



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD 212

“El Juego: Estrategia de Enseñanza para el Concepto de
Número “

Tesis

Que para obtener el Título de
Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Grace Mailet Recio Galindo

Teziutlán, Pue., Junio de 2015.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD 212

“El Juego: Estrategia de Enseñanza para el Concepto de
Número “

Tesis

Que para obtener el Título de
Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Grace Mailet Recio Galindo

Tutor

Concepción Blanca Rosa Méndez González

Teziutlán, Pue., Junio de 2015



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-15/640.

Teziutlán, Pue., 10 de Junio de 2015.

C.
Grace Mailet Recio Galindo
Presente.

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

Tesis

Titulada:

"El Juego: Estrategia de Enseñanza para el Concepto de Número"

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.

SEP
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
"Educar para Transformar"
Atentamente
EFT
Mtra. Elisa Fernández Torres
Presidente de la Comisión
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLAN

EFT/sc*

CALLE PRINCIPAL IGNACIO ZARAGOZA No. 19 Bo. DE MAXTACO, TEZIUTLÁN, PUE. TEL. Y FAX 01 (231)31 2 23 02

510-RG-16

Dedicatorias

Esta tesis va dirigida primeramente a Dios porque siempre estuvo conmigo y siempre iluminó mi camino para llevar a cabo esta construcción de esta tesis, y también a mis padres por su gran apoyo y confianza que me brindaron y a toda esa gente hermosa que creyó en mí.

También va dirigida a unas personas muy especiales que forman parte de mi vida, los cuales son mis hermanos, ya que uno de ellos desde el cielo me cuida y me bendice.

Agradecimientos

Agradezco a Dios:

Por haber prestado salud, Fuerzas y sobre todo por haberme brindado las fortalezas para seguir día a día en la lucha por terminar esta tesis. Gracias por nunca abandonarme y darme mucha fe. Agradezco a mis padres:

Les doy gracias adiós y a la vida por haberme mandado a los mejores padres del mundo y les doy las gracias a ustedes por el esfuerzo que hacen para que no me falte nada y que siempre estén conmigo, apoyándome en todos los momentos difíciles y sobre todo en los buenos. Gracias por brindarme confianza y comprensión, ya que esto logrado también se los debo a ustedes.

A mi madre:

Por qué siempre estuvo apoyándome en todo momento, dándome consejos y sobre todo por ser la mejor mamá de este planeta y se ha convertido en la mejor amiga que dios me ha regalado, gracias por todo tu amor y por ayudarme a lograr unos de mis metas. Te amo mamá.

A mi padre:

Por qué siempre estuvo apoyándome en toda situación, siendo un ejemplo de superación, Gracias por todo tu apoyo incondicional y sobre todo gracias por esas palabras de aliento que tuviste conmigo. Te amo Papá

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1	Planteamiento del Problema.....	13
1.2	Justificación.....	17
1.3	Delimitación.....	19
1.4	Objetivos.....	21
1.4.1	Objetivo General.....	21
1.4.2	Objetivo Especifico.....	21
1.5	Hipótesis.....	21
1.5.1	Variable Dependiente.....	21
1.5.2	Variable Independiente.....	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Dimensión del campo.....	23
2.2	Revisión de la Literatura.....	25
2.2.1	Teoría Constructivista Sociocultural de Vigotsky.....	25
2.2.2	Teoría Cognitivista de Jean Piaget.....	26
2.2.3	Teoría del Aprendizaje Significativo de David Paul Ausubel.....	29
2.3	Perspectiva Teórica.....	31
2.4	Operación de Variables.....	34
2.5	Investigaciones Actuales.....	36

2.5.1	Desarrollo Instruccional sobre estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos dirigido a docentes de primer grado de Educación Básica. Caso Colegio San Ignacio.....	36
2.5.2	Incidencia del juego de lanzamiento en el proceso de construcción del concepto de número en niños de grado primero de la institución carlota Sánchez de la ciudad de Pereira.....	37
2.5.3	“La construcción del concepto de número en primer grado de primaria.....	40

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1	Tipo de enfoque.....	42
3.2	Diseño de la investigación.....	43
3.3	Universo, población y muestra.....	45
3.3.1	Universo.....	45
3.3.2	Población.....	48
3.4	Muestra.....	48
3.5	Fuentes de información.....	49
3.6	Técnicas e instrumentos para la recopilación de datos.....	50
3.6.1	Análisis de juicio.....	52
3.6.2	Análisis descriptivo.....	53
3.6.3	Cuestionario.....	54

CAPÍTULO IV

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

4.1	Descripción de la Alternativa de Solución.....	62
4.2	Estrategia Metodológica.....	66
4.3	Planeaciones.....	70
4.4	Descripción del sustento de Evaluación.....	88
	RESULTADOS	91
	CONCLUSIONES	117
	IMPLICACIONES	121
	ANEXOS	124
	APÉNDICES	137
	BIBLIOGRAFÍA	150

INTRODUCCIÓN

La sociedad en que se vive demanda seres humanos pensantes, críticos, analíticos y sobre todo, reflexivos, y está lleno de grandes retos que el propio individuo debe enfrentar por sí mismo para lograrlo.

Uno de los tantos retos que enfrenta el educando es comprender y, manejar adecuadamente las matemáticas; ya que dicha materia está siempre presente en la vida de todos los seres humanos y, así mismo, representa un gran obstáculo en la educación básica en los niños de los primeros grados de primaria.

La noción de número y conteo ha acompañado a la humanidad desde la prehistoria. Se dice que surgió con la necesidad que el individuo primitivo presenta al querer contar, plasmar cantidades y darle significado a los objetos.

Para esto, los primeros en encontrar esa representación fueron los egipcios quienes son considerados los grandes matemáticos que desarrollaron el sistema jeroglíficos en donde utilizaban figuras y dibujos para representar los números.

Dentro de esta tesis se aborda una tema de suma importancia que es el “Juego: Estrategia de enseñanza para el concepto de número”, en donde los niños tienen dificultad de conocer los números y sobre todo no identifican por sí mismo los números en donde a través de los juegos de mesa se le dará solución a esta gran problemática.

Esta tesis se lleva a cabo en la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza”, de la Garita, Teziutlán, Puebla, en el grupo de primer grado, grupo “A” que consta de 38 alumnos ,17 niñas y 21 niños que tienen la edad aproximada entre seis y siete años

A través de esta preocupación surge la pregunta de investigación: ¿Será que los juegos de mesa favorecerán las estrategias de enseñanza en la asignatura de Matemáticas en el de Concepto de Número en primer grado de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán, Puebla?.

Los juegos de mesa es la alternativa de solución, que servirá de apoyo para que el docente las aplique como estrategia dentro del salón de clases de una manera adecuada para mejorar el concepto de número en primer grado y, así mismo, crear un ambiente agradable dentro del salón de clases.

Ya que la problemática abordar dentro de esta investigación es el concepto de número. Es así que, a través de esta pregunta de investigación, se partirá dándole así una solución que ayude al docente a tener un buen uso sobre las enseñanza, para que así mismo tenga resultados comprobados y que le permita tener un aprendizaje significativo en los educandos sobre el concepto de número, pero para lograr esto se tiene planteado un objetivo, que es implementar, por medio del docente, los juegos de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año, de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán, Puebla.

En el Capítulo I denominado Marco Contextual se desarrolla el planteamiento del problema y así mismo se abordará los antecedentes de esta problemática; al igual, se justificará que porque es problema; por lo tanto se tocará un punto de mucha importancia que es la delimitación en donde se conocerá el contexto donde se encuentra ubicada la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” y los objetivos que permitirán que esto se efectúe.

En el Capítulo II Marco Teórico contiene; la dimensión del campo donde se presentó la tesis, así como la revisión bibliográfica de las corrientes relacionadas con el tema de dicha investigación, también la implicación de las teorías que estas sustentan la investigación y el enfoque que se seguirá para desarrollar dicha tesis; de igual manera, se utilizarán variables para ver cuál es la causa y efecto, al igual que las investigaciones actuales que ayudaran a tener un panorama más grande.

Es así, que dentro del Capítulo III, conocido como Marco Metodológico el cual consiste de los siguientes puntos: el tipo de enfoque, que es el mixto. El diseño que tiene esta investigación es el explicativo secuencial. El universo y la población es donde se aplicará dicha alternativa de solución y la muestra solo serán los 38 niños de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán.

El Capítulo IV es de la Alternativa de Solución; dentro de este se abordará la descripción de la alternativa de solución; ya que, de manera breve, se verá qué tipos de juegos de mesa existen. En la Estrategia metodológica se explicará, de manera más profunda, cómo se solucionará el problema detectado. Posteriormente, en las

planeaciones e instrumentos se verá cómo se estará trabajando este problema y que tipos de juegos de mesa se irán abordando dentro de cada sesión. Y, por último, se hablará de qué es evaluación que es el proceso que debe llevar el docente para verificar si los alumnos adquirieron un verdadero aprendizaje significativo acerca del concepto de número.

Los resultados obtenidos dentro las sesiones se aplicaron diferentes tipos de juegos de mesa, los cuales son: juego de cartas, juego de botones, serpientes y escaleras, el tragabolas y por último el juego del castillo y se describieron los datos obtenidos y los resultados del análisis de los datos en donde se encuentra la validación de la hipótesis, así como también los resultados, dando respuesta a la pregunta de investigación.

Después, se elaboró la conclusión del trabajo que se realizó en todo este transcurso. Se menciona las implicaciones que llevaron en el proceso de la presente tesis, pero también se anexan datos que ayudaron al proceso de esta investigación. Por otro lado, los apéndices que se elaboraron por el investigador y las referencias que servirán como sustento dentro de esta tesis.

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1 Planteamiento del Problema

En la vida cotidiana el ser humano se enfrenta a diversas problemáticas que se relacionan con el uso de cantidades, cifras, medidas etc. Las cuales debe resolver teniendo un conocimiento integral de las matemáticas, es por ello que esta es una de las materias más importantes del sistema educativo, integrada en el tronco común de la educación básica. Y la pretensión de esta es resolver problemas reales de una manera eficiente y eficaz.

La noción de número y conteo ha acompañado a la humanidad desde la prehistoria se dice que surgió con la necesidad que el individuo primitivo presenta al querer contar, plasmar cantidades y darle significado a los objetos.

Según Labinowicz (1998) un número es algo más que un nombre, un número expresa una relación. Las relaciones no existen en los objetos reales, sino que son la construcción de los objetos.

“Cuando el hombre empezó a contar utilizaba los dedos de sus manos, bastones, nudos de cuerda, y estaban obligados a proporcionarle un símbolo y valor a la cantidad que obtuvieran. A menudo de esto, si las cifras fueran cantidades grandes, se hacía necesario un sistema de representación numérica". los primeros en encontrar esa representación fueron los egipcios quienes son considerados los grandes matemáticos que desarrollaron el sistema jeroglíficos, en donde utilizaban figuras y dibujos para representar los números.(Ninahuanca 2007, pag.2)

Al paso del tiempo el sistema fue evolucionando y es adoptado por las naciones europeas a partir del siglo XV en donde sus símbolos ya habían adquirido la forma actual que ya se conoce: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,9

Es así que las matemáticas empezaron a impactar en la sociedad en que se vive. Considerada una de las materias más importantes del sistema educativo, que brinda herramientas, que permite tener una gran gama de conocimientos y la cual permite mejores explicaciones, ya que esta es considerada una ciencia exacta.

