el niño busca su estructuración de nuevas formas de pensamiento.

Desde esta perspectiva se puede relacionar los factores que proporciona Piaget con los factores que se presentan en los alumnos de la escuela primaria ya que los alumnos tienen diferente maduración pues dependerá del desarrollo de su organismo, la experiencia que cada uno de los alumnos tengan según el ambiente que lo rodea, la transmisión social la cual depende directamente de cada uno de los padres de familia que brindan a sus hijos, los valores que les inculquen y el equilibrio que va depender del interés del alumno por aprender y como es que sus nuevos conocimientos los va a poner en práctica en su vida diaria.

Como se puede observar todos estos factores son muy importantes dentro de lo que es el aprendizaje de los alumnos, pues a partir de estos puede favorecer o no su verdadero aprendizaje.

Por otra parte, retomando lo anterior podemos mencionar que el número gira en el entorno y se encuentra en diversas situaciones de la vida diaria, ya que siempre se hace uso de estos, por lo que es necesario definir su concepto que es: “Un número es la clase formada por todos los conjuntos que tienen la misma propiedad numérica y que ocupa un rango en una serie, considerada a partir de la propiedad numérica”. (Piaget, 1994:104)

Desde esta perspectiva en este caso el número se considera como una estructura mental que el alumno va a construir y que podrá aplicarlo en diversas situaciones de su vida diaria.

Como se puede observar para llegar a construir el número se deben tomar en cuenta los elementos que intervienen en él. Los componentes esenciales que participan en la construcción del concepto de número son; la operación de clasificación, la operación de seriación y correspondencia:

- ❖ La clasificación en términos generales se define como juntar por semejanzas y separar por diferencias, esto es, se junta por color, forma o tamaño, o se separa lo que tiene otra propiedad diferente se fundamenta en las cualidades de los objetos, la clasificación se realiza a partir de un conjunto universo por ejemplo, las flores y este se clasifica atendiendo a diferentes criterios forma, color, tamaño, especie, etc. Asimismo dentro de la clasificación se toman en cuenta la pertenencia, que es la relación que se establece entre cada elemento y la clase a la que pertenece, está fundada en la semejanza y en la inclusión consiste en relacionar lógicamente un conjunto con un subconjunto.
  
- ❖ La seriación establece relaciones entre elementos que son diferentes a un aspecto ordenando esa diferencia. los elementos que se pueden seriar son: sonidos, vehículos, billetes, etc., y se podrá efectuar en dos sentidos creciente y decreciente.
  
- ❖ La correspondencia es considerada como la función de clasificación y seriación, haciendo una abstracción de las cualidades y lo único que puede diferenciar la unidad de los demás es el orden, que varía de una situación a otra, pero que es necesario para que la correspondencia se lleve a cabo, es decir, la correspondencia es la relación que establece el sujeto entre dos conjuntos equivalente. En la correspondencia el niño podrá considerar que un conjunto es igual al otro si se tiene el mismo (número) tanto de elementos y de igual forma es desigual (o no equivalente) a otro que tenga menos o más elementos conformando el conjunto, fusionando la clasificación y la seriación, cuando por medio de la correspondencia se trata de establecer equivalencia numérica entre dos conjuntos, considerándose a la vez como equivalente y como diferente, equivalente por que cualquier elemento de uno de los conjuntos le puede corresponder cualquier lugar o numero en el otro.

Sin embargo, este proyecto se enfoca principalmente a lo que es la clasificación por lo que a continuación se presentan los estadios que en esta comprende:

- El primer estadio: abarca de los 5 a 6 años aproximadamente se denomina el de las colecciones figúrales, por establecer semejanzas entre los elementos , en esta etapa el niño deja muchos elementos del universo sin clasificar, dada por terminada la actividad sin haber tomado en cuenta todos los elementos y considera que el elemento pertenece al grupo o colección, si esta cerca de los elementos que lo conforman, forma subgrupos pues aun no los separa, es decir, que el niño elige un elemento, luego toma otro parecido al primero y lo coloca al lado, luego toma un tercero que se parece algo al segundo y así sucesivamente.
- El segundo estadio: es la colección no figural, el niño empieza a tomar en cuenta las diferencias entre los elementos y forma varios grupitos, es decir ya no se fija en elementos al clasificar sino en conjuntos y los criterios los establece a medida que va clasificando y clasifica un mismo universo en base a distintos criterios, los que el material lo permita ya sea forma, color o tamaño por mencionar algunos. Este estadio a su vez se divide en dos subestadio, en el primero el niño agrupa los objetos que tienen características comunes y en el segundo ya el niño los distribuye haciendo subclases.
- El tercer estadio: es el operatorio que establece relaciones de inclusión, esto es, que ante la pregunta ¿Qué hay más triángulos o figuras? Responde, que figura esta considerando que los triángulos están incluidos dentro de la clase figuras y deduce que hay más elementos en la clase que en la subclase. La inclusión es importante porque el niño ya

podrá considerar que en el cinco ya están incluidos el cuatro, el tres, el dos y el uno.

Estadios de seriación:

- Primero: en este estadio al pedirle al niño que ordene 10 palitos de diferentes tamaños de la más larga a la más corta, forma al principio parejas la “grande” y la “chica”, posteriormente hace tríos incluyendo la “mediana” y le quedan sin seriar aquellos palitos que no puede incluir en esta categoría.
- Segundo: el niño puede construir la serie con los dos palitos por conteo, toma un palito primero por constar luego otro cualquiera que compara con el primero, después el tercero que compara con los dos anteriores y prosigue así hasta seriar todos los palitos, realiza la serie por tanteo por que compara en forma efectiva y aun no ha construido la transitividad, no puede deducir que si un elemento es más grande o más pequeño que el ultimo, también respecto a los anteriores.
- Tercero: el niño toma de conjunto de palitos, el más pequeño, luego el más pequeño de los que les quedan y así sucesivamente en caso de una serie decreciente, el proceso es inverso si fuera la serie creciente. En este estadio el niño ya anticipa la serie completa antes de hacerla porque ha construido la transitividad y la reciprocidad.

La correspondencia representa la fusión de la clasificación y correspondencia.

Estadios de correspondencia biunica:

- ❖ Primer estadio: aquí al niño al pedirle que ponga igual de materiales formando una hilera como un modelo que se le presenta , lo que hará será colocar tantos elementos como sea necesario para igualar la longitud de la hilera modelo independientemente de la cantidad de elemento. El niño no establece la correspondencia biunica. Si frente al se separan o se juntan los elementos de una de las hileras de modo que varié la longitud el asegura que ya no hay la misma cantidad, y propone agregar y quitar para que las hileras vuelvan a quedar de la misma longitud.

- ❖ Segundo estadio: en este estadio el niño ya establece la correspondencia biunívoca, utilizando el ejemplo del estadio anterior al confirmar sus fichas para estar seguro que cada ficha de una hilera está en relación con la otra, las acomoda cada una exactamente debajo de la otra pero también al separar o juntar los elementos de una de las hileras él dice que ya no hay lo mismo y se apoya nuevamente en la longitud de las hileras, y para solucionar este problema dice que agregar o quitar fichas según sea el caso para que vuelvan a quedar con la misma longitud. El niño puede en esta etapa conocer los nombres de los números pero aún no han construido la conservación de la cantidad.
  
- ❖ Tercer estadio: en este caso al pedirle al niño que forme una hilera igual que el modelo lo hace estableciendo la correspondencia y al realizar alguna transformación de contar o separar una de las filas sostiene la equivalencia numérica de la misma, ya que considera que si una hilera tiene nueve elementos el otro también independientemente de la disposición espacial de sus elementos.

Por lo tanto según el problema presente se enfoca principalmente a lograr el tercer nivel de clasificación ya que el alumno presenta dificultades para clasificar determinados objetos según sus características, es decir, al alumno se le dificulta establecer relaciones de inclusión, por tal motivo se tiene que considerar el proceso por el cual el niño debe pasar para lograr la construcción gráfica y mental de lo que es el número.

De esta manera es como se debe favorecer en el alumno que considere las diferencias entre los elementos para lograr clasificarlos correctamente.

## 2.3 POSTURA PEDAGÓGICA

De esta manera para lograr lo que se propone en este trabajo se puede considerar la manera en cómo es que el profesor solo interviene como guía o apoyo, debe hacer que los alumnos comprendan que no solo se aprende a través de ellos, sino también por sí mismos, observando, experimentando, interrogando y razonando, se puede mencionar que el niño construye su conocimiento, así también el niño construye y descubre los números.

De la misma manera el profesor debe motivar al alumno para que este tenga una disposición favorable y pueda aprender significativamente y relacionar el nuevo material de aprendizaje con el que ya sabe, por lo que el profesor es quien en este caso debe propiciar la motivación en el alumno para captar su interés y de esta manera favorecer el buen aprendizaje en los alumnos.

Es así como la pedagogía es entendida como el arte de educar a los alumnos, es por ello que se le da gran importancia a que los docentes organicen, propicien y guíen el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula para lograr en los alumnos de primer grado, que estos adquieran un aprendizaje significativo, por lo que es necesario citar al autor Ausbel quien le da gran prioridad a este concepto, ya que considera que para lograr un aprendizaje significativo se tiene que relacionar el nuevo material de aprendizaje con los conocimientos previos que poseen los alumnos.

Es de esta manera como Ausbel acuñe en termino de aprendizaje significativo en contraposición de los aprendizajes mecánicos repetitivos y que no se mantienen en la memoria de forma comprensiva, por lo que debe integrarse de forma significativa. Por lo tanto este autor presenta el proceso de aprendizaje por tres momentos básicos que son:

- Equilibrio inicial: en donde el alumno tiene seguridad cognitiva a través de sus conocimientos previos, que pueden ser erróneos, parciales o incompletos.
- Desequilibrio: el nuevo material de aprendizaje se relaciona con algunos conocimientos previos, hay actividad cognitiva interna para dar soporte al nuevo

material y relacionarlo con los elementos disponibles, la nueva conexión permitirá que el aprendizaje sea comprensivo y no meramente memorístico, hay incluso dudas que permitan al nuevo material ser capaz de cambiar la estructura previa.

- Reequilibrio: el nuevo material de aprendizaje es incorporado y asimilado, puede haber provocado: sustituciones, modificaciones, complementaciones, etc.

Como se puede observar para que un aprendizaje sea realmente significativo es necesario que se le pueda atribuir un significado, que se pueda relacionar de una forma sustantiva y no arbitraria con los conocimientos previos y que además se cumplan cuatro objetivos que son:

- ⇒ Significatividad: el contenido del nuevo material de aprendizaje debe ser potencialmente significativo, tanto del punto de vista de su estructura lógica, presentándolo ordenado, estructurado, coherente.
- ⇒ Motivación: el alumnos debe tener una buena predisposición hacia el nuevo material de aprendizaje, debe sentir interés y estar motivado a aprender, su actitud favorable le permitirá conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que ya sabe.
- ⇒ Funcionalidad: la educación pretende que los conocimientos adquiridos sean aplicados y utilizados por los alumnos en cualquier situación de la vida cotidiana con plena funcionalidad cuando lo necesite.
- ⇒ Memoria comprensiva: si el nuevo material de aprendizaje puede relacionarse con el que el alumno ya sabe, puede llegar asimilarse e integrarse en su estructura cognitiva previa, produciéndose un aprendizaje capaz de cambiar esa estructura, a la vez que se concierte en un aprendizaje duradero y solido.