Tomando en cuenta la importancia de las matemáticas, una de las dificultades con que se enfrenta el maestro, en su vida cotidiana, es el ¿Cómo enseñar? y en caso

de los alumnos es ¿Cómo aprender?, ya que esto necesita una innovación educativa en donde se fortalezca dicha materia.

Dentro del plan y programas de educación primaria (2011) se identificaron los siguientes ejes centrales los cuales son:

- Sentido numérico y pensamiento algebraico
- Forma, espacio y medida
- Manejo de la Información

De ellos, el que se elige dentro de esta investigación, sentido numérico en el cual se trabajará el concepto de número, en donde el niño debe conocer los números de una manera superficial y espontánea y así mismo va agrupando cantidades y objetos, que le permitirán hacerlo de una manera más amena, en donde juego tiene un papel muy importante dentro de las matemáticas en donde ambas tienen rasgos comunes.

Gracias al juego, el niño puede reflexionar e interactuar con los individuos que lo rodean y hacer más fáciles las matemáticas, en donde a través del juego el niño se divertirá y a la misma vez aprenderá el concepto de número de una manera más amena en donde manipulara objetos para llegar al número que corresponde y que faciliten la transmisión y el interés de los alumnos en dicha materia.

Pugmire-Stoy, (2012) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Es así que el juego es una parte fundamental de la vida del niño en donde trata de imitar a las personas que lo rodean, trata de divertirse con las personas que lo rodean, el mismo pequeño se estimula para realizarlo otra vez. En sí todo este proceso mencionado le servirá para su vida personal e integral, en donde el sujeto podrá ser capaz de resolver problemas que se presente en su vida diaria.

“El juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo. Para el niño implica una liberación de los conflictos”(Delval,2001,pag.5)

Tipos de Juegos:

Según Delval (2002) basándose en los estadios, de Jean Piaget, clasifica al individuo dependiendo a la edad en que se encuentra.

- Juego de ejercicio, Periodo sensorio-Motor:
Se da desde los primeros meses de vida, que consiste en realizar actividades que el niño va logrando durante su desarrollo, en donde ejecuta movimientos, por placer ejemplo movimientos de objetos o de su mismo cuerpo.

- Juego simbólico, de 2 a 6 años:
Esta se caracteriza por la imitación. En donde el infante empieza a realizar actividades similares a lo de los adultos por ejemplo:
Tratar de imitar la manara de comer.

- Juego de reglas, de 6 años a la adolescencia:
Este es un juego de carácter social, en donde existen reglas que se deben respetar entre todos los jugadores, en donde se hace necesaria la cooperación, la integración y la competencia porque dentro de ellos mismos debe existir un ganador.

- Juegos de construcción:
Este tipo de juego sirve para la realización de adaptaciones o creaciones inteligentes, en donde el infante puede crear diferentes actividades durante su desarrollo cognitivo.

Es así que todos estos tipos de juegos están presentes en la vida del ser humano y más en la etapa de la niñez. La solidez y fundamento del juego en sí, centra su finalidad en el fomento y recreación de la mente del niño, haciéndolo más apto para integrarse a la sociedad en la que se desenvolverá tarde o temprano, y más; cuando el pequeño comience su ciclo educativo dentro de la escuela.

La escuela Básica en el nivel primaria, actualmente está perdiendo el interés de usar el juego, ya que a través de las observaciones realizadas se pudo denotar que no se implementa el juego como herramienta de enseñanza para los niños en la asignatura de matemáticas. De ahí la importancia de proponer los juegos de mesa como estrategia de enseñanza para el concepto de número y así mismo lograr en los alumnos un aprendizaje significativo en los niños de primer grado de primaria de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza", de la Garita, Teziutlán Puebla, que mejor ejemplo que la asignatura de Matemáticas que a campo abierto se pregona como una de las disciplinas más difíciles de aprender para los niños.

Es así, que esta problemática ha resolver, sobre el aprendizaje del concepto de número, se ha venido dando desde tiempos atrás. Ha afectado mucho a la sociedad y, más, a los docentes, porque es ahí, donde se encuentran más dificultades en que los infantes no saben el concepto de número, ya que a través de las fichas de observación resultado esta problemática a investigar. (Ver apéndice B).

Este proyecto se realiza en la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" en la comunidad de La Garita que pertenece al municipio de Teziutlán, Puebla. En donde se pudo detectar el problema. El primer instrumento aplicado consistió en la observación no participativa llevada a cabo de dos semanas consecutivas en el horario de 8am a 1pm, se pudo demostrar que los niños no conocen el concepto de número.

El segundo instrumento fue un cuestionario de once preguntas, (Ver apéndice C), en donde las preguntas están basadas a la edad del niño, que consistían en que el educando tenía que contar los dibujos y poner el número correspondiente a cada pregunta realizada, ya que a través de las observaciones realizadas se pudo verificar, que cuando la docente plasmaba dibujos en el pintarrón y pedía que colocaran la

cantidad correcta, los niños no sabían que número colocar, fue aplicado en primer año de primaria, el que consta de 38 alumnos y en la cual : el objetivo primordial de este diagnóstico era verificar si los niños saben realmente que es el concepto de Número, agrupar, clasificar, en donde muchos niños no saben los números y los confunden con otros.

Los resultados obtenidos fueron desfavorables, ya que en el nivel preescolar debe de manejar las preoperaciones lógico Matemático en el nivel tres dice:(Ver anexo 1)

“Clasificación: Cuando se le pide que guarde o acomode el material utiliza un solo criterio para ordenar todos los objetos (por utilidad, por tamaño, por colores etc.).Este nivel no se alcanza en el periodo preescolar.

Seriación: Cuando utiliza material para construcción ordena los objetos con un método sistemático, comenzando por el mayor o el más grueso el más delgado etc. Luego por el mayor de los que quedan etc. Algunos niños no alcanzan este nivel en preescolar.

Conservación de número: Cuando se le pide que ponga los platos suficientes o que reparta el material para todos los niños de su mesa. Cuando todos los niños que hay y de acuerdo con ello trae la cantidad necesaria. Algunos niños alcanzan este nivel en el periodo preescolar”. (SEP, 1981, pág. 119).

Es así, que desde este motivo el problema se remonta desde preescolar a primer grado de primaria en donde los niños ya deben tener conocimiento sobre el concepto de número y se afirma que el problema se encuentra latente en primer grado de primaria de la escuela Primaria “Ignacio Zaragoza”, ya que a través del cuestionario y las fichas de observación esta problemática encontrada se le pretende dar solución

Para comenzar a desglosar este tema, es pertinente la siguiente pregunta de investigación: ¿Será que los juegos de mesa favorecerán las estrategias de enseñanza en la asignatura de Matemáticas en el concepto de número, en primer grado de primaria de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, de la Garita, Teziutlán, Puebla?

1.2 Justificación:

En la etapa infantil, el niño desarrolla muchas habilidades y destrezas que le permiten un mejor proceso integral; en la cual una de las metas del infante, durante la educación, es aprender. Ya que con la ayuda del docente, el educando va desarrollando su capacidad cognitiva, implementando los juegos de mesa el niño

despertara el interés por aprender el concepto de número y, así mismo, va construyendo un mejor aprendizaje dentro del aula.

Esta investigación se centra en la asignatura de matemáticas, en el concepto de número, en primer grado de primaria; ya que por medio de los juegos de mesa se pretende hacer una innovación, en donde el niño sea más activo, dinámico y, así mismo, pueda entender, retener y comprender el “Concepto de Número”.

Se debe considerar un punto de mucha importancia, que para lograr buenos resultados en los niños se debe basar en el conocimiento que el pequeño tiene, para que, así mismo, se le pueda brindar los juegos de mesa para que el docente los aplique, ya que el maestro tiene conocimiento acerca del juego, pero no tiene la manera de cómo aplicarlos, porque no se da tiempo de abordar las demás asignaturas y solo ve de manera muy rápida la materia de matemáticas. Por eso es importante aplicar los juegos de mesa, y brindárselos al docente para que los lleve a cabo en los alumnos de primer grado y lograr el aprendizaje sobre el concepto de número.

La asignatura de matemáticas está presente en todos los niveles educativos, y es uno de los campos de mayor importancia en la educación, es por eso que el niño debe conocer el concepto de número y lo tenga bien definido ¿Qué es? y ¿Para qué le servirá? Y, así mismo, pueda apropiarse de los números y sea capaz de resolver problemas que se le presente en su vida cotidiana.

Sin embargo, se presenta una problemática en la escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, en la Garita, Teziutlán Puebla, sobre el “Concepto de número”, en el mes de Septiembre, en donde los niños no conocen números, los confunden con otros y esto es un grave problema, ya que esta es una preocupación por parte del docente porque debe buscar e implementar estrategias adecuadas para los infantes, es por eso que esta investigación va dirigida al docente en donde se le brindará los juegos de mesa como estrategia de enseñanza sobre el concepto de número.

1.3 Delimitación:

Esta investigación se realizó en Teziutlán Puebla. En donde su nombre proviene del náhuatl (Teciuh-yō-tepē-tzin-tlan), que significa 'Lugar junto al cerro lleno de granizo es una ciudad y pertenece al estado de Puebla. Se localiza en el noreste de la entidad, cerca de la zona limítrofe con el estado de Veracruz. Es conocida también como: "La Perla de la Sierra".

Dentro del sector educativo en la ciudad de Teziutlán existen 29 localidades en las cuales existen 48 centros educativos del nivel primaria, es por ello y por la complejidad de abordar a todas las instituciones se llevó a cabo dicha investigación en la localidad de la Garita en la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza con C.C.T. 21DPR0563Q, ubicada en calle Zafiro No. 2 en la localidad de La Garita, Teziutlán.

Contexto Físico

La escuela primaria Ignacio Zaragoza fue fundada oficialmente en marzo de 1952 por el General Rafael Ávila Camacho, a la fecha lleva 56 años ofertando educación en el nivel básico a la comunidad de la Garita y a sus alrededores. Con el único objetivo de brindar educación primaria a la comunidad infantil de dicho lugar en que se encuentra ubicada.

Características geográficas y sociales de la localidad

Esta institución se encuentra situada en la localidad la Garita en Teziutlán Puebla considerada como una zona urbano- rural, ubicada a 2210 metros de altitud , colinda con loma Bonita, ,las Canteras ,Vista Hermosa pertenecientes a Teziutlán y Calicanto , Aserraderos y Encino Rico pertenecientes a Chignautla .

Cuenta con un clima húmedo templado, y caluroso en la época de la primavera, su fauna es en mayoría domestica (Gatos, Perros , Pollos, Caballos, Cerdos) etc. La flora consiste en sembradíos de maíz .