Por ello, es necesario que el profesor favorezca actividades lúdicas que además de propiciar a la participación de los alumnos, estos les sean más interesantes, motive de alguna u otra manera a conocer nuevas y lo más importante partir de los conocimientos previos de los alumnos y que logren concientizar que los conocimientos adquiridos los pueden aplicar y relacionar a las diversas situaciones de su vida diaria.

Cabe señalar que en la escuela primaria es el objetivo principal que se tiene, que los alumnos adquieran un verdadero aprendizaje, en este caso la clasificación para construir el número con la finalidad de que hagan uso de esta en su vida cotidiana, para ello el docente debe propiciar la motivación en los alumnos.

Así pues la educación debe ser planeada para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente (transformándola, encontrándoles sentido, desasociándolos) hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas internamente y de desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras, de manera que se debe evitar a toda costa aquellas actividades que sean simples copias, memorizaciones o repetición.

De acuerdo al problema presentado en la escuela primaria se puede que relacionar ampliamente con la teoría de la educación “El constructivismo consiste en la estructuración de diferentes operaciones y estructuras mentales en donde el aprendizaje se destaca la relación que existe entre el sujeto –objeto ya que se hace una transformación del conocimiento en donde hay una asimilación-acomodación” es decir de acuerdo al problema antes mencionado el alumno se tiene que relacionar con material concreto que les permita relacionarse con el concepto de número, mientras tanto el papel del maestro solo es de ayuda solo va funcionar como guía en el aprendizaje del alumno y el alumno es el encargado de construir su propio conocimiento.( Coll, 1985: 28)

En esta teoría el proceso de aprendizaje es llevado a cabo primordialmente por el alumno, porque este se encarga de adquirir los conocimientos que considera relevantes y que los pueda llevar a cabo en situaciones de su vida diaria, es decir el alumno es autónomo en su proceso de aprendizaje.

De tal manera que se enfoca hacia el constructivismo ya que se ve al aprendizaje como un proceso en el cual el rol del alumno es que construya activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados, de esta manera, los alumnos puedan trabajar para clarificar y ordenar sus ideas y también pueden

compartir sus conclusiones a los demás, eso les da la oportunidad de elaborar lo que aprendieron.

Mientras tanto, desde esta perspectiva en el constructivismo el rol del profesor es de concebir al alumno como un sujeto activo capaz de promover toda la información que recibe del exterior, a través de los sentidos, por lo tanto su papel es exclusivamente guiar a los alumnos, ser el asesor en el proceso de construcción de los conocimientos, apoyarlos u orientarlos, así como resolver dudas o inquietudes.

Por otra parte, la evaluación se considera como un proceso continuo y permanente que nos aporta los elementos necesarios para conocer logros, avances o dificultades de los alumnos con respecto a los objetivos planteados, por lo que en los alumnos se deben evaluar dos aspectos; que tanto saben hacer y en qué medida aplican lo que saben en relación con los contenidos matemáticos.

Con esta postura también se modifica la interacción maestro-alumno, es decir de ser unilateral donde el profesor es quien toma la iniciativa en todas las relaciones sociales dentro del aula, para hacer bilateral para puesto que la interacción se da en un constante devenir entre alumnos- maestro y viceversa, ya que se considera que en toda situación de aprendizaje lo que realmente educan son todos los que intervienen en ella, no únicamente el profesor, sino que el que interviene y cumple un papel fundamental es el alumno.

# **CAPÍTULO III**

### 3. I PLAN Y PROGRAMA

Por lo tanto de acuerdo al programa de estudio 2009 de primer grado se relaciona estrechamente al problema cuando nos plantea en el eje sentido numérico y pensamiento algebraico en el tema significado y uso de los números que el alumnos debe tener el conocimiento y la habilidad de identificar distintos usos de los números según su contexto, debe comparar y completar colecciones, determinar el resultado de agregar o quitar elementos de una colección, recitar la serie numérica oral ascendente y descendente de un número dado.

Todo esto con la finalidad de que el alumno comunique información matemática, comprende la posibilidad de expresar y representar información matemática contenida en una situación o de un fenómeno, así como la de interpretarla la cual requiere que se comprendan y empleen diferentes formas de representar información matemática cualitativa y cuantitativa relacionada con la situación; que se establezcan relaciones entre esas representaciones y se infieran propiedades, características o tendencias de la situación o del fenómeno representado.

Por lo tanto, basándose en el nuevo plan y programa con el estudio de las matemáticas en educación básica se busca que los niños y jóvenes desarrollen:

- ❖ Una forma de pensamiento que les permita expresar matemáticamente situación que se presenten en diversos entornos socioculturales.
- ❖ Técnicas adecuadas para reconocer, plantear y resolver problemas.
- ❖ Una actitud positiva hacia el estudio de esta disciplina y de elaboración de crítica, tanto en el ámbito social y cultural en que se desempeñan como en otros diferentes.

Los contenidos que se estudian en educación primaria se organizan en tres ejes temáticos, los cuales son. Sentido numérico y pensamiento algebraico, forma, espacio y medida, y manejo de la información. Por lo que el que se analiza es el de sentido numérico y pensamiento algebraico.

Para ello, a continuación se mencionan los propósitos del primer grado de la asignatura de matemáticas:

- Conozcan y sepan utilizar las propiedades del sistema decimal de numeración para interpretar o expresar cantidades en distintas formas.
- Usen e interpreten diversos códigos para ubicar lugares.
- Emprendan procesos de búsqueda, organización, análisis e interpretación de datos.
- Identifiquen conjuntos de cantidades que sepan calcular valores faltantes y porcentajes en diversos contextos.

De esta manera, para tener una idea más clara de lo que se está abordando se define la competencia como “el conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos” (CONAFE, 2005:36).

Por lo tanto, la asignatura de matemáticas espera que los alumnos desarrollen las siguientes competencias matemáticas:

- Resolver problemas de manera autónoma. Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones, se trata que los alumnos sean capaces de resolver un problema utilizando más de un procedimiento, reconociendo cuál o cuáles son los más eficaces.
- Comunicar información matemática. Comprende la posibilidad de expresar y representar información matemática contenida en una situación ó un fenómeno, así como de interpretarla. Requiere que se comprendan y empleen diferentes formas de representar la información cualitativa y cuantitativa relacionada con la situación; que establezca relaciones, que se expongan con claridad, que deduzca la información, y se infieran propiedades, características o tendencias de la situación o del fenómeno representado.

- Validar procedimientos y resultados. Que el alumno adquiera la confianza suficiente para expresar sus procedimientos y defender sus aseveraciones con pruebas empíricas y con argumentos a su alcance, aunque estos todavía difieran de la demostración formal.
- Manejar técnicas eficientemente. Se refiere al uso eficiente de procedimientos y formas de representación al efectuar cálculos, con o sin apoyo de la calculadora, para lograr el manejo eficiente de una técnica es necesario que los alumnos la sometan a prueba en muchos problemas distintos.

Cabe señalar que para que el alumno desarrolle estas competencias es necesario que en el aula, el profesor se interese por buscar más actividades que le permitan el diseño de diversas actividades didácticas que sean de interés para el alumno, de esta manera los alumnos podrán involucrarse y pueden a través de estas; proponer, explicar, escuchar, analizar, cuestionar, comparar, etc., lo que les va a permitir aprender de manera significativa.

### 3.2 ALTERNATIVA

En base a los aspectos que se han abordado anteriormente para poder darle solución al problema planteado, se consideraron algunas estrategias que podían posiblemente combatir el problema, sin embargo no solo fue tomada al azar, sino que se realizó una entrevista a los alumnos (ver apéndice 6) para conocer más sobre las actividades que más les gusta hacer y de esta manera se pudo concluir y considerar al juego como un recurso indispensable con el cual se puede combatir el problema, aun que claro el profesor será quien determine en qué medida puede dar resultado esta alternativa, ya que según sea su participación para cumplir los objetivos.

Para abordar la estrategia del juego retomamos al autor Piaget quien nos dice “Que el juego surge en el niño como una necesidad básica en el desarrollo de la inteligencia y mediante este el niño aprende a resolver problemas construyendo su conocimiento”, además Piaget distinguió seis estadios en la génesis del juego en el niño” (Piaget, el juego.p.100)

Primer estadio: de adaptaciones reflejas (pueden considerarse como juego los instintos reflejos)

Segundo estadio: todo es juego durante los primeros meses de la existencia; haya una gratuidad de actos, es decir, el niño mira por mirar, manipula por manipular sin ningún fin.

Tercer estadio: la diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor, los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrava al simple “Placer funcional” el “Placer de ser causante”.

Cuarto estadio: aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas. Se ejecuta por pura asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada.

Quinto estadio: se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual, hay ritualización lúdica de los esquemas.

Sexto estadio: el símbolo lúdico se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos.

Piaget menciona que el simbolismo en el juego comienza con las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación. Del ejercicio del juego simbólico en forma solitaria, se pasa al ejercicio colectivo del juego simbólico, que apenas varía la estructura de los primeros símbolos. Aquí se pasa a otra forma de juego "juego de reglas" que pone en acción todas las estructuras mentales. El juego se afina hasta convertirse en ilusión voluntaria consciente.

Por lo tanto es en este tipo de juego en donde aterriza este trabajo pues el juego de reglas es esencial para favorecer el aprendizaje de los alumnos y que el profesor será quien mediante la participación del grupo que aportara las reglas convenientes en base a sus intereses para lograr los objetivos.

Desde esta perspectiva se considera que el juego es una de las actividades en las que el niño se involucra siempre, ya que desde que es pequeño se ve envuelto en esta actividad que le proporciona placer y que además se divierte, en este caso además de divertirse, convive en el aula con sus compañeros y principalmente aprende.

Por lo cual para este tipo de proyecto se considera mayor relevancia al tipo de juego el cual es el de reglas, de esta manera a continuación se considera según el autor Juan Delval lo que son los tipos de juegos, "El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearlo, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación" (UPN, 1994:26).

**JUEGO DE EJERCICIO** (periodo sensorio-motor): consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo, pero que pasan a realizar por puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego.

JUEGO SIMBOLICO (Dominante entre 2-3 y 6-7 años): se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolo de acuerdo a sus necesidades. La realidad a la que está continuamente sometido se somete a sus deseos y necesidades.

JUEGO DE REGLAS (De los 6 años a la adolescencia): de carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar, esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse, no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Como se puede observar el autor presenta tres tipos de juegos, esta alternativa aterriza en el juego de reglas, debido a que los alumnos de primer grado tienen una edad de entre 6 y 7 años, se considera un buen ambiente de trabajo el que ellos puedan sugerir las reglas del juego que se realizara para llevarlo a cabo en el grupo, generalmente la intención del juego es ganar y en este caso el premio será adquirir aprendizaje, además de que el juego provoca placer en ellos, lo cual será de gran ayuda para favorecer que adquieran el concepto de número.

### 3.3 EVALUACIÓN

El proceso de evaluación constituye una necesidad ineludible de cualquier opción que persiga objetivos de calidad, los resultados de la evaluación permiten planear y organizar las actividades conforma a las necesidades identificadas, los objetivos que se persiguen y las responsabilidades que se asumen, así mismo, permiten tomar decisiones sobre los contenidos más pertinentes a revisar, las estrategias más adecuadas para abordarlas y la posibilidad de ajustar y recomponer la práctica para mejorarla continuamente.

Por ello, uno de los aspectos que más interesan en este proyecto, es conocer más sobre el tipo de evaluación que se realizo, pues tiene estrecha relación con lo que marca plan y programas de estudio 2009 lo cual nos dice que: “Uno de los elementos del proceso educativo que contribuye de manera importante para lograr mejor calidad de los aprendizajes de los alumnos es la evaluación”. (SEP, 2009:87)

De esta manera también se considera la evaluación como un proceso el cual “Consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer, sus competencias, respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar, un periodo de trabajo o una secuencia de actividades, y con respecto a las metas o propósitos establecidos en el programa educativo”. (CONAFE, 2010: 83).

Por lo que la evaluación no solo se tiene que considerar como un requisito que cubrir o un espacio que hay que llenar por obligación, sino todo lo contrario ya que serán la base para que los profesores pueden estar observando que tanto van aprendiendo los alumnos, que tanto han favorecido las actividades que él ha diseñado con la finalidad de que el alumno adquiera aprendizaje, por lo que el profesor se tiene que apoyar de diversos recursos como lo es por ejemplo: que lleve un registro breve de la observación que le hizo al alumno, tanto de sus logros así como sus dificultades, se puede apoyar en los cuadernos de trabajo del alumno ó en las pruebas.

Sin embargo, la evaluación que plantea el plan y programas 2009 no únicamente se dirige al alumno, sino considera tres aspectos fundamentales que son: el profesor, las actividades de estudio y los alumnos. Los dos primeros pueden ser evaluados mediante el registro de juicios breves, en los planes de clase, sobre la pertinencia de las actividades y de las acciones que realiza el profesor al concluir la clase. Respecto a los alumnos hay que dos aspectos que deben ser evaluados. El primero se refiere a que tanto saben hacer y en qué medida aplican lo que saben, en estrecha relación con los contenidos matemáticos que se estudian en cada grado.

Desde esta perspectiva se puede mencionar que siempre van a existir diversas herramientas que permitirán al profesor llevar a cabo la evaluación de cada uno de los alumnos y esta evaluación tiene gran importancia, pues es a partir de la situación que se encuentre el alumno para poder avanzar más en su aprendizaje, a partir de los conocimientos que él ha adquirido en su vida, así como también como lo aplican a determinada situación, se puede mencionar que la evaluación tiene que ir más allá de los aprendizajes que se esperan lograr, en donde los alumnos tengan la libertad e interés de solucionar problemas, ya que son capaces y en donde el profesor solo sea el moderador y no solo se dedique a proporcionar todo a los alumnos.

De esta manera, la evaluación es parte importante en el proceso enseñanza-aprendizaje ya que permite conocer cómo han evolucionado los conocimientos, habilidades y actitudes de cada uno de los alumnos, así también al profesor le permitirá observar y valorar la eficacia de las estrategias, actividades y recursos empleados, además de ser la base para asignar calificaciones y definir la acreditación.

Por lo tanto la evaluación aparte de ser el instrumento que servirá para asignar calificación tiene el objetivo de verificar el cumplimiento de los propósitos planteados, además de que se encuentra presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje la cual es vista como un proceso continuo, integral, participativo y global;

- La evaluación inicial: en donde se considera la realidad previa en la que se encuentra el alumno, esta permitirá al profesor programar metas a cumplir.

- La evaluación procesal: permite evaluar a los alumnos según la realidad del alumno, las actividades contenidas, se concentran en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, para comprobar las dificultades que presentan los alumnos.
- La evaluación final: la cual se base en la evaluación inicial y procesal, de esta manera se interpretaran los logros de los objetivos planteados.

De esta manera como se puede observar según el tipo de evaluación presentado anteriormente nos permite conocer que dentro del proceso enseñanza- aprendizaje en todo momento se debe estar evaluando, sin embargo se debe de tomar en cuenta que se tiene que evaluación desde un enfoque constructivista, en donde se tienen que retomar los objetivos a alcanzar.

Por lo tanto en este trabajo se citan tres tipos de evaluaciones; la primera se dirige al profesor quien se tendrá que realizar una autoevaluación en donde acepte conscientemente como realizo su trabajo y si considero todos los aspectos necesarios para cumplir el objetivo, en esta se consideraron aspectos relevantes como el considerar los conocimientos previos de los alumnos, el ambiente de trabajo en el que se realizaron las actividades, se expresa de manera clara y adecuada según el nivel de los alumnos, fue capaz de resolver dudas o inquietudes de los alumnos, motiva para que los alumnos participen, de tal forma que el profesor se autoevalúa de manera consciente en cuanto al trabajo realizado, en los que da como resultado que los diversos aspectos que se involucraron fueron buenos, adecuados y respetados por el profesor.

La evaluación de cada uno de los alumnos que se llevo a cabo, fue con respecto al problema que se presento y en esta se registraron los avances obtenidos en cuanto a los objetivos que se tenían establecidos, por lo cual se consideran si cada quien manifestó conocimientos previos, la participación grupal o individual y en qué nivel de clasificación se encuentran, por lo que se toma en cuenta si el alumno lo realizó, no lo realizó o se encuentra en proceso, de tal manera que los resultados obtenidos fueron que los diez alumnos manifiestan los conocimientos previos, participan

tanto individual como grupalmente a un grupo de dos alumnos, realizan el primer y segundo nivel de clasificación y en los que respecta al tercer nivel solo dos alumnos se encuentran en proceso, ante este tipo de evaluación el profesor se mantuvo en constante observación para registrar los avances, dificultades, logros que cada uno de los alumnos presentaba de acuerdo a las planeaciones aplicadas las cuales incluían actividades lúdicas como lo es el juego.

Por otra parte se considera la evaluación grupal, en donde se tomo en cuenta la participación del grupo en cada una de las actividades que se establecieron y en donde se considera aspectos como el concluir las actividades, el apoyo entre los compañeros, la aportación de ideas, el trabajo en equipo, las opiniones, de lo cual se consideran que los aspectos antes mencionados fueron favorecidos por todo el grupo en general, ante esta evaluación el profesor considero el grupo en general, que tanto era activo en cuanto a sus participación y en la puesta en práctica de las actividades planeadas.

De esta manera se consideró también la evaluación de la alternativa puesta en marcha del juego, la cual consideró aspectos como si les gusto realizar los diversos juegos, si terminaron de jugar antes o después, fue demasiado fácil o difícil, solicita al profesor que se repita, o si el alumno se mostro indiferente, por lo que los resultados obtenidos de esta evaluación fueron que a todos los alumnos les gusto las actividades planeadas, no fueron ni fáciles ni difíciles y solicitan volver a realizarla, es decir, las actividades planeadas se realizaron con base en los juegos de interés de los alumnos por lo que se mostraron con iniciativa para llevarlos a cabo y en donde estos, participaron activamente con la finalidad de adquirir un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, con respecto al trabajo realizado y a los objetivos planteados alcanzados se obtuvieron resultados favorables con apoyo del uso de la alternativa “ el juego”, los objetivos específicos planteados consistían en que los alumnos observaran las características de los objetos que se encuentran en el aula y que se pueden contar en donde a partir de las actividades puestas en práctica los alumnos diferencian las características de los objetos a partir de su forma, color, tamaño, los clasifican en este caso son diversos materiales que se cuentan en el aula como los libros de la biblioteca,

colores, cuadernos, etc., que fueron de gran ayuda para realizar las actividades que se tenían planeadas, así como también, se considero el material con el que se cuenta tanto en el aula como en el contexto.

Por otra parte con apoyo de los juegos llevados a cabo los alumnos adquirieron la habilidad de representar tanto grafica como mentalmente determinados números, de esta manera es como se considera que el juego de reglas fue una de las estrategias que favoreció que los alumnos logran el tercer nivel de clasificación para la construcción del proceso del número.

Por lo tanto los objetivos específicos como el general se cumplieron satisfactoriamente, ya que los alumnos logran la clasificación en el proceso del número a través del juego.

# **CAPÍTULO IV**

## 4.1 ESTRATEGIA

En este apartado se da a conocer la manera en que se trabajo y en qué consistió la estrategia del juego aplicado.

Al momento en el que se detecto el problema de cómo lograr en los alumnos de primer grado el tercer nivel de clasificación para construir el concepto de número, se dio a la tarea de observar a los alumnos que es lo que más les interesaba, tanto dentro del aula como en el receso, realmente los alumnos les gusta trabajar pero dentro de ese trabajo les gustaba interactuar con sus demás compañeros, lo que más se noto fue que la mayoría participaba en juegos ya establecidos o en ocasiones ellos mismos inventaban juegos con sus propias reglas, en donde todos las respetaban.

De esta manera se llego a la conclusión que efectivamente el juego era el recurso que se podía emplear para alcanzar los objetivos planteados, siempre y cuando el juego no perdiera su propósito por lo que se considera una excelente estrategia para lograr el aprendizaje en los alumnos.

Fue así como se diseñaron las planeaciones pertinentes en las cuales se utiliza el juego como estrategia para lograr los objetivos, en estas planeaciones se consideran principalmente en trabajo en equipo, en donde todo el grupo pueda participar, opinar y trabajar, pues a partir de los juegos que se establecieron se tenía la finalidad de lograr que los alumnos se incorporaran en el trabajo y que mediante el juego ganaran o perderán no se vieran la frustración de ser derrotados, sino todo lo contrario, pues a partir de los errores los alumnos podían argumentar para la próxima sus razones por la que fueron triunfadores, pero que por lo tanto adquirirán un aprendizaje significativo.

Con la finalidad de lograr los objetivos establecidos se diseñaron actividades que incluyen al juego de reglas con la finalidad de que los alumnos se relacionaran mas con los números que se observaban en su entorno y de esta manera les dieran un uso en su vida diaria, de tal forma que se logro que los alumnos les dieran un significado.

Por lo tanto se presenta los resultados de las planeaciones del proyecto “Jugando a clasificar para construir el número” que se aplicó en la escuela primaria Guadalupe Victoria del barrio de Pochotitan, Tlapacoyán, Ver., dichas actividades puestas en práctica con los alumnos de primer grado, por lo que las habilidades que se retomaron del plan y programas de estudio 2009 se enfocan principalmente a:

- Identificación de los números en el contexto
- Comparar y completar colecciones
- Determinar el resultado de agregar y quitar
- Organizar una colección para determinar su cardinalidad o para compararla con otras colecciones

De esta manera es como se dio solución al problema de la clasificación para el aprendizaje del concepto de número, en la cual se basó en actividades que involucraban al juego de reglas como: la papa caliente, la tienda de ropa, el domino, a nadar patos, el lobo, los elefantitos, quien pone, el rey pide, el vendedor de globos, lotería, así pues, los aspectos más importantes que se observaron en su aplicación se registraron en los instrumentos de evaluación, que permiten poder evaluar al alumno individualmente, de forma grupal y la más importante considerar la autoevaluación del profesor.

Por lo tanto posterior a las planeaciones aplicadas se retomó la aplicación del instrumento del diagnóstico, para analizar si realmente existió un avance significativo en cuanto al aprendizaje de los alumnos, por lo cual se realizó una comparación, observación y análisis de la alternativa, de esta manera se considera que si se obtuvieron buenos resultados.