Su sociedad está compuesta por 276 habitantes , pertenecientes a la clase media y media baja , que se dedican a la agricultura obreros en maquiladoras textiles y a la construcción en el caso de los hombres ,y en las mujeres se dedican al trabajo doméstico y como obreras en maquiladoras textiles.

Características de la institución educativa: escuela primaria Ignacio Zaragoza

La escuela Ignacio Zaragoza ubicada en esta comunidad oferta educación básica desde primero hasta sexto año de primaria. Las instalaciones cuentan con 7 salones; 6 para los distintos grupos y 1 para educación especial. También tiene un desayunador, para el programa “desayunos calientes”, baños adecuados, una oficina para dirección, una cancha para deportes al aire libre y de pasto, otra cancha con techado que también se utiliza para eventos culturales, sociales y cívicos.

El personal que labora en este centro educativo está conformado por 7 maestros; 6 de base, una de educación especial y un señor para el personal de apoyo. En seguida se presenta un cuadro con la información del personal aún más detallada.(ver apéndice A)

Características del alumnado de la institución

El alumnado de la institución es mixto y está conformado por 236 niños y niñas de entre 6 y 13 años de edad. El número de alumnos por grado es variado. En primer año está formado por 38 niños, en segundo 35, en tercero por 33, cuarto 39, en quinto 44, y en ultimo grado está conformado por 47 niños.

Es así, para que esta institución prepare buenos alumnos que sean capaces de resolver cualquier problema que se le presente en su vida se rige de metas y objetivos en donde marca que pautas se deben cumplir (Ver anexo 2).

Los alumnos que asisten a educación especial son de los distintos grados de primero, segundo, tercero, cuarto, quinto y sexto. En la cual solo acuden los niños que tienen problemas de aprendizaje. “Los educandos de la institución pertenecen a la clase media y media-baja, y viven en zonas rurales y urbanas, algunos pertenecen a otros municipios como Chignautla y San Juan.” (ViveMX, 2010, pág. 6).

Dentro de la institución no se presentan casos especiales con trastornos emocionales o psicológicos o de capacidades diferentes; sin embargo, si se encuentran alumnos que presentan barreras para el aprendizaje asociados al contexto familiar, bajo rendimiento escolar, los cuales son atendidos por una especialista en educación especial, que son atendidos por una maestra Beatriz Lara de Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER).

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo General:

- Implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante los juegos de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán Puebla.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Indagar en qué consisten los juegos de mesa como estrategia de enseñanza para que se tenga mayor información.
- Aplicar a través del acompañamiento pedagógico los juegos de mesa para favorecer la enseñanza sobre el concepto de número.
- Evaluar los juegos de mesa para verificar si se mejoró el concepto de número.

1.5 Hipótesis:

Al implementar los juegos de mesa como estrategia de enseñanza de las matemáticas en los alumnos de primer grado de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán Puebla, se mejorará el aprendizaje sobre el concepto de número.

1.5.1 Variable dependiente: Aprendizaje sobre el concepto de número.

1.5.2 Variable independiente: La implementación de los juegos de mesa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Dimensión del Campo:

La Universidad Pedagógica Nacional, unidad 212 de Teziutlán, Puebla ubicada en la calle principal Ignacio Zaragoza No.19, en el barrio de M casa de estudios se encarga de ofrecer a los profesores de Educación Preescolar y Primaria en servicio la nivelación al grado de Licenciatura, como una respuesta a las demandas de superación profesional del magisterio nacional y formar profesionales de la educación. De igual manera da la oportunidad a los jóvenes egresados del Bachillerato a que continúen con sus estudios así mismo cursando una licenciatura de su agrado.

Para que esta institución forme individuos capaces de reflexionar, analizar y ser críticos sobre algún tema se basa por estos siguientes lineamientos:

Misión:

La universidad Pedagógica Nacional, unidad Teziutlán Puebla, es una institución pública de educación superior que dirige sus funciones a la Formación ,Actualización y Superación de Profesionales de la Educación, , para intervenir , bajo un enfoque humanista , incluyendo y sustentable en los procesos educativos , dando respuesta a las necesidades sociales.

Visión:

Ser una institución de calidad y reconocido prestigio Nacional e internacional por la formación, actualización y superación de profesionales de la educación, con programas educativos de buena calidad ,conocimiento de sus cuerpos académicos y equipos de apoyo, que garanticen el desarrollo integral de sus estudiantes y su inserción exitosa en la sociedad.

Cabe resaltar que esta Universidad unidad -212 Teziutlán, oferta diferentes licenciaturas las cuales son:

Lic. en Pedagogía

Lic. en Psicología Educativa

Lic. en Intervención Educativa

Lic. En Preescolar y Primaria para el medio Indígena (LEPEPMI)

Lic. En Administración Educativa

Lic. En Educación e Innovación Pedagógica

La Lic. En Pedagogía su primordial objetivo es formar profesionales capaces de analizar la problemática educativa y de intervenir de manera creativa en la resolución de la misma mediante el dominio de las políticas, la organización y los programas del sistema educativo mexicano, del conocimiento de las bases teórico -metodológicas de la pedagogía, de sus instrumentos y procedimientos técnicos.

Cabe mencionar que dentro de esta licenciatura el individuo puede inclinarse por el campo que más le agrade y cumpla todas sus expectativas que él quiera lograr.

Según el Plan de Estudios 1990 en la licenciatura en Pedagógica los campos laborales son:

- Planeación, Administración y Evaluación de Proyectos y Programas Educativos.
- Docencia: Análisis, elaboración de propuestas y ejercicio de la docencia; desarrollo de programas de formación docente; análisis de la problemática grupal y elaboración de propuestas de enseñanza-aprendizaje con modalidades no tradicionales.
- Currículum: Programación de experiencias de aprendizaje, diseño y evaluación de programas y planes de estudio.
- Orientación Educativa: Elaboración y desarrollo de proyectos de organización y prestación de estos servicios; desempeño de tutorías en grupos escolares.
- Investigación Educativa: Colaboración en el desarrollo de estudios e investigaciones para explicar procesos educativos, como también en proyectos orientados a resolver problemas educativos.
- Comunicación y Educación: Elaboración, operación y evaluación de propuestas para la aplicación de las tecnologías de la comunicación en instituciones y campos educativos; análisis del proceso de comunicación en las prácticas educativas y de mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas.

De estos campos mencionados al que se inclina esta investigación es el de docencia en donde se realiza una investigación sobre una problemática encontrada en el primer grado de primaria sobre el concepto de número en donde se buscara por

medio de los juegos de mesa obtener en los alumnos un aprendizaje significativo y así mismo hacer las clases más amenas y divertidas para los educandos.

El campo de Docencia se encuentra inmerso en la educación y es que promueve conocimientos, dentro de esto el docente juega un papel muy importante porque es el que facilita el aprendizaje y transmite conocimientos a los educandos.

“En los procesos de reforma curricular emprendidos en las instituciones educativas mexicanas durante la última década, los profesores aparecen como responsables últimos de concretar los modelos educativos innovadores en el aula. Para entender los retos que enfrenta el docente frente a la innovación del currículo y la enseñanza, hay que avanzar en la comprensión de cómo es que aprenden los profesores, qué los impele a cambiar o no sus prácticas educativas, qué procesos ocurren cuando se enfrenta la tarea de innovar o qué condiciones se requieren para que un cambio real ocurra y se consolide”. (Barriga, 2010, pág. 1)

De acuerdo con esta autora se dice que el docente debe buscar estrategias innovadoras que le sirvan para impartir un aprendizaje significativo, que active a los alumnos y los motive a participar a indagar más allá de lo visto en clase, en donde el docente debe cambiar su forma de enseñar.

2.2 Revisión de la Literatura

Dentro de este apartado se hablará de las diferentes teorías pedagógicas, ya que estas son la base fundamental de esta investigación.

2.2.1 Teoría Constructivista Sociocultural de Vigotsky.

Lev Semiónovich Vigotsky fue un filósofo y Psicólogo ruso que trabajó en los años treinta del siglo XX, que está asociado con la teoría del constructivismo social, se puede entender por constructivismo a que el individuo debe construir su propio conocimiento.

En esta teoría Vigotsky explica el origen Social y dice que el individuo se desarrolla en un contexto y todo lo va que adquiriendo a través de las interacciones sociales que tiene con las personas que lo rodean.

Según Rodríguez,(2004) retoma la teoría de Vigotsky en donde menciona que Zona de Desarrollo Próximo se trata del espacio entre la zona de desarrollo real y

zona de desarrollo potencial. La zona de desarrollo próximo está determinada por la capacidad del niño para resolver algún problema, con ayuda e interacción del docente o pares. Ya que así desarrolla más la parte cognitiva y al mismo tiempo desarrolla habilidades y destrezas que le permitirán tener un mejor aprendizaje acerca del concepto de número.

El segundo punto es la zona desarrollo potencial, es donde el niño es capaz de resolver problemas de manera individual, ya que ha pasado por el acompañamiento del docente y el aprendizaje colorativo.

Según Rodríguez (2004), la zona de desarrollo potencial (ZDP), es cuando el individuo realiza las actividades o el trabajo con ayuda de otros compañeros, para que así obtenga un aprendizaje más concreto de lo que quiere aprender; en este caso el concepto de número, y con la ayuda de los demás y a través de la interacción, el alumno aprende de una manera más eficaz, porque a través de esto los educandos socializan la información, la analizan y la comparten con los demás.

Es así que esta teoría servirá de apoyo a este trabajo de tesis, al retomar lo que es, la Zona de Desarrollo Próximo, ya que a través de esto el docente acompaña al alumno para que este pueda desarrollar y comprender lo que es concepto de número de manera adecuada. Y así mismo, despertar el interés de trabajar en equipos y, pueda tener un buen aprendizaje por parte de los educandos, implementando los juegos de mesa como una estrategia de enseñanza que facilite el aprendizaje sobre la temática trabajada.

2.2.2 Teoría Cognitivista de Jean Piaget

Jean William Fritz Piaget fue un psicólogo suizo que comenzó a estudiar el desarrollo humano en los años XX del mismo siglo. Uno de sus propósitos, fue el desarrollo del ser humano. Esta teoría Cognitivista de Jean Piaget, ha tenido varias controversias ya que varios psicólogos y educadores entran en discusión dando opiniones que el infante construye su propio aprendizaje dependiendo de la edad o el estadio donde se encuentre el individuo.

De acuerdo a Meece (2000), Jean Piaget clasifica el desarrollo cognitivo del infante en estadios, los cuales son:

Sensorio-motor: Esta se da desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, es aquí cuando el niño utiliza sus sentidos y habilidades motrices para explorar el mundo y así mismo construye su conocimiento a través de las experiencias sensoriales como lo son la vista, la audición y, las físicas que son las motrices a través de sus movimientos corporales.