Es decir, los alumnos mostraron un avance considerable a lo largo de la aplicación de la alternativa, en relación con el diagnóstico inicial presentado y que este se aplicó después de haber llevado a cabo las respectivas planeaciones, pero aunado a ello la puesta en marcha de la estrategia del juego la cual se enfocó principalmente con

respecto a la clasificación, en donde se considero los niveles ubicando a los a los alumnos en el respectivo nivel que se encuentra, por lo cual arrojó resultado favorables de que el 80% de los alumnos lograran alcanzar el tercer nivel de clasificación en la construcción del proceso del número, mientras que el 20% aun no logra alcanzar el tercer nivel, mas sin embargo los alumnos se encuentran en proceso. (Ver apéndice 7)

Lo cual como resultado entre el diagnostico inicial y la evaluación final, se observo que las operaciones de clasificación se logró avanzar al tercer nivel, lo cual permite a los alumnos construir el concepto de número.

Por otra parte para determinar el desempeño del profesor se consideraron diversos aspectos los cuales se ven inmersos en la autoevaluación, la cual consistió en hacer un recuerdo de lo que el profesor había logrado, siempre y cuando se autoevaluara pero de la manera más sincera, para observar si realmente se cumplió con la motivación hacia los alumnos por participar en actividades, realizar dinámicas que permitieran el desenvolvimiento de los alumnos, tener una función de moderador y retomar los conocimientos previos de los alumnos para impartir su clase de matemáticas.

Pues la autoevaluación es el proceso de crítica que genera hábitos enriquecedores de reflexión sobre la propia realidad, lo cual propiciara a los profesores ser mas consientes y por lo tanto, brindar mayores beneficios a los alumnos en educación.

Para ello a continuación se presentan las recomendaciones para la aplicación del proyecto:

- 1.- El profesor debe mostrar una actitud positiva y estar con unos excelentes ánimos para trabajar en el aula, lo cual permitirá que el alumno se interese más en la clase, además debe estar atento en cuento a las dudas o inquietudes que pueden presentar

sus alumnos, así como considerar los intereses para desarrollar actividades que favorezcan su aprendizaje y permitir que todos participen.

2.- Propiciar la participación del grupo en general, considerar a todos los alumnos por igual sin tomar diferencias ó preferencias por alguno en especial, es decir el profesor debe tomar en cuenta al grupo y debe proporcionar ayuda a los alumnos cuando sea necesario.

3.- Es importante considerar los conocimientos previos de cada uno de los alumnos y a partir de lo que ya conocen favorecer su aprendizaje a conocimientos nuevos, es necesario que el profesor tenga claro que en el constructivismo su papel es únicamente de moderador, por lo que debe dejar a un lado la postura tradicionalista.

4.- Dirigirse de manera adecuada hacia los alumnos para trabajar en equipo y favorecer la participación del grupo por igual, además de tomar en cuenta las evaluaciones pertinentes para cada tipo de actividad, es decir, durante la jornada puede hacer evidencias del trabajo realizado por los alumnos.

5.- Es necesario que el profesor se adecue y considere los recursos con los que se cuenta en la comunidad y apoyarse de ellos para poner en práctica actividades lúdicas, que permitan el aprendizaje significativo, además de poder considerar las sugerencias o proposiciones en relación a las actividades que los alumnos les interesa realizar.

6.- El profesor debe desempeñar las actividades con dedicación y creatividad, de esta manera no conducirá al alumno a considerar las matemáticas como una de las materias aburridas ó monótonas que tiene como consecuencia el desinterés de los alumnos, es decir, documentarse sobre diversas actividades y observar cuales son las que motivan

a los alumnos ó cuales no para poder desechar lo que no sirve e implementar así actividades que permitan alcanzar los objetivos planteados.

7.- El profesor debe tener una buena comunicación con los padres de familia para que estos apoyen en cuento a la educación de sus hijos, ya que es importante que los padres de familia se interesen, por ello es recomendable que el profesor brinde los avances o dificultades de sus hijos en relación a su aprendizaje, es bueno que el profesor realice reuniones periódicas con los padres en donde también se puedan incluir a trabajar con sus hijos y así observen la forma de trabajo que se realiza en el aula.

8.- El profesor al final de la clase o en su tiempo libre reflexiona sobre su propia práctica docente, es decir, se hace una autocrítica sobre el trabajo realizado, por lo que puede considerar ¿Qué hizo bien? ¿Qué le faltó implementar? ¿Qué o cuales aspectos puede mejorar? ¿Cómo fue su actitud en clase?, todo ello con la finalidad de que sea más consciente en cuento al trabajo realizado para que cada día sea mejor.

## PLAN DE TRABAJO

TEMA	CONOCIMIENTO Y HABILIDADES	ALTERNATIVA "EL JUEGO"	SUJETOS	RECURSOS	TIEMPO
Significado y uso de los números	Identificar distintos usos de los números según los contextos en que aparecen: precios, calendarios, ascensores, camiones, etc.	*La papa caliente	Alumnos Docente	*Cuaderno *Lápiz *Calendario *Recortes de diferentes Objetos	1 hrs
	Comparar y completar colecciones	*La tienda de ropa *El domino *El lobo *Los elefantitos	Alumno Docente	* Diversas prendas de ropa. *monedas de papel *Domino *tira de cartulina *lápiz *tijera *libros de recortar	5 hrs
	Determinar el resultado de agregar o quitar elementos de una colección, juntar o separar colecciones, buscar lo que le falta a una cierta cantidad para llegar a otra y avanzar y retroceder en una serie.	*Quien pone *A nadar patos *El rey pide	Alumno Docente	*patos de papel *gises, piedras, semillas *platos o círculos de *cartoncillo, palitos *botones, cucharas *corcholatas	3 hrs
	Organizar una colección para determinar su cardinal o para compararla con otras colecciones (organizar en filas, marcar cada objeto, desplazarlo)	*El vendedor de globos	Alumno Docente	*figuras de globos *monedas de papel	1hrs
	Recitar la serie numérica oral, ascendente y descendente de uno en uno a partir de un número dado.	*lotería de números	Alumno docente	*tira de cartulina *lápiz *goma *lotería de números *granos	1hrs
	Trabajar con la serie numérica escrita por lo menos hasta 10	*el reloj de la vieja catedral	Alumno docente	*tarjetas con imágenes *gises *pizarrón	1 hrs

## CRONOGRAMA DEL TRABAJO

FECHAS	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO			
	1º sem	2º sem	3º sem	4º sem	1º Sem	2º sem	3º sem	4º sem	1º sem	2º sem	3º sem	4º Sem	1º Sem	2º sem	3º sem	4º sem	1º sem	2º sem	3º sem	4º Sem
<b>DIAGNOSTICO</b>	X	X																		
<b>PLANEACIÓN 1</b>				X																
<b>PLANEACIÓN 2</b>					X															
<b>PLANEACIÓN 3</b>							X													
<b>PLANEACIÓN 4</b>								X												
<b>PLANEACIÓN 5</b>									X											
<b>PLANEACIÓN 6</b>										X										
<b>PLANEACIÓN 7</b>											X									
<b>PLANEACIÓN 8</b>												X								
<b>PLANEACIÓN 9</b>													X							
<b>PLANEACIÓN 10</b>														X						
<b>POST DIAGNOSTICO</b>																		X	X	

## PLANEACIÓN DE DIAGNOSTICO

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

OBJETIVO: que los alumnos clasifiquen objetos según sus características

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Determinar el resultado de agregar o quitar elementos de una colección, juntar o separar colecciones, buscar lo que le falta a una cierta cantidad para llegar a otra y avanzar y retroceder en una serie.	En el inicio de la actividad se presento el material a los alumnos y se cuestiona sobre: ¿Cómo son los objetos? ¿De qué tamaño son? ¿Qué colores hay? ¿Qué forma tienen? ¿Cómo cuantos botones son? (se permite a los alumnos manipular el material) Por lo tanto, se consideraran y se tomaran en cuenta las características de dichos objetos posterior todos los objetos se pondrán en la mesa y se solicita a los alumnos que los clasificaran de acuerdo a su color, forma y tamaño, al final se comentara sobre la actividad realizada, que criterios utilizaron, para clasificarlas y se organizara el material.	*Botones de diferentes tamaños, colores, formas.	*1 hrs	*participación *interacción alumno-alumno *Clasificación

## PLANEACIÓN DE DIAGNOSTICO

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

OBJETIVO: Que los alumnos ordenen objetos de acuerdo a su tamaño en orden ascendente o descendente.

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significad o y uso de los números	Números naturales	Determinar el resultado de agregar o quitar elementos de una colección, juntar o separar colecciones, buscar lo que le falta a una cierta cantidad para llegar a otra y avanzar y retroceder en una serie.	Para iniciar la actividad se presentara el material con el que se trabajar por lo que el profesor solicita a los alumnos que realicen comparaciones de los diferentes tamaños de popotes que se tienen, posterior se repartirán determinados popotes a cada alumno con la finalidad de que individualmente los acomodaran de menor a mayor y viceversa, al concluir se comentara sobre como lo hicieron.	*popotes de diferentes tamaños	*1 hrs	*participación *interacción alumno-alumno *ordenar

## PLANEACIÓN DE CLASE (1)

**ESCUELA PRIMARIA: “GUADALUPE VICTORIA” C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 “A**

OBJETIVO: Que los alumnos adquieran el significado del uso de los números que se encuentran en el contexto

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado o y uso de los números	Números naturales	Identificar distintos usos de los números según los contextos en que aparecen: precios, calendarios, ascensores, camiones, etc.	<p>Juego: la papa caliente.</p> <p>Inicio: para iniciar el docente cuestionara a los alumnos ¿en donde hay números? ¿Para que los podemos ocupar? ¿Qué objetos de nuestro alrededor tienen números? Una vez comentado esto se le dirá a los alumnos que se saldrá a dar una vuelta por lo comunidad por lo cual tiene que llevar cuaderno y lápiz para que anoten los números que observaron en el trascurso del recorrido.</p> <p>Desarrollo: cuando vayan en el camino se observara todos el entorno y se comentara sobre en donde y que números observan a su alrededor cuestionando ¿Qué número será? ¿Por qué creen que este ahí? Al regresar al salón de clases los alumnos se sentaran en un semicírculo para que todos expongan con apoyo de sus anotaciones los números que observaron en el recorrido, así como también que mencionen que número creen que es, de manera que sus demás compañeros opinaran sobre si es el correcto, posterior el maestro proporcionara imágenes de diferentes objetos las cuales tendrán el signo de \$ y mediante la dinámica de la papa caliente cada uno de los alumnos pasara a anotar el precio que cree que es el correcto y mencionando que número es, los demás compañeros mencionaran si estarán de acuerdo y el por qué una vez que hayan pasado todos se realizara la actividad del libro de texto de la pág. 10</p> <p>Cierre: para finalizar la actividad el maestro cuestionara a los alumnos sobre ¿para qué crees que te sirven los números? ¿En donde hay más números?</p>	*Cuaderno *Lápiz *Calendario *Recortes de diferentes Objetos	*1 hrs	*participación *interacción alumno-alumno

## PLANEACIÓN DE CLASE (2)

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

OBJETIVO: Que los alumnos clasifiquen según las características de los objetos

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Comparar y completar colecciones	Juego: la tiendita de ropa. Se iniciará la actividad mediante la acomodación de cada una de las prendas que hayan llevado los alumnos, de esta manera entre todos se organizaran para decidir quién será la persona que venderá la ropa y cada uno de los niños pasara a comprar las prendas con apoyo de monedas de papel, en donde los alumnos comentaran sobre las características de cada uno de sus prendas y así las puedan clasificar según las que vayan comprando y separando según sus características, para finalizar entre todos se comparara las prendas compradas y hacer uso adecuado de las monedas comentando ¿Cuántas tienen? ¿Cuántas usaron? ¿Cuántas les sobraron? De esta manera también se cuestionara si ¿les gusto la actividad? y ¿cómo se sintieron?	* Diversas prendas de ropa. *monedas de papel	1 hrs	*participación *interacción alumno-alumno *interacción alumno-maestro

### PLANEACIÓN DE CLASE (3)

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

OBJETIVO: Que el alumno compare cantidades apoyándose de ilustraciones para favorecer el conteo.

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Comparar y completar colecciones	<p>Juego: el domino</p> <p>Inicio: para iniciar la actividad el maestro proporciona rectángulos de cartulina dividido en dos apartados para que los alumnos realicen un domino.</p> <p>Desarrollo: el maestro presenta el domino a los alumnos cuestionando sobre las características que presenta, una vez que se haya comentado sobre cómo está compuesto, todos ayudan a que los puntos del domino están hacia abajo (que no se vean), posterior mediante la dinámica 5 ratoncitos se formaran dos equipos los cuales se formaran en fila y el maestro explica que cada uno de los integrantes del equipo pasa a la mesa y toma una ficha del domino y la voltea, con la finalidad de que observen que obtuvo cada uno, los cuente junto con los demás integrantes del equipo y los compare de manera que el niño que vaya sacando la ficha con más puntos gana y se queda con las dos fichas.</p> <p>Cierre: al concluir la actividad una vez que hayan pasado todos los integrantes del equipo, se cuestionará sobre ¿qué equipo gano? ¿Cuántas fichas obtuvieron cada equipo? ¿Cuántos puntos tienen cada ficha? Por último se saldrá al patio y se jugara el domino.</p> <p>Para profundizar más el tema se retomara la actividad del libro de texto de la pag.15</p>	*domino	1hrs	<p>*participación</p> <p>*razonamiento</p> <p>*coherencia</p> <p>*Interacción alumno-alumno</p>

### PLANEACIÓN DE CLASE (4)

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Comparar y completar colecciones	<p>Juego: el lobo</p> <p>Inicio: para dar inicio a la actividades se saldrá al patio y se cantara los elefantes con la finalidad de que los alumnos se agrupen según el número de elefantes que indique la canción,</p> <p>Desarrollo: mediante el juego el lobo, para el alumno que pierda el maestro les proporcionara a cada uno de los alumnos una tira de cartulina con una secuencia numérica en la cual le faltaran algunos números con la finalidad de que la completen con el número correcto, se discutirá en grupo se están o no de acuerdo con la solución de los demás compañeros.</p> <p>Cierre: una vez que hayan finalizado se pegaran cada una de las tiras en el pizarrón con la finalidad de comparar las respuestas de los demás compañeros, por ultimo entre todos los alumnos se resolverá de manera correcta.</p> <p>Para profundizar más sobre el tema se retoma la actividad del libro de texto de la pag.23</p>	*Tira de cartulina *lápiz	*1 hrs	*participación *razonamiento *coherencia *Interacción alumno-alumno

## PLANEACIÓN DE CLASE (5)

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

<b>EJE</b>	<b>TEMA</b>	<b>SUBTEMA</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>ACTIVIDADES DIDACTICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Comparar y completar colecciones	<p>Juego: los elefantitos</p> <p>Inicio: para dar inicio a nuestra actividad se cantara los perritos</p> <p>Desarrollo: mediante la dinámica el elefantito quien pierda, el maestro proporcionara un libro para recortar y un pedazo de cartulina con la finalidad de que los alumnos de acuerdo al número que tendrá escrito recortara y pegara determinadas ilustraciones que representen la cantidad indicada.</p> <p>Cierre: cada uno de los alumnos recitara la serie numérica acompañada de las ilustraciones que ellos les pegaron, los demás compañeros apoyaran si creen que no están en lo correcto.</p> <p>Para fortalecer mas los conocimientos se retomaran la actividad del libro de texto de la pág. 24</p>	<p>*tijera</p> <p>*libros para recortar</p> <p>*pegamento</p>	1 hrs	<p>*participación</p> <p>*razonamiento</p> <p>*coherencia</p> <p>*Interacción alumno-alumno</p>

## PLANEACIÓN DE CLASE (6)

**ESCUELA PRIMARIA: “GUADALUPE VICTORIA” C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 “A**

OBJETIVO: Que los alumnos clasifiquen los objetos según sus características y favorezcan el conteo.

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Determinar el resultado de agregar o quitar elementos de una colección, juntar o separar colecciones, buscar lo que le falta a una cierta cantidad para llegar a otra y avanzar y retroceder en una serie.	<p>Juego: Quien pone.</p> <p>Inicio: Para dar inicio a la actividad se juega pájaros en el nido para organizar al grupo en equipos se les indique que cada equipo tome 3 platos en el centro de cada equipo estará un montón de diferentes objetos como por ejemplo: corcholatas, botones, piedras, palitos, cucharas, hojas, semillas, etc., y se les explica que se va a jugar a quitar y poner, para ello tienen que escuchar con atención las indicaciones les va a decir para que puedan saber que van a hacer.</p> <p>Por ejemplo: “pongan tres botones en un platillo”, los niños realizan la acción como ellos crean, después se pregunta a cada equipo ¿Cuántos botones pusieron? ¿Cómo saben que pusieron tres? ¿Los contamos?</p> <p>Posterior se pide que pongan el material nuevamente en medio de la mesa. Ahora se cambian las instrucciones:</p> <p>Desarrollo ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pongan un objeto en cada plato.</li> <li>❖ Pongan dos corcholatas, dos piedras, dos botones en un solo plato.</li> <li>❖ Pongan tres objetos en cada plato.</li> <li>❖ Pongan un botón en un plato.</li> <li>❖ Pongan cinco cosas en un plato.</li> </ul> <p>Cierre: Después de dar cada instrucción se realizan las preguntas que lleven a los niños a la reflexión sobre la cantidad de objetos que pusieron. Ejemplo: si juntamos las cosas que pusimos en los platos ¿Cuántos objetos tenemos en total? ¿Qué hay más?</p>	*Platos o círculos de cartoncillo *botones *corcholatas *piedras *semillas *palitos *cucharas	1 hrs	*participación *interacción alumno-alumno *interacción alumno-maestro

## PLANEACIÓN DE CLASE (7)

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Comparar y completar colecciones	<p>Juego: A nadar patos</p> <p>Antes de que se inicie la actividad se pintan tres rayas en el piso en forma de olas con salida y meta.</p> <p>Inicio: el maestro divide al grupo en tres equipos mediante la dinámica gigantes y enanos</p> <p>Desarrollo: se explica a los alumnos que la act. Consiste en saber qué equipo llegara primero a la meta, para ello cada equipo lanzara un dado y de acuerdo al número que marque serán las olas que avanzara el pato, cuando hayan pasado todos los equipos y los patos estén en diferentes lugares se les cuestiona: ¿Qué pato llego más lejos? ¿Cual quedo más cerca de la salida? ¿Cuáles patos avanzaron igual? ¿Qué diferencia hay entre el pato de los equipos?</p> <p>Cierre: al finalizar la actividad los alumnos formaran un circulo y comentaran sobre ¿Cuál equipo gano? ¿Quién llego primero a la meta? ¿Quién llego al final?</p> <p>Para profundizar más la actividad se retomara la actividad de la pag.17</p>	*figuras de pato hechas en cartoncillo *dado *gises	*1 hrs	*participación *razonamiento *coherencia *Interacción alumno-alumno

## PLANEACIÓN DE CLASE (8)

**ESCUELA PRIMARIA:** “GUADALUPE VICTORIA”    **C.C.T:** 30DPR1259V    **GRUPO:** 1 “A”

**OBJETIVO:** Que el alumno adquiriera la habilidad de agregar o quitar elementos de una colección para favorecer el conteo con ayuda de material concreto.

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Determinar el resultado de agregar o quitar elementos de una colección, juntar y separar colecciones, buscar lo que le falta a una cierta cantidad para llegar a otra y avanzar o retroceder en una serie.	<p>Juego: el rey pide</p> <p>Inicio: el profesor solicita al grupo que salgan al patio y se formen en dos hileras, de esta manera se formaran los equipos, explicando que uno de ellos será el rey, poniendo la corona y sentado en una silla.</p> <p>Desarrollo: se inicia el juego cuando el rey solicita a la tribu determinado objeto. Por ejemplo: el rey pide 3 piedras grandes., de esta manera el equipo se organizara y entre todos alrededor del patio buscan rápidamente lo solicitado por el rey, así él quien llegue primero gana y entre todo el grupo se cuentan los objetos solicitados y según las características que el pide.</p> <p>Conclusión: al terminar los alumnos cuentan quien tuvo más puntos, gana el que más puntos tengan y de esta manera el profesor cuestiona:                      ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron?                      ¿Cómo se puso de acuerdo el equipo para llevar las cosas al rey?</p>	*corona de papel *silla *cartulina *marcador	*1 hrs	*participación *comentarios *interacción alumno-alumno *razonamiento

## PLANEACIÓN DE CLASE (9)

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA"    C.C.T: 30DPR1259V    GRUPO: 1 "A"**

OBJETIVO: Que el alumno identifique los números, además de recitar la serie numérica a partir de un numero dado.

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Recitar la serie numérica oral, ascendente y descendente de uno en uno a partir de un número dado.	<p>Juego: lotería de números</p> <p>Inicio: para dar inicio a la actividad se comentara en grupo si alguien sabe cómo se juega la lotería, cuales son las reglas y si les gustaría jugarla, de tal manera que el profesor presenta la lotería mencionando que se realizara el juego de lotería números.</p> <p>Desarrollo: cada uno de los alumnos comenta sobre cuáles son los números que tiene su planilla, y los compartirán con los demás compañeros, de esta manera tendrá cada uno determinados granos que pondrá según vayan pasando los números hasta llenar la planilla, para ello ganara la persona que primero llene su planilla.</p> <p>Cierre: se concluirá la actividad mediante una mesa redonda en donde compartirán quien gano primero, que números tenia, de manera que comentaran a los demás que numero de su planilla es el más grande, cual más pequeño anotándolos en el pizarrón, así que los mencionaran de menor a mayor cada integrante, por último se comentara si les gusto la actividad y como se sintieron al realizarla.</p>	*cartoncillo * lotería de números *granos	*1 hrs	*participación *comentarios *interacción alumno-alumno *razonamiento

## PLANEACIÓN DE CLASE (10)

**ESCUELA PRIMARIA: "GUADALUPE VICTORIA" C.C.T: 30DPR1259V GRUPO: 1 "A"**

OBJETIVO: Que el alumno el recitado de los números con su escritura.