- Pre operacional:(Desde los 2 a los 7 años). Es donde los niños utilizan símbolos, responden a los objetos y a los eventos de acuerdo a lo que ven. Es aquí donde el pequeño entra en la etapa del egocentrismo en donde él solo vive en su mundo y es centro de atención.
- Operaciones concretas: Se da de los 7 a los 11 años, es donde el niño ya es capaz de resolver problemas y pensar lógicamente a lo que se le pide.
- Operaciones Formales: Desde los 11 años en adelante. El sujeto empieza a reflexionar y a tener un pensamiento más crítico, sistemático y abstracto.

Según Meece (2000), Jean Piaget menciona 5 mecanismos para el aprendizaje los cuales son:

- Estructura: Es aquella en donde el infante va construyendo su aprendizaje mediante una estructura que alimentan al esquema del niño, para que así pueda realizar actividades.
- Organización: En esta el niño va organizando la información, reflexiona acerca de lo que está realizando.
- Asimilación: Es donde el infante va adecuando la información en una estructura mental existente.
- Acomodación: Es la que permite que la nueva información se ajuste creando nuevos esquemas.
- Equilibrio: Se busca la estabilidad entre asimilación y acomodación.

Lo que se retoma de la teoría piagetiana es la etapa Pre-operacional, que se da de los 2 a los 7 años, donde el infante utiliza símbolos, palabras y objetos para aprender, apoyándose del tacto y la vista como la manera más directa de aprender, ya que debido al egocentrismo de esta edad el niño solo aprende de la interacción de los objetos, es por ello que en esta etapa el docente debe valerse de estrategias donde se use material visible y palpable con el que el niño pueda interactuar, para poder llevar a cabo su labor. Ahora bien los infantes del primer año de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza de la Garita Teziutlán, Puebla, tienen aproximadamente esta edad, es decir entran en la etapa preo operacional por lo que se consideran a los juegos de mesa, una estrategia adecuada de enseñanza- aprendizaje en relación al concepto de número, debido a que los juegos de mesa son elementos con los que los educandos pueden interactuar, observar y resolver problemas de manera práctica. De tal manera que obtengan un aprendizaje significativo sobre el concepto de número.

Dentro de la etapa mencionada, el docente juega un papel muy importante, ya que él debe buscar estrategias acordes a la edad del sujeto con el que se está trabajando y, se debe implementar algo que simbolice o deje una enseñanza en el alumno, un ejemplo de ello puede ser el material concreto u objetos como lo son: corchos, frijolitos, canicas y fichas para que así vayan agrupando o contando los números. Para obtener esto el docente debe hacer uso de los mecanismos de aprendizaje de Jean Piaget, aquí solo se retoman 3 los cuales son:

Asimilación: Es donde el infante va adecuando la información en una estructura mental existente. Ya que el propio alumno va asimilando el conocimiento que el docente le está proporcionando, en este caso los números.

Acomodación: Es la que permite que la nueva información se ajuste a los conocimientos anteriores, creando nuevos esquemas. Ya que esta va muy ligada con la asimilación, una vez que el educando asimile el conocimiento proporcionado por el docente tiene que acomodar y así mismo obtener un aprendizaje acerca del concepto de número.

Equilibrio: Se busca la estabilidad entre asimilación y acomodación, una vez teniendo estos mecanismos en los niños de primer grado se logrará el concepto de número, es decir, primero el infante asimila la información acerca del concepto de número, posteriormente lo incorpora a su estructura cognitiva reestructurándola, de tal manera que aprende lo que es el concepto de número y puede usarlo en su vida cotidiana, o sea, se equilibra el conocimiento.

2.2.3 Teoría del Aprendizaje Significativo de David Paul Ausubel.

David Paul Ausubel fue un psicólogo y pedagogo estadounidense, una de las personalidades más importantes del constructivismo. Esta teoría ofrece una gran gama de aportaciones al sistema educativo.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, se debe entenderse por estructura cognitiva que son aquellas ideas o conceptos que el individuo posee en un determinado campo de conocimiento.

Es importante conocer la estructura cognitiva de los alumnos, porque no solo se trata de enseñar o transmitir conocimientos o saber cuanta información maneja el educando, si no saber cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja.

Esta teoría de Ausubel se ocupa de los procesos mismo que el individuo pone en juego para aprender, es aquí en donde el docente entra como sujeto primordial ya que el desempeñará un papel importante dentro del aula educativa debe implementar estrategias adecuadas, para que así los pequeños adquieran un aprendizaje significativo a través del juego y esto a la vez se convierte en una herramienta indispensable que el propio docente podrá aplicar en cualquier momento que sea necesario.

La Teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y

la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiriera significado para él mismo.

Según Rodríguez (2004) retoma la teoría del aprendizaje significativo de David Paul Ausubel en donde dice que existen dos tipos de aprendizaje dentro de esta teoría las cuales son:

- El aprendizaje significativo que se da cuando la información obtenida se relaciona con la nueva, en donde los niños le empiezan a fluir ideas o conceptos sobre el tema.
- El aprendizaje Mecánico es todo lo contrario del primero, este consiste en que el infante ha de almacenar la nueva información sin interactuar con los conocimientos pre- existentes.

De acuerdo con Rodríguez (2004) retoma la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel en donde explica que existen dos tipos de aprendizaje son de suma importancia.

Representaciones: consiste en la utilización de símbolos que sean llamativos al niño de esta manera podrá obtener un aprendizaje significativo.

Conceptos: Se da a través de las experiencias y recepción del descubrimiento que el infante vaya teniendo.

Proposiciones: Este va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las palabras.

Es así que desde este punto ausbeliano se dice que el juego siempre está presente en la vida del niño, ya que esta se puede implementar en la educación y el propio docente la puede aplicar dentro de su propia aula educativa, en donde este elemento muy importante pasa a formar en ser una herramienta muy indispensable, ya que se puede aplicar en cualquier momento que sea necesario. Ya que en esta institución educativa carece de material didáctico adecuado ni los recursos necesarios

para implementarlos en las clases, para que así mismo logre en sus alumnos un aprendizaje significativo sobre el concepto de número.

El docente la podrá llevar a cabo cuando vea dificultades en el alumno, que las clases sean aburridas y que a través del juego podrá enseñar de una manera más amena y, así mismo, obtener por parte de los educandos un aprendizaje significativo.

2.3 Perspectiva teórica

De manera breve se hablará de las teorías que apoyan a esta tesis a realizar. La primera es la teoría constructivista Sociocultural de Vygotsky esta explica el origen Sociocultural y afirma que el desarrollo humano no es consecuencia solo de la herencia genética, sino que se produce gracias a la actividad social y cultural, en donde el individuo aprenderá dependiendo del contexto en donde se encuentre.

La teoría Cognitivista de Jean Piaget. Este gran personaje dentro de la educación habla sobre los estadios del individuo en donde el niño tiene que desarrollarse dependiendo de la edad que tenga y así mismo realizar las actividades que cada estadio marca.

De estas teorías mencionadas a la que se elige para sustentar esta investigación es a la teoría del Aprendizaje significativo de David Paul Ausubel, que fue un psicólogo y pedagogo estadounidense, es una de las personalidades más importantes del constructivismo,” Fue un seguidor de Piaget y se le considera el creador de la teoría del aprendizaje significativo, que corresponde a una concepción cognitiva del aprendizaje” (Sanchidrián, Ruiz , 2010, pág. 302).

De acuerdo con estos autores se dice que el aprendizaje se va obteniendo a través de los conocimientos que el alumno va generando en el ciclo escolar, es así que en esta teoría el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información.

Sanchidrián, Ruiz (2010)se debe entender por estructura cognitiva aquellas ideas o conceptos que el individuo posee en un determinado momento y que la nueva

información la va relacionando con la que ya tiene para que así mismo se obtenga un aprendizaje significativo.

Según Pozo (1989) considera la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Paul Ausubel como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Se trata de una teoría constructivista, ya que es el propio individuo-organismo el que genera y construye su aprendizaje.

Esto se entiende que el individuo va construyendo su propio aprendizaje dentro de un contexto educativo. En donde el individuo a través de las interacciones que tiene con sus compañeros, va construyendo un aprendizaje significativo que le servirá para su vida cotidiana.

Ausubel afirma que el aprendizaje significativo se opone al aprendizaje mecánico, repetitivo, memorístico, ya que el docente debe buscar estrategias adecuadas para que el alumno tenga un verdadero aprendizaje significativo en donde él debe crear un ambiente agradable.

“Las estrategias de motivación no pueden emplearse con éxito en un “vacío motivacional “sin duda es necesario que se den unas condiciones previas antes de poder intentar generar una motivación que sea eficaz .En mi experiencia, son indispensables las siguientes tres cuestiones de motivación” (Dornyei, 2008, pág. 55)

Debe de existir dentro del salón de clases una adecuada relación entre el docente y los alumnos para que así, mismo exista un aprendizaje significativo, generando un ambiente agradable en donde el educando se sienta a gusto.

Esto se entiende que los alumnos deben tener una adecuada relación con el docente, ya que el maestro es aquel que transmitirá los conocimientos al educando logrando un aprendizaje significativo en el educando creando un ambiente agradable y debe existir una excelente interacción, en donde el sujeto podrá expresar todas sus inquietudes al maestro, logrando que juntos solución esas dudas que surjan en el proceso enseñanza- aprendizaje. El maestro debe saber aprovechar cada oportunidad

o acontecimiento que despierte el interés en los infantes y motive para que el aprendizaje sea significativo y deje huella en el alumno.

Es así que esta teoría sostiene que el niño va construyendo su propio aprendizaje de una manera eficaz, en donde se va a relacionar el aprendizaje que el infante ya tiene con un nuevo, para que así mismo se vaya cimentando un nuevo aprendizaje.

De acuerdo con Rodríguez (2004) retoma la teoría David Paul Ausubel en donde clasifica los tipos de aprendizaje en tres etapas las cuales son serán explicadas y que servirán de apoyo para lograr una buena enseñanza sobre el tema de “concepto de número” las cuales son:

Tipos de Aprendizaje:

Representaciones: consiste en la utilización de símbolos que sean llamativos el niños podrá obtener un aprendizaje.

Conceptos: Se da a través de las experiencias y recepción del descubrimiento que el infante vaya teniendo.

Proposiciones: Este va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las palabras.

Retomando a Ausubel el juego es importante porque por medio de esto el niño ¿a prende jugando? .Es por esto que esta teoría servirá de apoyo para que esta investigación, se realice, ya que el juego es la estrategia que logrará que el docente adquiera un conocimiento para que así, mismo logre aplicarlas sobre la problemática abordada en este caso el concepto de número con los niños de primer grado de primaria.

Esta investigación se realizará en la escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, clave C.C.T. 21DPR0563Q, en la Garita, Teziutlán, Puebla, ya que con esta teoría, se pretende ayudar al que el juego como estrategia de enseñanza le ayude al docente a mejorar el concepto de número en los alumnos de primer grado de primaria y lo

implemente dentro de su salón de clases y así mismo lograr en los pequeños un verdadero aprendizaje significativo.

Dentro de este aprendizaje, el docente juega un papel muy importante porque tendrá que implementar los juegos de mesa como estrategia de enseñanza que favorecerá el aprendizaje sobre el concepto de número, que ayudará a diagnosticar qué es lo que saben los alumnos y qué es lo que quieren aprender, para que así mismo el educando se sienta capaz de realizar una actividad y aprenda a aprender realmente lo que marcan los contenidos.

Con relación a esta teoría y esta problemática a tratar, se pretende que, en base a esto el docente tome en cuenta lo que dice la teoría. Así mismo, lo lleve a la práctica con los educandos. Y que el alumno a través de la ayuda del docente vaya construyendo un aprendizaje significativo y a la vez sea capaz de resolver problemas que se le presenten en su vida. Un claro ejemplo de ello es cuando el docente plasma dibujos en el pintarrón y el niño sea capaz de contar y colocar el número que corresponde. Es así para que sean más amenas sus clases e interesantes para los alumnos se utilice el juego como una estrategia de enseñanza sobre el concepto de número.

2.4 Operación de las variables.

Según Sampieri (2010) las variables se pueden entender como una propiedad que pueden variar y medir y se aplican a seres humanos, objetos, hechos, fenómenos y controlar dentro de una investigación a realizar.

De esta manera es muy importante tener en mente cuales son las variables que se van a medir y ocupar dentro de dicho estudio a realizar. “Una variable es propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse”. (Sampieri, Metodología de la investigación, 2010, pág. 93).

En esta tesis que se efectuará se trabajará con variables de hipótesis causal y efecto, es decir Variable Independiente y Dependiente.

La Variable Dependiente es el problema que se desea resolver, en este caso las estrategias, por si mismas, no son un problema pero sí la falta de implementación. De acuerdo a la SEP (1981) el niño de preescolar en el nivel tres de las preoperaciones lógico matemático, el educando debe manejar y tener claro el concepto de número, ya que en el nivel preescolar esto no se logra (Ver anexo 1).

El maestro debe hacer un buen uso sobre sobre los juegos de mesa como estrategia de enseñanza “el propósito es orientar a los docentes en la aplicación de estrategias de enseñanza en los materiales de apoyo didáctico. Dichas propuestas han sido probadas en una diversidad de actos académicos orientados a jóvenes y adultos. (Sanchez, 2006, pág. 1)

Es así que esto tiene la finalidad de apoyar al docente a que emplee las estrategias de enseñanza correctamente para generar un aprendizaje significativo en los alumnos.

La variable independiente es la solución al problema en este caso los juegos de mesa es la alternativa de solución como estrategias de enseñanza sobre el concepto de número y se llevará a cabo por planeaciones aplicadas por sesiones y esto le ayudarán al docente a ser más amenas y didácticas sus clases. Es así, que para los educandos serán entretenidas e interesantes las clases en donde jugarán aprendiendo.

Dentro de esta tesis la alternativa de solución son “Los juegos de Mesa para el uso escolar, adaptándose a las condiciones de tiempo y espacio de la enseñanza, es decir aulas con espacio de treinta o más alumnos” (Cardona, 2007, pág. 141).

Lo que dice este autor es que los juegos de mesa es muy importante para el desarrollo del individuo y está presente en la vida del ser humano y más en el ámbito educativo, es por eso que el juego de mesa sería una solución al problema estos juegos de mesa son: El juego de cartas, los botones, serpientes y escaleras, el tragabolas y el castillo, que serán aplicados en la escuela primaria “Ignacio Zaragoza “en primer grado sobre las estrategias de enseñanza sobre el concepto de número

Es así para llevar esto a cabo se realizará a base de sesiones en donde se utilizaran diferentes tipos de juegos de mesa que esto permitirá al docente tener una mayor panorama de cómo llevarlos a la práctica en el salón de clases y, a la vez, se convertirá en una herramienta fundamental en su práctica docente.

2.5 Investigaciones Actuales.

A continuación se presentan tres investigaciones sobre la problemática sobre el concepto de número, que fueron realizadas en los últimos años, ya que en la primera se habla sobre las estrategias de enseñanza de las matemáticas en primer grado de primaria, cabe mencionar que esta investigación sirvió de mucho apoyo para realizar esta investigación, en donde se pudo ver como el docente debe implementar las estrategias de una manera adecuada en dicha tesis, en la segunda se habla acerca es que a base del juego se puede lograr un mejor conocimiento sobre el concepto de número, en donde las clases serán más amenas para los educandos y para los docentes será una estrategia que pondrás implementar dentro del aula. Por último en la tercera investigación hace mención sobre la construcción del concepto de número en primer grado de primaria” del autor Susana Aydé Santini Morales, en donde se busca que los niños construyan su propio aprendizaje con la ayuda del docente sobre el concepto de número.

Cabe resaltar que estas investigaciones presentadas fueron transcripciones del resumen de cada investigación, que sirvieron de apoyo para esta tesis.

2.5.1 Desarrollo Instruccional sobre estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos dirigido a docentes de primer grado de Educación Básica. Caso Colegio San Ignacio.

Autor: Yenny Pérez, Raquel Ramírez

Año: 2008

Objetivo: El propósito fue determinar los conocimientos que poseen los docentes de primer grado del Colegio San Ignacio en la enseñanza de la resolución de problemas matemáticos y proponer un diseño instruccional para satisfacer sus necesidades en el área.

El estudio de necesidades se realizó mediante el Modelo de Müller (2003). Los resultados reflejan la falta de conocimiento de los docentes en cuanto a las estrategias adecuadas para la enseñanza de la resolución de problemas a sus estudiantes. El diseño instruccional de la solución que se presenta consiste en un material instruccional impreso que comprende dos aspectos importantes:

A) Información relevante sobre la resolución de problemas matemáticos y las estrategias de enseñanza;

B) Banco de problemas creativos y secuenciados por orden de complejidad. Este material pretende atender a sus necesidades de formación en el área y al mismo tiempo constituir una guía de problemas que pueden utilizar con sus estudiantes.

Palabras clave: Resolución de problemas; estrategias docentes; enseñanza de la matemática.

Es así, que en esta investigación que se mencionó anteriormente tiene mucha relación con dicha tesis a realizar, ya que en esta se mencionó que se hablan sobre el concepto de número en la materia de matemáticas, en la cual se habla del docente que no utiliza adecuadamente las estrategias para lograr en sus alumnos un aprendizaje significativo.

Lo que se retoma de esta investigación y se relaciona con el problema es que las estrategias de enseñanza no son usadas adecuadamente y eso perjudica a que los niños no tengan un aprendizaje significativo sobre el concepto de número.

2.5.2 Incidencia del juego de lanzamiento en el proceso de construcción del concepto de número en niños de grado primero de la institución Carlota Sánchez de la ciudad de Pereira.

Autor: Paola Andrea Cruz Soto, Marlén Andrea Flores granada Año: 2008

Objetivo: Aplicar el juego de lanzamiento en el proceso de adquisición, mejoramiento y afianzamiento de las nociones que son necesarias para construir el

concepto de número en niños y niñas de grado primero de la Institución Carlota Sánchez de la ciudad de Pereira.

A partir de las experiencias en las prácticas pedagógicas es evidencia la apatía de los niños y las niñas hacia las matemáticas, se observa cómo la enseñanza de las matemáticas se ha convertido en una clase rutinaria, donde la monotonía opaca la importancia de ésta área en la comprensión lógica del mundo; por lo tanto, los intereses de los estudiantes terminan siendo los intereses del docente, pues éste aborda temáticas descontextualizadas que generan apatía en los estudiantes frente al tema.

Tomando como referencia los estudios que en materia de aplicación se han hecho en los contextos escolares, se ha identificado que los docentes en su práctica de enseñanza dejan de lado la aplicación de estrategias que permiten a los estudiantes mejorar su disposición frente a los conceptos y tareas en matemáticas, como lo expresa Jorge Castaño García en su artículo, se deben: “ofrecer abundantes y variadas experiencias en la que los niños realicen las acciones físicas y mentales que van a posibilitar establecer las relaciones lógicas involucradas en el concepto que se esté interesado en enseñarles, a la vez que promuevan reflexionar sobre éstas acciones y sus resultados”

Al facilitar a los niños experiencias significativas, estos le darán significado y sentido a la acción que realizan, dejando de lado la concepción de que las matemáticas son una realidad, que está lejos y descontextualizada de su entorno.

Para tal efecto, es importante que el docente conozca el proceso metodológico que es necesario tener en cuenta en el momento de enseñar un concepto u operación matemática, para realizar este proceso es pertinente que el docente en sus clases plante actividades en las cuales el niño pueda manipular, diferenciar objetos, lo que recibe el nombre de fase concreta, seguida de la fase gráfica, en donde, por medio del dibujo se representa los objetos que él ha manipulado en la fase concreta; y por último tenemos la fase simbólica donde a través de signos convencionales se representa tal proceso del aprendizaje de las matemáticas.

Sin embargo, en la actualidad se puede observar que el docente deja de lado la fase concreta y gráfica, utilizando para su enseñanza solo la fase simbólica, por ende los estudiantes no logran realizar un aprendizaje significativo de los procesos matemáticos, donde el estudiante termina creyendo que esto no tiene que ver con su realidad; como lo afirma Baroody: “toda comprensión teórica de una materia debe basarse en la realidad y verificarse en la práctica”.

Desde el quehacer pedagógico se ha evidenciado cómo la enseñanza de las matemáticas centradas en el aspecto simbólico, no han permitido la construcción de verdaderos procesos matemáticos en los estudiantes, por ende este conocimiento es solo repetitivo y poco trascendental para la vida de los educandos. Para lo cual, Luis Armando Muñoz Muñoz, en su libro Educación psicomotriz expresa que: “el desarrollo cognoscitivo comprende una interiorización progresiva de las formas lógicas que se manifiestan primeramente a través de la acción motriz y posteriormente por una total representación simbólica en el niño” y Piaget citado por este mismo autor afirma que: “para conocer algo es necesario actuar sobre él”.. Todo lo anterior denota la importancia de la manipulación de objetos para llegar a estados de conocimientos más elevados.

La aplicación del juego en la enseñanza de las matemáticas implica una exigencia por parte del docente en cuanto a la adecuación y adaptación de las temáticas de ésta área, en función de los intereses de los niños, por lo tanto el docente desconoce que el juego no solo tiene un fin en sí mismo, sino que proporciona un medio para la adquisición de aprendizajes, tal como lo plantea Castaño en su artículo, afirmando que: “a través de un juego el profesor logra que sus alumnos ejecuten las acciones que considera necesarias para construir o consolidar un concepto”.

Esto demuestra que una metodología de juego aplicada a las matemáticas permitirá la obtención de aprendizajes reales por parte de los alumnos y que el juego es importante para el desarrollo integral del niño no solo desde el punto de vista motor; sino también desde la perspectiva intelectual, afectiva y social.....

En esta investigación que es una tesis sobre el concepto de número , se dice que se ha identificado que los docentes en su práctica de enseñanza dejan de lado la

aplicación de estrategias y que genera un grave problema porque los alumnos no adquieren un aprendizaje significativo.