EJE	TEMA	SUBTEMA	HABILIDAD	ACTIVIDADES DIDACTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	Trabajar con la serie numérica escrita por lo menos hasta 10	<p>Juego: el reloj de la vieja catedral                      Inicio: se inicia la actividad presentando las diversas tarjetas a los alumnos con diferentes ilustraciones la cual contiene determinado número de objetos.                      Desarrollo; se forman dos hileras para llevar a cabo el juego el reloj de la vieja catedral para ello a cada alumno se le asigna determinado número de tal manera que cuando el profesor menciona el reloj de la vieja catedral marca las 2 con 6, entonces los alumnos con los números 2 y 6 correrán a alcanzar la tarjeta de imágenes él quien llegue al final tendrá que anotar el numero que corresponde a la ficha en el pizarrón, por lo que el quipo apoyara a su representante y les dirá si está bien escrito o no.                      Cierre. Se finalizara la actividad comentando en el grupo ¿Cómo se sintieron? ¿Se cansaron? ¿Qué les pareció la actividad? ¿Cuál de los equipos gano más puntos?</p>	*tarjetas con imágenes *gis *pizarrón.	*1 hrs	*participación *comentarios *interacción alumno-alumno *razonamiento



Con respecto al problema presente de cómo lograr que los alumnos de primer grado de la escuela Guadalupe Victoria logren el tercer nivel de clasificación en la construcción del proceso de número, se aplicó la evaluación que corresponde a los resultados obtenidos con respecto a las planeaciones planteadas que incluían al juego de reglas como la estrategia principal.

Por lo cual una de los elementos en la educación es la evaluación de los alumnos, donde se considera que tanto han avanzado los alumnos en base a las planeaciones aplicadas en el grupo para conocer los logros o dificultades sobre la pertinencia de las actividades y de las acciones que realiza el profesor en clase.

De manera que la evaluación de los alumnos consistió en considerar en primer lugar si los alumnos manifestaron conocimientos previos, es decir que el alumno expuso lo que conocía del tema a trabajar, por lo que aportan sus conocimientos sin pena o temor a equivocarse, por lo que en este punto todos los alumnos tienen la iniciativa de participar y opinar.

El segundo aspecto que se retomó es la participación individual de cada uno de ellos, en esta los alumnos de primer grado participan por iniciativa, sin la necesidad de esforzarlos a que participen, ya que mediante el uso de la estrategia el juego los alumnos participan activamente por lo que son respetadas sus opiniones por los demás compañeros.

El tercer aspecto es la participación del alumno de forma grupal, esta se dirige principalmente cuando al alumno cuando se encuentra trabajando en equipo, que tanto colabora en apoyar a los compañeros de su equipo para trabajar, compartir ideas y opiniones, por lo que de los 10 alumnos, 8 de ellos si participan en trabajos con equipo, mientras que 2 de los alumnos no les gusta opinar o participar, por lo que cuando trabajan en equipo mencionan que no les gusta el equipo en el que se encuentran y que por eso no participan.

El cuarto aspecto abarca el primer nivel de clasificación este abarca que los alumnos establezcan semejanzas entre los elementos a clasificar, por lo que en este nivel los alumnos lo realizan sin dificultad alguna.

El quinto aspecto se enfoca al segundo nivel de clasificación, en este el alumno toma en cuenta las diferencias entre los elementos y forma varios grupos, de esta manera es como los alumnos de primer grado logran sin ninguna dificultad realizarlo.

El sexto aspecto que se relaciona estrechamente con el planteamiento del problema de que los alumnos logren el tercer nivel de clasificación el cual consiste en que el alumnos establezca relaciones de inclusión , por lo que se evaluó con respecto al análisis de las observaciones del profesor en donde considero si cada uno de los alumnos no lo realizo, se encuentra en proceso o lo realizo, por lo que se obtuvo que un 80% de los alumnos lo realiza sin ninguna dificultad, mientras que el 20% aun no lo realiza, mas sin embargo se encuentra en proceso.(ver apéndice 8)

## EVALUACIÓN DEL PROFESOR

ASPECTO	BUENO	REGULAR	MALO
Toma en cuenta los conocimientos previos de los alumnos			
Parte de los intereses de los alumnos			
Motiva para la participación de los alumnos			
Permite a los alumnos que construyan su conocimiento			
El ambiente en el que se trabaja es de confianza			
Las actividades son adecuadas para el aprendizaje de los alumnos			
Se expresa de manera clara y adecuada según el nivel de los alumnos.			
Se conto con los materiales y recursos necesarios para las actividades			
Resolvió dudas e inquietudes de los alumnos			
Se respeto el tiempo de cada actividad			
Planea con anterioridad su clase			
Su intervención es adecuada			

Otra de las evaluaciones que toman mayor auge en este trabajo es la autoevaluación del profesor quien planteo diversas actividades que incluían al juego de reglas para atacar el problema, en esta evaluación se considera que el profesor reflexione sobre su práctica docente y de esta manera mejorar día a día su trabajo.

Para ello en este tipo de evaluación se consideran diversos aspectos resaltando la postura del profesor quien funciona como moderador en la clase, por lo cual se consideran aspectos como:

Primero se destaca que el profesor considere y tome en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, en el desarrollo de las planeaciones aplicadas por el profesor al inicio de las actividades permitía que los alumnos opinaran con respecto al tema que se abordaría, por lo que en este aspecto se evalúa como bueno, pues a partir de los conocimientos que los alumnos tienen el profesor parte para que el alumno logre construir su aprendizaje.

El segundo aspecto considera que el profesor toma en cuenta los intereses de los alumnos, lo cual es bueno ya que el profesor al concluir la actividad permite que los alumnos opinen sobre las actividades que desean realizar al siguiente día de trabajo, por lo que considera las opiniones y como se trabaja con juegos se cuestiona a los alumnos que juegos son de su agrado, así se aplicaron para sacar provecho y que los alumnos adquieran aprendizajes significativos.

El tercer aspecto considera la actitud del profesor en clase, es decir, motiva para la participación de los alumnos, la cual se considera que buena ya que siempre se encontraba con una actitud positiva lo cual favorecía que los alumnos participaran durante el desarrollo de las clases.

El cuarto aspecto considera que si el profesor permite a los alumnos que construyan su conocimiento, este aspecto es uno de los mas importante ya que es en donde el profesor critica su práctica docente, en este aspecto se evalúa

bueno ya que el profesor no se dirige a los alumnos de forma tradicional, ni mucho menos toma preferencia en sus alumnos, es decir, el profesor no solo proporciona los contenidos sin importar que estos reflexionen, por ello su práctica fue adecuada ya que permitió que el alumno explore el material con el que trabaja, comenta sus deducciones de las actividades que realizó, permite que en equipo compartan reflexiones que favorecen su aprendizaje.

El quinto aspecto se evaluó con respecto al ambiente del aula en el que se trabaja, el cual se considera que fue bueno ya que el aula permite tener un amplio espacio para acomodar el material adecuadamente y se tomó en cuenta espacios libres para poner en práctica las actividades del juego, desde esta perspectiva se puede mencionar que siempre el ambiente de trabajo fue agradable, de confianza para que los alumnos aprendieran.

El sexto aspecto fue con respecto a las actividades las cuales si fueron adecuadas para el aprendizaje de los alumnos, ya que permitían que participaran y pusieran en práctica diversas habilidades que favorecen aprendizajes significativos.

Por otra parte, el séptimo aspecto a evaluar se enfoca hacia la forma de expresarse del profesor hacia los alumnos ya que se considera que fue la adecuada pues considero que el lenguaje fue el adecuado para los alumnos de primer grado de la escuela primaria.

El octavo aspecto que se evaluó es que se contó con los materiales y recursos necesarios para las actividades planeadas, por lo cual se considera que fue bueno ya que el profesor tenía preparado al inicio de la clase el material necesario para trabajar y en donde también se considero que se encontrara al alcance.

El noveno aspecto a evaluar consistió en que el profesor resolvió dudas e inquietudes de los alumnos, en este aspecto cabe señalar que la función del

profesor fue de moderador por lo que los alumnos solicitaban ayuda cuando lo creían conveniente, por lo que la intervención del profesor fue la adecuada.

El último aspecto que se evalúa es el tiempo fue adecuado y respetado de acuerdo a las actividades, por lo que este fue bueno ya que el profesor realizó las actividades planeadas en la que considero el tiempo adecuado y necesario.

## EVALUACIÓN GRUPAL

<b>PREGUNTAS:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>¿POR QUÈ?</b>
¿Concluyeron su trabajo?			
¿Entendieron las actividades?			
¿Se apoyaron entre compañeros?			
¿Obtuvieron buenos resultados?			
¿Propusieron reglas?			
¿Trabajaron en equipo?			
¿Aportaron ideas?			

La evaluación grupal se considera dentro de este proyecto debido a que las planeaciones aplicadas en las que interviene el juego para lograr que los alumnos de primer grado logren el tercer nivel de clasificación en la construcción del proceso del número, en la cual los alumnos realizaron actividades que incluían formar equipos para trabajar, por ello este tipo de evaluación incluye diversas preguntas que se plantearon a los alumnos para conocer como funciona el grupo, en esta evaluación se incluye si los alumnos concluyeron su trabajo satisfactoriamente, entendían las actividades que el profesor planteaba y las ponían en práctica, el apoyo entre los mismos compañeros de grupo y conocer si los objetivos de las actividades se lograron.

Así como también la evaluación grupal incluye como los alumnos favorecieron la puesta en marcha de la estrategia del juego ya que este consistía en poner en práctica juego de reglas por lo que los alumnos intervinieron aportando reglas a los juegos que fueron planteados, aportaron ideas y realizaron un buen trabajo en equipo. (Ver apéndice 9)

## EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Tipo de juego:

Nombre del profesor:

Fecha:

Nombre de la escuela:

Ubicación:

Propósito de aplicación:

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>							
<b>Aspectos a observar</b>	<b>Le gustó realizarlo</b>	<b>Terminó de jugar antes que todos</b>	<b>Fue demasiado fácil</b>	<b>Demasiado Difícil</b>	<b>Pide que se repita</b>	<b>Estuvo Indiferente</b>	<b>Utilizó palabras nuevas</b>
<b>Marcas (si)(no)</b>							
<b>Comentarios</b>							
<b>Conclusiones:</b>							

Con el objetivo de tener más en claro que para darle solución el problema de cómo lograr que los alumnos de primer grado de la escuela primaria Guadalupe Victoria logren el tercer nivel de clasificación se aplicó la estrategia del juego pero principalmente el juego de reglas, por lo que para enfocarse más en qué medida beneficio en los alumnos se realizó la evaluación de la estrategia del juego que se incluía en cada una de las planeaciones por lo que según el juego aplicado se consideraban aspectos hacia los alumnos como si les gustó realizarlo, el alumno terminaba antes o después de jugar que los demás, los juegos que se aplicaron fueron adecuados, ya que se notó en los alumnos que no les pareció ni demasiado fácil ni difícil, además después solicitan que se siguieran aplicando y no se mostraron indiferentes antes los juegos aplicados.

En el apartado de comentarios el profesor desarrolló la actitud que observaba del alumno, ya que en los alumnos se observó el agrado hacia las actividades planteadas pues se consideró su opinión en relación a los juegos, en conclusiones el profesor registró que tanto la estrategia favoreció el aprendizaje del alumno lo cual fue bueno ya que se cumplieron los objetivos planteados.