Los alumnos deben de aprender en una ambiente agradable, en donde entren en confianza y así mismo ellos puedan expresar sus ideas o inquietudes que tengan acerca del tema.

Es así, lo que se relaciona de esta tesis con esta investigación a realizar, es que a base del juego se puede lograr un mejor conocimiento sobre el concepto de número, en donde las clases serán más amenas para los educandos y para los docentes será una estrategia que pondrás implementar dentro del aula.

2.5.3 “La construcción del concepto de número en primer grado de primaria”

Autor: Susana Aydé Santini Morales.

Año: 2005

Este trabajo es una propuesta de innovación que tiene como principio el paradigma de investigación crítica dialéctico el método de investigación acción. El primero, me ayudo a criticar mi desempeño en el aula buscando más que nada modificarla, el segundo a vincular los elementos contextuales y teóricos para diseñar una alternativa de innovación para lo cual seleccioné el tipo de proyecto de intervención pedagógica, por tratarse el problema de contenidos académicos.

En esta tesis se habla sobre la problemática sobre el concepto de número se busca que los niños construyan su propio aprendizaje con la ayuda del maestro y así mismo utilizar las estrategias adecuadas para abordar este gran problema y así mismo poderlo resolver a través de los juegos de mesa.

Los maestros como profesionales de la educación deben contar con conocimientos acordes a las exigencias actuales, para que así mismo puedan generar una buena educación de calidad, deben utilizar estrategias adecuadas para que los niños aprendan realmente el concepto de número.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La metodología es el proceso que induce al individuo a realizar una investigación en la cual consiste en una serie de pasos para llegar al objetivo planteado.

Es por eso que en esta tesis se llevará una metodología que servirá de apoyo para llevar cabo este trabajo de investigación y así mismo se obtengan resultados favorables.

3.1 Tipo de enfoque

Dentro de esta investigación se hace denotar de un enfoque mixto que servirá de mucho ya que apoyará a que se efectuó esta tesis. Es por ese que para poder empezar se describirá qué es enfoque: es un proceso sistemático y crítico que se aplica a un fenómeno de estudio.

De manera breve se dará un panorama de los enfoques que existen:

El enfoque cuantitativo según Gómez (2006:121) señala que bajo la perspectiva cuantitativa, la recolección de datos es equivalente a medir. Es así, como su nombre lo dice es recolectar datos y utiliza la medición y busca la certeza en donde existe una gran relación entre el sujeto y objeto para poder llevar a cabo la investigación.

Enfoque cualitativo tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno y la recolección de datos sin medición numérica solo le interesa el porqué de las cosas.

Dentro de esta tesis se trabaja con el enfoque mixto que resulta de la combinación de ambos enfoques cuantitativo y cualitativo, surge la investigación mixta, "misma que es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento" (Medina,Ruiz,2013,pag.25) . Lo que pretenden estos autores es que en este enfoque el investigador tome el enfoque Cualitativo y Cuantitativo en uno mismo y que escoja el más favorable a dicha investigación.

Es así, que a través de este enfoque mencionado se trabajará en esta tesis y se describirá como se ve latente el problema del concepto de número en primer grado de primaria, utilizando instrumentos cualitativos y cuantitativos para obtener la mejor solución a dicho problema.

3.2 Diseño de la Investigación

Para poder llevar a cabo dicha investigación es necesario de un diseño que servirá de apoyo para desarrollar este trabajo de investigación. “Es la estructura a seguir en un investigación, ejerciendo el control de la misma a fin de encontrar resultados confiables y su relación con interrogantes surgidos de los supuestos e hipótesis –problema” (Álvarez, 2011, pág. 40).

Lo que pretende decir este autor es que un diseño sirve de mucho en una investigación porque es la estructura o modelo que le quieras dar a dicho trabajo a realizar y así mismo encontrar resultados verídicos y que todo lo planteado tenga relación con la hipótesis.

Es así, que a través de este enfoque escogido que fue el mixto se encuentra una gran gama de diseños que según Sampieri (2010) son los siguientes:

- Diseño exploratorio secuencial (DEXPLOS) “este diseño implica una fase inicial de recolección y análisis de datos cualitativos seguida de otra donde se recaban y analizan datos cuantitativos”. (Sampieri, 2010, pág. 564).

Por lo tanto, lo que quiere decir este autor es que en este diseño se da primero por el enfoque cualitativo en describir, observar y así mismo recabar información para que después se analicen datos cuantitativos.

Cabe resaltar que dentro este diseño existen dos modalidades para llevarlo a cabo las cuales son: derivativa y comparativa.

- Diseño explicativo secuencial (DEXPLIS) Este diseño se caracteriza por recoger y analizar datos cuantitativos y después se describen cada uno de ellos Diseño transformativo secuencial (DITRAS) es así, que dentro de este diseño se utiliza

dos etapas las cuales son la prioridad y la etapa inicial en donde se puede iniciar un CUALI y después un CUAN o viceversa.

➤ Diseño de triangulación concurrente (DITRIAC)

“Este modelo es probablemente el más popular y se utiliza cuando el investigador pretende confirmar o corroborar resultados y efectuar validación cruzada entre datos cuantitativos y cualitativos, así como aprovechar las ventajas de cada método y minimizar sus debilidades. Puede ocurrir que no se presente la confirmación o corroboración (Sampieri, 2010, pág. 570)

Lo que quiere decir este autor es que dentro de este diseño se utilizan de igual manera los dos enfoques el CUALI y CUAN, ya que al utilizarlos se puede verificar cuáles son sus ventajas y desventajas de cada uno.

➤ Diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante (DIAC) :

Dentro de este se recolecta información y después se le da más peso a uno de los dos enfoques.

➤ Diseño anidado concurrente de varios niveles (DIACNIV).Dentro de este diseño se ven inmersos los dos enfoques ya ambos son importantes pero el análisis de cada uno puede variar y unos de los objetivos es que busca información en diferentes grupos.

➤ Diseño transformativo concurrente (DISTRAC) Dentro de este diseño ambos enfoques son importantes, ya que ambos recolectan información en un mismo tiempo y después se le puede dar más peso uno de estos dos mencionados.

➤ Diseño de integración múltiple (DIM) De igual manera este recoge información y existe una mezcla de ambos enfoques del CUAL Y CUAN.

Cabe destacar que todos estos diseños mencionados se encuentran inmersos en el enfoque mixto, ya que el que se escoge dentro de esta investigación es el Diseño explicativo secuencial (DEXPLIS) :

“Este diseño se caracteriza por una primera etapa en la cual se recaban y analizan datos cuantitativos, seguida de otra donde se recogen y evalúan datos cualitativos. La mezcla mixta ocurre cuando los resultados cuantitativos iniciales informan a la recolección de los datos cualitativos” (Sampieri, 2010, pág. 580).

Es así, que lo que quiere decir este autor es que en este diseño primero se empieza con el enfoque cuantitativo en donde se recolectan datos, para que después se pueda describir los resultados sin medición numérica.

Ya que dentro de esta tesis lo primero llevado a cabo fue la aplicación de un cuestionario en donde se obtuvieron datos que arrógaron el problema investigado que fue aplicado a los niños de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán, Puebla en donde se pudo verificar que existe un gran problema en donde los niños no conocen los números y los confunden con otros, después de esto se utilizó el diario de campo que sirvió de mucho porque a través de esto se pudo observar y describir como el fenómeno a investigar se veía latente en el grupo.

3.3 Universo, Población y Muestra

Dentro de esta tesis es muy importante que exista un universo ya que se verá en qué nivel se está trabajando.

3.3.1 Universo

“El universo es el conjunto de elementos personas, objetos, sistemas, sucesos, entre otras finitos e infinitos, a los pertenece la población y la muestra de estudio en estrecha relación con las variables y el fragmento problemático de la realidad, que es materia de investigación”. (Carrasco, 2009, pág. 10).

Retomando lo que dice este autor es que el universo es el conjunto de personas a estudiar dicha problemática o fenómeno que se presente.

Como el proyecto de investigación planteado en esta tesis comprende el juego como estrategia de enseñanza de concepto de número en primer año, Entonces el universo consistirá en un conjunto de sujetos que contengan las características destacadas entonces se puede decir que el universo son todas las primarias que se ubican en Teziutlán, Puebla. Las cuales son las siguientes.

1. Escuela Primaria 15 de Noviembre.
2. Escuela Primaria 5 de Mayo.
3. Escuela Primaria Amando Nervo.
4. Escuela Primaria Angélica Castro de la Fuente.
5. Escuela Primaria Ángel Rendón Cabañas.
6. Escuela Primaria Aquiles Serdán.
7. Escuela Primaria Cadete Fernando Montes de Oca.

8. Escuela Primaria Carlos Pastrana.
9. Escuela Primaria C. E. Pdte. Manuel Ávila Camacho.
10. Escuela Primaria Colegio Victoria A. C.
11. Escuela Primaria Cuauhtémoc.
12. Escuela Primaria Cuitláhuac.
13. Escuela Primaria Dr. Alfonso Caso Andrade.
14. Escuela Primaria Elvira Díaz Méndez.
15. Escuela Primaria Emilio Carranza.
16. Escuela Primaria Ford 185, 5 de Octubre de 1999.
17. Escuela Primaria Eufrosina Camacho Vda de Ávila.
18. Escuela Primaria Eulogio Ávila Camacho.
19. Escuela Primaria Felicidad Huergó de Solana.
20. Escuela Primaria General Vicente Guerrero.
21. Escuela Primaria Gral. Juan Francisco Lucas.
22. Escuela Primaria Gregorio Torres Quintero.
23. Escuela Primaria Héroes de Chapultepec.
24. Escuela Primaria Ignacio Zaragoza.
25. Escuela Primaria Instituto Henry Wallon.
26. Escuela Primaria Jaime Torres Bodet.
27. Escuela Primaria Josefa Ortiz de Domínguez.
28. Escuela Primaria José Ma. Morelos.
29. Escuela Primaria Juan Aldama.
30. Escuela Primaria Juan Oropeza Herrera.
31. Escuela Primaria Lic. Adolfo López Mateos.
32. Escuela Primaria Lic. Benito Juárez.

33. Escuela Primaria Liceo Teziuteco.
 34. Escuela Primaria Manuel Ávila Camacho.
 35. Escuela Primaria Manuel Ávila Castillo.
 36. Escuela Primaria Manuel Bartolo López.
 37. Escuela Primaria Manuel López Cotilla.
 38. Escuela Primaria María Estuardo.
 39. Escuela Primaria María N. R. Salamanca.
 40. Escuela Primaria Miguel Hidalgo.
 41. Escuela Primaria Miguel Hidalgo y Costilla.
 42. Escuela Primaria Naciones Unidas.
 43. Escuela Primaria Netzahualcóyotl.
 44. Escuela Primaria Nicolás Bravo.
 45. Escuela Primaria Niños Héroes.
 46. Escuela Primaria Patria.
 47. Escuela Primaria Rafael Ávila Camacho.
 48. Escuela Primaria Rafael Ramírez.
 49. Escuela Primaria San Pedro Cantera.
 50. Escuela Primaria Temecata.
 51. Escuela Primaria Victoria.
 52. Escuela Primaria Xolapan.
- Son el universo por que pertenecen al nivel básico.
 - En todos se encuentra el problema de las estrategias de enseñanza sobre el concepto de número, en primer año de primaria.

3.3.2 Población:

Dentro de cualquier trabajo de investigación es importante que exista una población “Es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Sampieri, 2010, pág. 174).

Retomando lo que dice el autor Sampieri, es que la población forma parte del universo, que es una parte que se estudia dentro de una investigación a realizar.

Es así, que la población dentro de esta tesis son los 236 alumnos de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” clave C.C.T. 21DPR0563Q en la localidad de la Garita de Teziutlán Puebla. , y 6 maestros, un directivo, y a su vez un intendente. Por lo que se considera un conjunto de 244 individuos que conforman dicha unidad.

3.4 Muestra

Es así, que a través de la muestra se verá con cuantos individuos se trabajará dentro de la investigación. “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Sampieri, 2010, pág. 175)

Se puede entender que la muestra forma parte de la población, en donde solo se escogerá una parte que cumpla con las características con las que se va a trabajar.

Dentro de esta tesis la muestra solo son: 38 niños 20 son niñas y 18 niños, de primer grado de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, en donde fue encontrada una problemática sobre el concepto de número que se pretende dar solución mediante la implementación de los juegos de mesa.

Cabe resaltar que existen diferentes tipos de muestreo como lo son la probabilística y no probabilística

La primera muestra que es la no probabilística según Sampieri (2010) es aquel tipo de muestreo en donde permite a los individuos a ser escogidos o seleccionados la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra.

“muestras probabilísticas son todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos y se obtienen definiendo las características de la población y el tamaño de la muestra, y por medio de una selección aleatoria o mecánica de las unidades de análisis” (Sampieri, 2010, pag185).

Es así, que la que se utiliza dentro de esta investigación, es la muestra probabilística que consiste en que todos los individuos tienen la misma posibilidad de ser escogidos.

Se sacó una muestra no probabilística con los alumnos de primer año en donde todos participaron dentro de esta investigación y corroborar si los educandos saben el concepto de número. Y así mismo, ver si en verdad funcionara la alternativa de solución para que después se le pueda entregar al docente como una estrategia de enseñanza para el concepto de número.

3.5 Fuentes de información

Dentro de esta tesis se tomaron en cuenta dos tipos de fuentes de información que son de mucha importancia, la primera es la primaria y la segunda es la secundaria.

La primera es la fuente primaria “constituye el objeto de la búsqueda bibliográfica y proporcionan datos de primera mano, directamente del autor. Ejemplo de éstas son libros, antologías, artículos de publicaciones periódicas, monografías, documentales oficiales, trabajos presentados, testimonios de expertos, documentos etc.” (Gómez, 2006, pág. 51).

Retomando lo que dice este autor es que las fuentes primarias son aquellas que son más confiables para indagar información verídica que servirá de apoyo para la realización del trabajo a realizar ejemplos de ellos: son los libros, artículos, antologías etc.

La segunda es la secundaria esta analiza e interpreta las fuentes primarias “Son todos aquellos documentos procesados y que basan o desarrollan su argumentación a partir de las fuentes primaria, que son consideradas por ello fuentes indirectas por algunos autores” (Enns, 2012, pág. 52).

Las fuentes secundarias son aquellas que se basan de las primarias en donde se puede rescatar información que puede servir para la investigación, en si se analiza y se sintetiza lo que se indagó de las fuentes primarias.

Para llevar a cabo la recolección de la información dentro de esta tesis se empezaron a recolectar las fuentes primarias como lo son los libros, artículos de revistas, antologías, artículos de publicación que son fuentes de información confiable y que sirven de apoyo para argumentar este trabajo de investigación.

Después de esto se acudió a las fuentes secundarias que como ya se dijo son aquellas compilaciones o resúmenes que son extraídos de las fuentes primarias un ejemplo de ello son las páginas web, en donde se pudo extraer información resumida que servirá de mucho apoyo a este trabajo de investigación a realizar.

3.6 Técnicas e instrumentos para la recopilación de datos.

Las técnicas son un conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se puede recoger información que puede servir para la investigación a realizar “Se entenderá por técnica de investigación el procedimiento de forma particular de obtener datos o información” (Arias F. G., 2012, pág. 67).

Por tanto los instrumentos utilizados en la presente investigación fueron de manera cualitativa (Ficha de Observación) y de manera cuantitativa un cuestionario (ver Apéndice C) consistió en 11 preguntas, en donde se le ponían dibujos y el niño tenía que contar y saber cuál era el número correspondiente a lo que se le pedía a los educandos de primer grado de la primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán, Puebla, ya que se está trabajando bajo en el enfoque mixto en donde se utiliza información cualitativa y cuantitativa.

El primer instrumento fue la ficha de observación de manera cualitativa es pero para esto se va a definir que es la observación “es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o

situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetos de investigación preestablecidas” (Arias F. G., 2012, pág. 67).

Es así, lo que pretenden este autor es que la observación se tiene que dar de manera directa y se tiene que observar de manera detallada algún suceso o fenómeno a estudiar en dicha investigación.

Se puede definir que una ficha de observación es un instrumento de investigación de campo y que se utiliza para registrar datos para llevar a cabo dicha investigación. Posteriormente dentro de este trabajo a realizar se llevaron a cabo diversas fichas de observación (Ver apéndice B) que consistió en describir como sucedió el fenómeno, en donde se llevó a cabo una serie de categorías que fueron analizadas en los diferentes días dentro del grupo de primer año de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán, Puebla.

El segundo instrumento utilizado dentro de esta tesis, fue un cuestionario de forma cuantitativa que el objetivo primordial de este, es saber si los niños saben el concepto de número ya que de esta manera general queda más clara a que porcentaje está afectando.

”La modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario auto administrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador” (Arias, 2012, pág. 74).

De esta manera se entiende que un cuestionario es un conjunto de preguntas que tienen como objetivo medir una o más variables. Dentro de un cuestionario existen diferentes tipos de preguntas las cuales son.

- Cuestionario de preguntas cerradas: son aquellas que establecen rápidamente las opciones de respuestas.
- Cuestionario de preguntas abiertas: son las que ofrecen opciones de respuestas.
- Cuestionario mixto: que como su nombre lo dice combina preguntas abiertas y cerradas.

Es así, que dentro de esta investigación llevada a cabo se utilizó el cuestionario de preguntas cerradas que fue aplicado a los niños de primer año de la escuela primaria

“Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán, en donde la mayoría de los niños hicieron caso a las indicaciones propuestas.

3.6.1 Análisis de juicio

Una vez que se aplicó el instrumento de diagnóstico a los alumnos de primer año de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán, Puebla, los resultados fueron los siguientes: que los niños no saben el concepto de número. Sin embargo el 29 % de los niños son los que saben contar y el 71% no sabe ni agrupar ni clasificar objetos para obtener un resultado concreto.

Otros resultados que arrojaron el problema fueron las fichas de observación (Ver apéndice B) que a través de esto se pudo detectar que los niños no saben y ni conocen los números, ya que este es un problema arrastrado desde el preescolar.

Según la SEP (1981)(Ver anexo 1) el niño del preescolar en el nivel tres en las preoperaciones lógico- matemático, el educando debe traer el material para todos los niños de la mesa y contar todos los niños que hay y de acuerdo a ello debe traer la cantidad necesaria, ya que algunos niños no logran este nivel en preescolar.

Esto mismo afecta al docente porque atrasa el proceso enseñanza- aprendizaje y el maestro debe de volver a repetir eso ya visto en nivel preescolar y debe implementar estrategias adecuadas para obtener un aprendizaje significativo en los niños y mejorar el concepto de número.

Dentro de estas fichas de observación utilizadas se pudo ver que los niños no conocen el concepto de número y que a la hora de agrupar o clasificar los niños no saben cómo empezar, ya que se les proporciona el material adecuado como las fichas para que las manipulen y puedan lograr cuantas fichas son en total y a la vez puedan entender el concepto de número. Pero aun así, los niños no logran entender el concepto de número.

Esto mencionado es un problema arrastrado desde el preescolar, en donde los padres también juegan un papel muy importante en el proceso de enseñanza en los niños y no solo es la obligación del docente enseñar, ya que juntos pueden mejorar el aprendizaje de los niños.

Es así, que se presentan grandes dificultades para el docente, ya que debe ser paciente y buscar una alternativa de solución que favorezca el aprendizaje de los niños o implementando estrategias que motiven a los pequeños aprender y así mismo adquirir un conocimiento sobre los números.

3.6.2 Análisis Descriptivo

El día 24 de septiembre del 2014 se aplicó el instrumento de diagnóstico (Ver apéndice C) en primer año de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” C.C T. 21DPR0563Q en la Localidad de la Garita, Municipio de Teziutlán, Puebla, Ubicada en el Domicilio Zafiro Número 2 C.p.73800.

La hora de llegada fue a las 8 a.m. el lugar de recibiendo fue la dirección en donde se encontraba la Directora de la institución Virginia Galindo, a la cual se le explicó en qué consistía el instrumento de diagnóstico y para que iba a servir dicha información recopilada que esto obtenido servirá para el proyecto de investigación que se está llevando a cabo.

La directora aceptó que se le aplicara dicho instrumento a los niños de primero, dio permiso a que se entrara al salón de clases, el grupo está conformado por 38 niños, en una edad promedio de 6 a 7, se les saludó cordialmente a los pequeños y se les explicó en qué consistía dicho instrumento y cómo lo tenían que contestar, afortunadamente por parte de los educandos no hubo rechazo a si este instrumento aplicado.

Para esto, como son niños de primer grado se le tenía que ir leyendo la pregunta e ir explicando cómo lo tenían que ir contestando, ya que para muchos niños se les dificultaba. Después de esto, se preguntaba a todos los niños que si ya habían

terminado de contestar, para que así, se pudiera pasar a la siguiente pregunta e ir avanzado.

La duración de este instrumento aplicado a los niños fue de 55 minutos ya que gracias a la docente Eliza Arely Espinosa Córdova por regalar más tiempo de lo percibido.

Al finalizar el diagnóstico todos los niños entregan el cuestionario y se les agradeció que contestaran todas las preguntas planteadas y de igual manera se le agradeció a la maestra de grupo por su gran valioso tiempo regalado para llevar a cabo al problema de investigación.

Los alumnos continuaron con sus actividades y a trabajar con la maestra de grupo, se acudió a la dirección y se le agradeció a la directora de la institución por permitir aplicar los instrumentos a los niños que sirvió para recabar información para dicha investigación.

3.6.3 Cuestionario

Gráficas estadísticas del cuestionario aplicado a los niños de primer año grado único "A" de la primaria "Ignacio Zaragoza "C.C T. 21DPR0563Q , para el proyecto de investigación acerca del tema de las estrategias de enseñanza sobre el concepto de número.

1.-¿Sabes cómo se escribe el número 28?