Por tal motivo es necesario recalcar que el uso de la estrategia del juego que se empleó resultó favorable para lograr en los alumnos de primer grado alcanzaran el tercer nivel de clasificación en el proceso de construcción del número y en donde además también dependerá del profesor como es que este ponga en práctica diversas actividades que favorezcan el verdadero aprendizaje de los alumnos. (Ver anexo 4)

**SUGERENCIAS  
Y  
RECOMENDACIONES**

## **SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES**

### **A LOS MAESTROS:**

Contar con un plan de trabajo diario el cual contenga; objetivos, contenidos, actividades, materiales y tiempos, además deben ser pertinentes, adecuadas, atractivas, integrales y temporalizadas, que permitan llamar la atención de los alumnos, las cuales le sean de interés y permitan la participación de todo el grupo, las actividades deben permitir que los alumnos expresen los conocimientos previos.

Propiciar estrategias de enseñanza que involucren promover el trabajo colaborativo y el desarrollo de las habilidades de los alumnos con ayuda de los rincones, en este caso el rincón de matemáticas, el cual debe contener diversos materiales que el alumno pueda manipular y que este a su alcance.

Llevar a cabo la observación sistemática del desempeño de los alumnos y registrar avances, logros u obstáculo, de esta manera podrá desarrollar o implementar actividades que permitan un buen aprendizaje.

Realizar reuniones periódicas con los padres de familia para informales sobre los avances en el desarrollo y aprendizaje de los niños además de brindar sugerencias o recomendaciones sobre como apoyar a sus hijos en casa.

### **A LOS PADRES:**

A todos los padres de familia, en el hogar permitir que sus hijos se involucren en las actividades que favorezcan el razonamiento en sus hijos, por ejemplo en lo que respecta a clasificación pueden permitir que sus hijos les ayuden a realizar sus actividades en casa como lo es; separar los frijoles, acomodar la ropa, contar los pollitos, etc.

Estar en constante comunicación con sus hijos, que permitan la expresión con respecto a cómo se sienten, cómo les fue en la escuela, que fue lo que más les gusto, que fue lo que no le agrado en clase y porque ó si tiene alguna dificultad, así

como también estar en contacto con sus profesores y conversar sobre el aprovechamiento de sus hijos.

En casa tener el tiempo disponible con sus hijos y ayudarlos en sus tareas, por si tienen alguna duda y motivarlos para un mejor empeño en su escuela, además de conversar son ellos sobre su estado de ánimo o actitudes.

### **A LOS ALUMNOS:**

Conocer la importancia del trabajo en equipo lo cual favorece la participación de todo el grupo, además de mantener un ambiente de trabajo agradable en donde todos puedan proporcionar opiniones y respetarlas.

Tener una buena comunicación con sus maestros para decir que se les dificulta y en que pueden trabajar, si existen dudas, inquietudes, sugerencias, comentarios, poder expresarlos sin ninguna dificultad para tomarlos en cuenta.

Proponer actividades de su agrado o interés, así como también exponer alguna situación que beneficie su aprendizaje.

Comentar sobre el ambiente de trabajo que desea para realizar las actividades, trabajo de campo, experimentos, realizar entrevistas, etc.

# **BIBLIOGRAFÍA**

## BIBLIOGRAFÍA

- COLL, Cesar. “Antología básica: Corrientes pedagógicas contemporáneas”, UPN, México D.F, pág. 9-28
- JEAN, Piaget. “La teoría de Piaget”. Teoría de la instrucción en España. El niño desarrollo y proceso de construcción, pág.104-105.
- LERNER, Delia. “Concepto de numero”. Aspecto didáctico en: clasificación, seriación y concepto de numero.1997
- MARÍN, Alba. “Tlapacoyán, historia de sus días”, Tlapacoyán, 2010, pág. 11
- OLMEDO, Alejandro. “Guía para maestros” México, 2010 pag.69-76.
- SEP, Programas de estudio 2009. Primer grado. Educación básica. pág. 80-109.
- UPN, “Antología básica: el juego”, imprenta universitaria 1994, pág. 26
- UPN, “Antología básica: el niño desarrollo y proceso de construcción del conocimiento”, imprenta universitaria 1994, pág. 122.
- CONAFE “Aprender jugando” guía de orientación y trabajo 2005, pag.16-57.
- CONAFE “Como aprendemos matemáticas” guía de orientación y trabajo 2005, pág. 19-37.

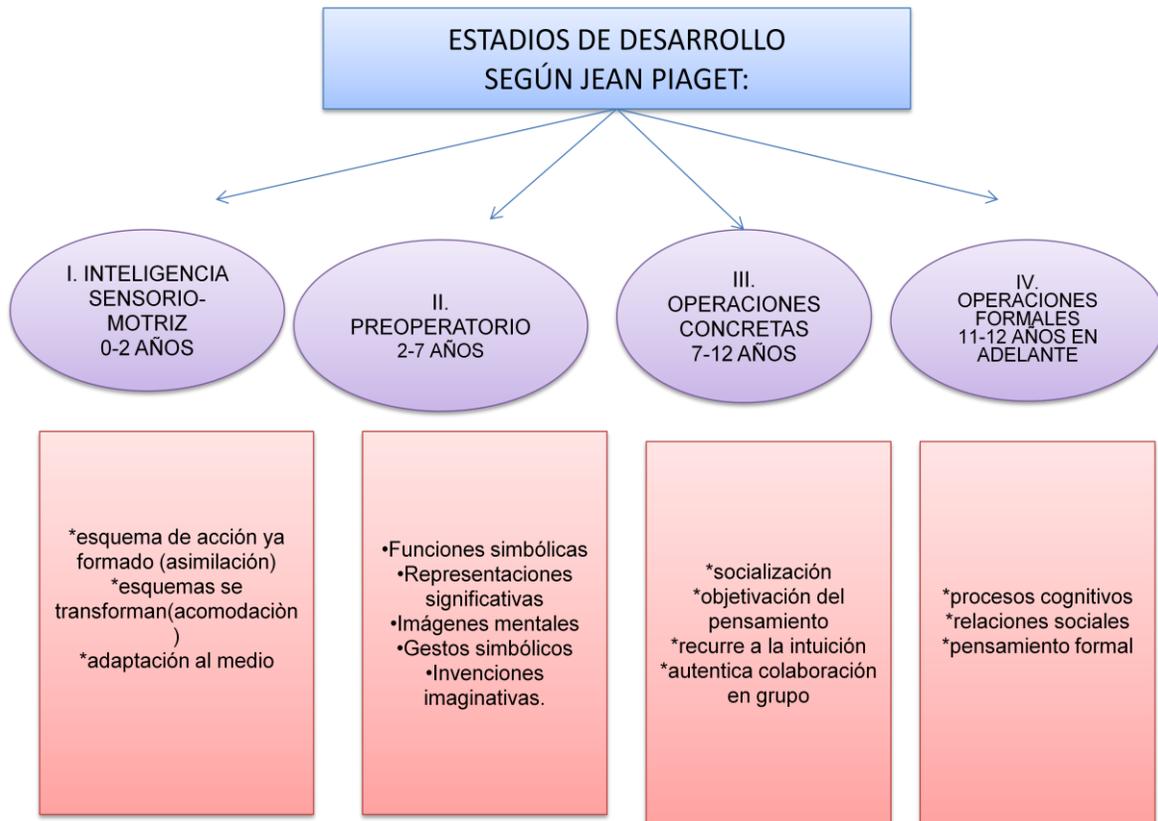
**ANEXOS**

**ANEXO 1**





## ANEXO 3



**ANEXO 4**

**EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA**

**Tipo de juego:**

**Nombre del profesor:**

**Fecha:**

**Nombre de la escuela:**

**Ubicación:**

**Propósito de aplicación:**

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>							
<b>Aspectos a observar</b>	<b>Le gustó realizarlo</b>	<b>Terminó de jugar antes que todos</b>	<b>Fue demasiado fácil</b>	<b>Demasiado Difícil</b>	<b>Pide que se repita</b>	<b>Estuvo Indiferente</b>	<b>Utilizó palabras nuevas</b>
<b>Marcas (si)(no)</b>							
<b>Comentarios</b>							
<b>Conclusiones</b>							

# APÉNDICES

## APÉNDICE 1

ALUMNOS QUE INTEGRAN EL PRIMER GRADO DE LA ESCUELA PI  
“GUADALUPE VICTORIA”

<b>NOMBRE DEL ALUMNO</b>	<b>M/H</b>	<b>EDAD</b>
Alexis Bandala Méndez	H	6 años, 2 meses
Carlos Noé Miranda Mendoza	H	6 años
Guillermo Gonzales Rodríguez	H	6 años, 3 meses
José Gabriel Rosas Moreno	H	6 años, 2 meses
José Juan Franzoni Guzmán	H	6 años, 3 meses
José Manuel Sánchez González	H	6 años, 5 meses
Linos Daniel Moreno Sandoval	H	6 años, 4 meses
Magdalena Bandala de Jesús	M	6 años, 2 meses
Noé Sedano Pérez	H	6 años, 1 mes
Vanessa Mishel Murrieta García	M	6 años, 7 mese

## APÉNDICE 2

### ENTREVISTA REALIZADA A LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA “GUADALUPE VICTORIA”

1.- ¿Cuál es tu nombre?

2.- ¿Cuántos años tienes?

3.- ¿Cuál es la asignatura de tu preferencia?

4.- ¿Qué asignatura se te hace complicada? ¿Por qué?

5.- ¿Cuándo tienes dudas preguntas a tu maestro?

6.- ¿Te gusta como da la clase el maestro? ¿Por qué?

7.- ¿Te gusta el trabajo en equipo?

8.- ¿Qué actividades quieres realizar en la clase?

9.- ¿Tu maestro permite que participes en clase?

10.- ¿Cómo es tu mejor clase?

### APÉNDICE 3

#### INSTRUMENTOS DE DIAGNOSTICO APLICADO AL GRUPO DE 1º GRADO DE LA ESCUELA PRIM. "GUADALUPE VICTORIA"

#### CLASIFICACIÓN

NOMBRE	M	R	B
Alexis Bandala Méndez		*	
Carlos Noé Miranda Mendoza	*		
Guillermo Gonzales Rodríguez			*
José Gabriel Rosas Moreno	*		
José Juan Franzoni Guzmán	*		
José Manuel Sánchez González		*	
Linos Daniel Moreno Sandoval	*		
Magdalena Bandala de Jesús			*
Noé Sedano Pérez	*		
Vanessa Mishel Murrieta García			*

**M:** malo

**R:** regular

**B:** bueno

## APÉNDICE 4

### INSTRUMENTOS DE DIAGNOSTICO APLICADO AL GRUPO DE 1º GRADO DE LA ESCUELA PRIM. "GUADALUPE VICTORIA"

#### SERIACIÓN

NOMBRE	M	R	B
Alexis Bandala Méndez		*	
Carlos Noé Miranda Mendoza	*		
Guillermo Gonzales Rodríguez			*
José Gabriel Rosas Moreno		*	
José Juan Franzoni Guzmán	*		
José Manuel Sánchez González			*
Linos Daniel Moreno Sandoval	*		
Magdalena Bandala de Jesús			*
Noé Sedano Pérez	*		
Vanessa Mishel Murrieta García			*

**M:** malo

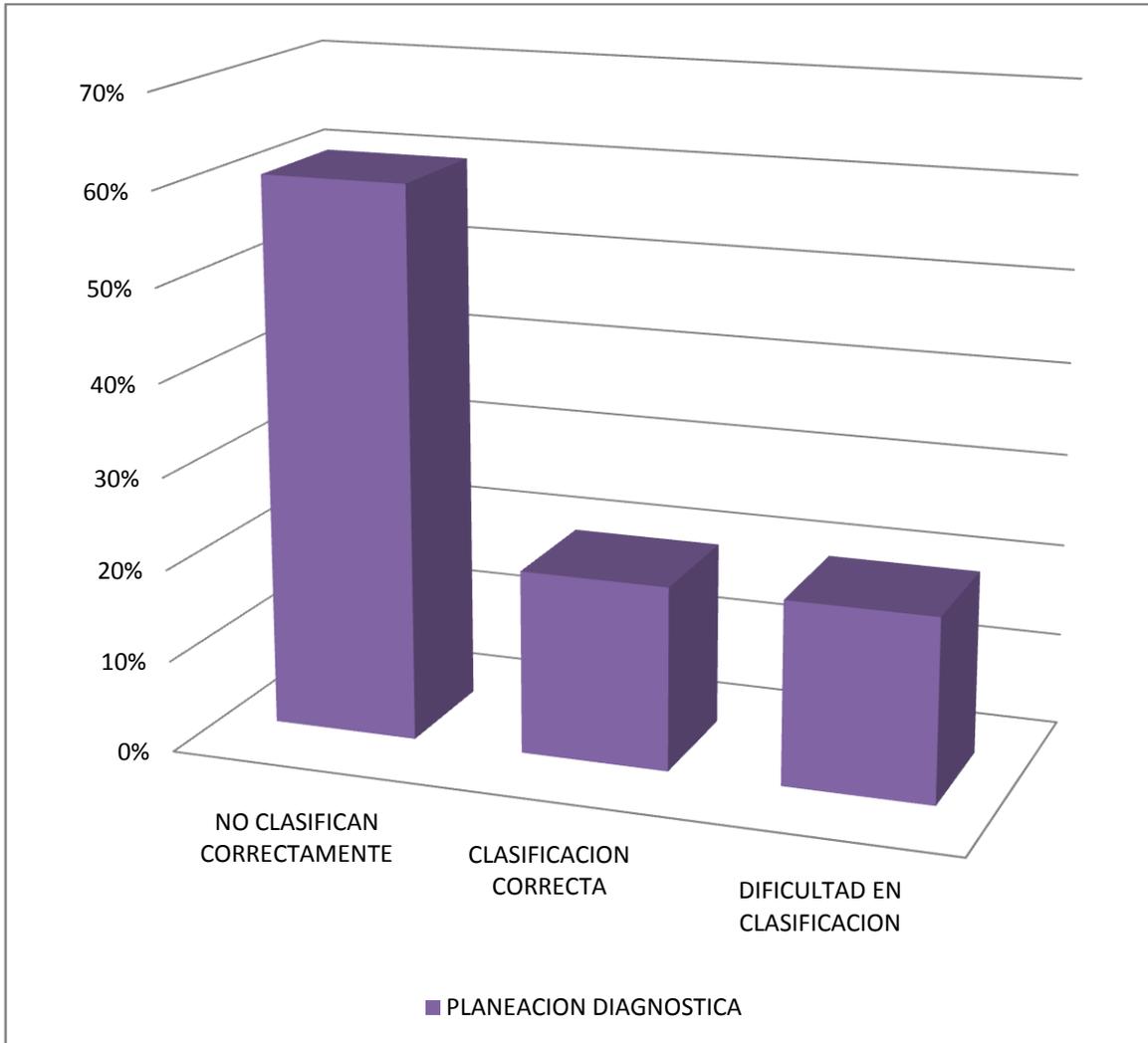
**R:** regular

**B:** bueno

## APÉNDICE 5

### GRAFICA DE EXAMEN DIAGNOSTICO

#### ESCUELA PRIMARIA "GUADALUPE VICTORIA"



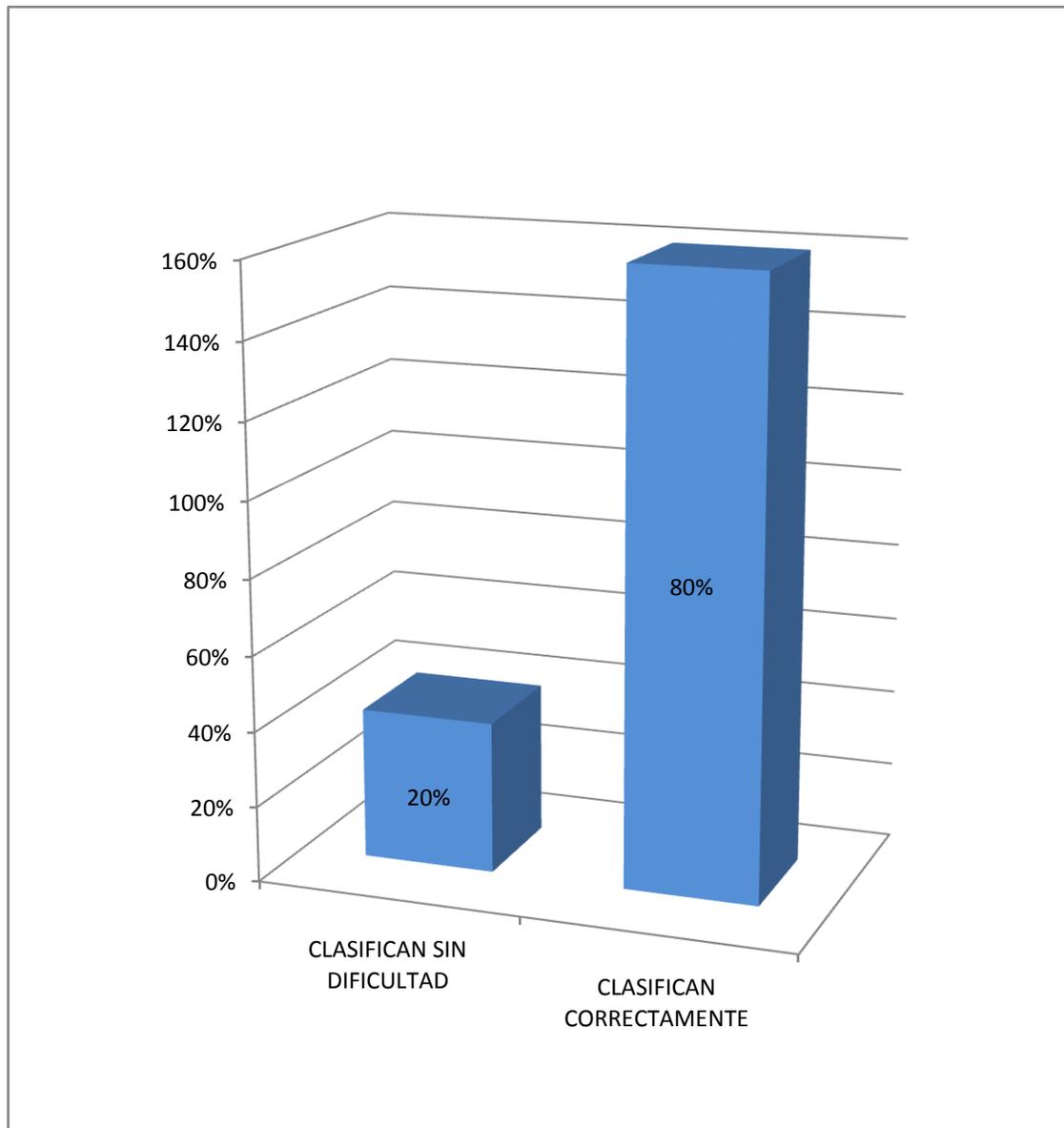
## **APÉNDICE 6**

### **ENTREVISTA REALIZA A LOS ALUMNOS DE LAS ACTIVIDADES QUE MAS LES GUSTA HACER.**

- 1.- ¿Qué es lo que te gusta hacer en la escuela?
  
- 2.- ¿Con cuál de tus compañeros te gusta trabajar?
  
- 3.- ¿con que compañero no te gusta trabajar? ¿Por qué?
  
- 4.- ¿Qué te gusta jugar?
  
- 5.- ¿Cuáles juegos te agradan y por qué? Menciona ejemplos
  
- 7.- ¿Te gusta ganar o perder en algún juego? ¿Por qué?
  
- 8.- ¿Qué más te gusta hacer a parte de jugar?
  
- 9.- ¿Qué juegos conoces y como se realizan?
  
- 10.- ¿Te gustaría que tu maestro juegue contigo?

## APÉNDICE 7

### RESULTADOS OBTENIDOS CON EL USO DE LA ESTRATEGIA “EL JUEGO”



## APÉNDICE 8

### Evaluación de los alumnos:

NOMBRE DEL ALUMNO	MANIFIESTA CONOCIMIENTOS PREVIOS		PARTICIPA INDIVIDUALMENTE		PARTICIPA EN ACTIVIDADES GRUPALES		PRIMER NIVEL DE CLASIFICACIÓN			SEGUNDO NIVEL DE CLASIFICACIÓN			TERCER NIVEL DE CLASIFICACIÓN		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	R	E.P	N.R	R	E.P	N.R	R	E.P	N.R
Alexis Bandala Méndez	✓		✓			✓	✓			✓			✓		
Carlos Noé Miranda Mendoza	✓		✓			✓	✓			✓			✓		
Guillermo González Rodríguez	✓		✓		✓		✓			✓			✓		
José Gabriel Rosas González	✓		✓		✓		✓			✓			✓		
José Juan Franzoni Guzmán	✓		✓		✓		✓			✓				✓	
José Manuel Sánchez González	✓		✓		✓		✓			✓			✓		
Ilinos Daniel Moreno Sandoval	✓		✓		✓		✓			✓			✓		
Magdalena Bandala de Jesús	✓		✓		✓		✓			✓			✓		
Noé Sedano Pérez	✓		✓		✓		✓			✓				✓	
Vanessa Mishel Murrieta García	✓		✓		✓		✓			✓			✓		

R: REALIZÓ

E.P: EN PROCESO

N.P: NO REALIZÓ

## APÉNDICE 9

### EVALUACIÓN DEL PROFESOR

ASPECTO	BUENO	REGULAR	MALO
Toma en cuenta los conocimientos previos de los alumnos	✓		
Parte de los intereses de los alumnos	✓		
Motiva para la participación de los alumnos	✓		
Permite a los alumnos que construyan su conocimiento	✓		
El ambiente en el que se trabaja es de confianza	✓		
Las actividades son adecuadas para el aprendizaje de los alumnos	✓		
Se expresa de manera clara y adecuada según el nivel de los alumnos.	✓		
Se conto con los materiales y recursos necesarios para las actividades	✓		
Resolvió dudas e inquietudes de los alumnos	✓		
Se respeto el tiempo de cada actividad	✓		
Planea con anterioridad su clase	✓		
Su intervención es adecuada	✓		

## APENDICE 10

### EVALUACIÓN GRUPAL

<b>PREGUNTAS:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>¿POR QUÈ?</b>
¿Concluyeron su trabajo?	✓		
¿Entendieron las actividades?	✓		
¿Se apoyaron entre compañeros?	✓		
¿Obtuvieron buenos resultados?	✓		
¿Propusieron reglas?	✓		
¿Trabajaron en equipo?	✓		
¿Aportaron ideas?	✓		