- A) 38
- B) 18
- C) 28

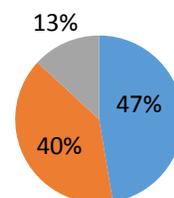
Respuesta correcta: c

Los niños respondieron:

- a) 18 niños
- b) 15 niños
- c) 5 niños

¿Sabes cómo se escribe el número 28?

■ respuesta A ■ respuesta B ■ respuesta C



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de los resultados que se obtuvieron, se pudo denotar que más del 47% de los niños no saben escribir el número 28 este resultado fue desfavorable en donde el 13 % si saben y conocen realmente los números.

¿Cuántas caritas tiene la caja?

2.-¿Cuántas caritas tiene la caja?

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B ■ RESPUESTA C

A) 22

B) 23

C) 33

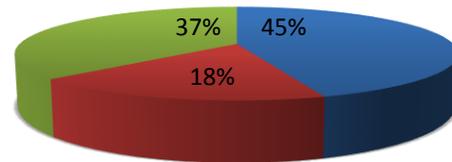
Respuesta correcta: B

Los niños respondieron:

A) 17

B) 7

C) 14



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de los resultados que se obtuvieron en esta investigación se pudo percatar que el 45% de los niños no supieron contar las caritas que estaban en la caja, estos fueron resultados desfavorables, ya que solo el 18% si lo pudieron llevar a cabo dicha pregunta.

3.- ¿Cuántas caritas azules hay en la caja?

¿Cuántas caritas azules hay en la caja?

A) 15

B) 16

C) 14

Respuesta correcta: A

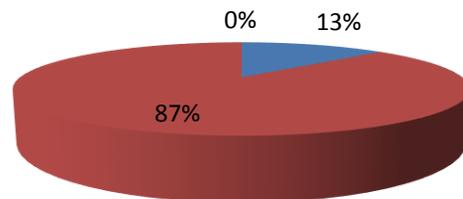
Los niños respondieron:

A) 5

B) 33

C) 0

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B ■ RESPUESTA C



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de esta gráfica se pudo percatar, que el 87 % de los infantes, no saben distinguir el color azul de los demás y solo el 13 % de los educandos contestaron correctamente la pregunta.

4.-Si lo miras de revés puede sentarse a comer ¿Qué número es?

A)4

B)7

C) 14

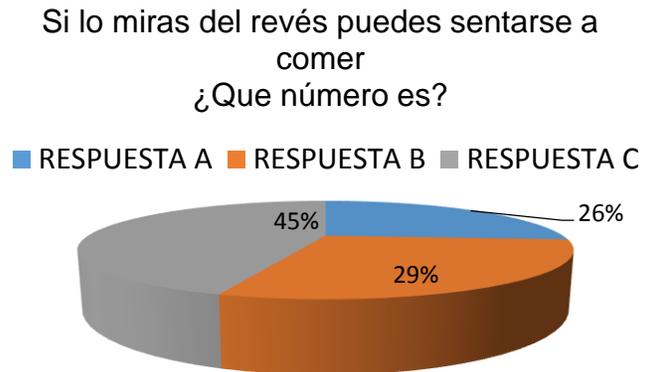
Respuesta correcta: A

Los niños respondieron:

A) 10

B) 11

C) 17



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de este diagnóstico aplicado, se pudo hacer latente un grave problema por más del el 74 % de los niños no pudieron responder adecuadamente la pregunta planteada y solo el 26 % de los pequeños acertaron la

5.- ¿Cuántos dedos tiene la siguiente imagen?
¿Cuántos dedos tiene la siguiente imagen?

A)4

B)8

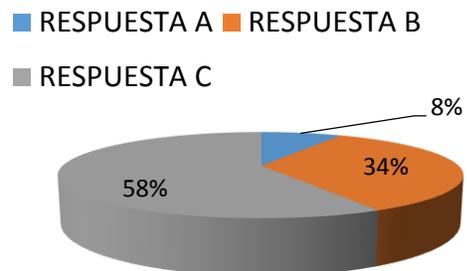
C)5

Respuesta correcta: B

A)3

B) 13

C) 22



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de este diagnóstico aplicado a los niños de primer año de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" se pudo percatar que el 66 % de los infantes no saben contar los números y solo el 34 % de los educandos respondieron correctamente la pregunta planteada .

6.-¿Cuántos corazones tiene menos Pedro que María?

A)5

B)6

C)7

Respuesta correcta: B

Los niños respondieron:

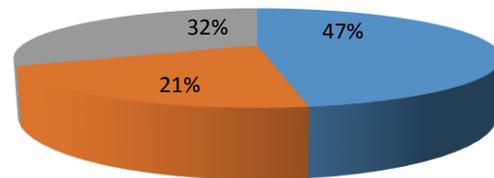
A) 18

B) 8

c) 12

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B
 ■ RESPUESTA C

¿Cuántos corazones tiene menos Pedro que María?



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de esta pregunta planteada el 47% de los niños no pudieron responder la pregunta ya que esto es desfavorable y solo el 21% de los pequeños pudieron contestar correctamente la pregunta que se les indicó.

7.-Tienes cinco caramelos y Rosa tiene tres ¿Cuántos caramelos tienes tú más que Rosa?

A) 6

B) 5

C) 2

Respuesta correcta: c

Los niños respondieron:

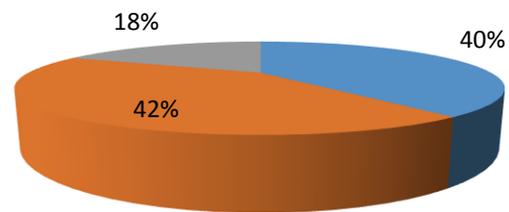
A) 15

B) 16

C) 7

Tienes cinco caramelos y Rosa tiene tres ¿Cuántos caramelos tienes más que Rosa?

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B ■ RESPUESTA C



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de este diagnóstico se pudo comprobar que el 42 % de los niños no pudieron contestar correctamente la respuesta, ya que esto es desfavorable y solo el 18% pudieron contestar correctamente.

¿Cuántos corazones tiene Jéssica?

8.-¿Cuántos corazones tiene Jéssica?

A) 17

B) 18

C) 15

Respuesta correcta: B

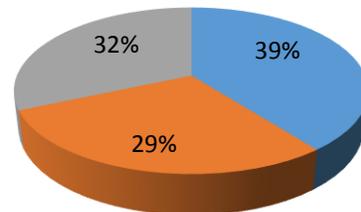
Los niños respondieron:

A) 15

B) 11

C) 12

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B
■ RESPUESTA C



Fuente: Elaboración Propia

Interpretación: Se pudo percatar que los niños no pudieron contestar correctamente la pregunta planteada y el 29% de los niños sí pudieron contestar.

9.-¿Cuántos corazones grandes tiene Jessica?

A)8

B)12

C)7

Respuesta correcta: A

Los niños respondieron:

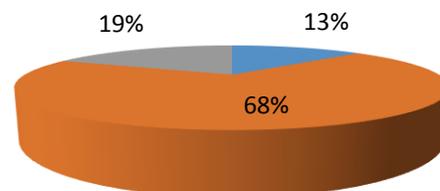
A) 5

B) 26

c) 7

¿Cuántos corazones grandes tiene Jéssica?

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B ■ RESPUESTA C



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de los resultados obtenidos se puede ver que el 68% de los niños no saben diferenciar entre grande y pequeño y esto es efecto de un gran problema que está latente dentro del salón de clases y solo el 13 % de los infantes contestaron correctamente la pregunta.

10.-Naomi tiene diez puntitos y su mamá le regala tres ¿Cuántos tiene en total?

A)10

B)12

c)13

Respuesta correcta: c

Los niños respondieron:

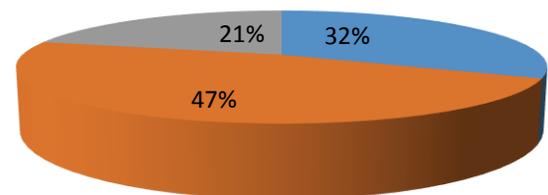
A)12

B)18

C)8

Naomi tiene 10 puntitos y su mamá le regala 3
¿Cuántos tiene en total?

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B ■ RESPUESTA C



Fuente:Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de Diagnóstico aplicado se pudo percatar que el 47 % de los niños no saben y ni conocen bien los números y solo el 21% de los infantes contestaron correctamente a la pregunta planteada.

11.-¿Cuántos niños hay en el grupo

de Diana?

A) 10

B) 11

C) 12

Respuesta correcta: C

Los niños respondieron:

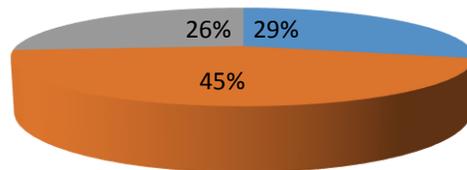
A) 11

B) 17

C) 10

¿Cuántos niños hay en el grupo de Diana?

■ RESPUESTA A ■ RESPUESTA B
■ RESPUESTA C



Fuente: Elaboración Propia

Interpretación: Dentro de la gráfica se pudo observar que los niños no saben contar y no conocen los números y solo el 26 % de los niños contestaron adecuadamente a lo que se le pidió y más del 45% no contestaron apropiadamente a lo que se le explicó.

CAPÍTULO IV

Alternativa de solución

4.1 Descripción de la Alternativa de solución.

Existen graves problemas dentro del sistema educativo que han dañado al aprendizaje y la enseñanza, en donde se encuentra inmersa esta investigación a realizar en donde el docente juega un papel muy importante, ya que él es el eje central de esta investigación. En si la problemática detectada y con mayor preocupación es el concepto de número que se encontró al aplicar un instrumento de diagnóstico (Ver apéndice D), que consistió en 11 preguntas, en donde los educandos tenían que contar los objetos y colocar el número correspondiente. Se aplicó a los alumnos de primer año de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" de la Garita, Teziutlán, Puebla, los resultados fueron los siguientes: que los niños no saben el concepto de número. La planeación del docente debe estar en función de las necesidades del grupo. Sin embargo, el 29 % de los niños son los que saben contar y el 71% no sabe ni agrupar, ni clasificar objetos para obtener un resultado concreto.

Es así, que se presentan grandes dificultades para el docente, ya que debe ser paciente y buscar una alternativa de solución que favorezca al proceso de E-A de los niños implementando como estrategia de enseñanza los juegos de mesa a que motiven a los pequeños aprender y, así mismo, adquirir un conocimiento sobre los números que se logrará con la ayuda del docente.

Se pretende dar solución a este grave problema que ha afecta a los niños de primer grado afectando así, a su aprendizaje y por otro lado al docente, que él es eje central dentro del aula educativa que debe buscar estrategias que resulten adecuadamente al contenido que se está abordando. Por otro lado, esta investigación va dirigida al docente para que pueda mejorar sus estrategias y así mismo lograr en los educandos un aprendizaje significativo que le sirva en su vida cotidiana ejemplo de esto cuando van a la tienda a comprar un dulce y así el niño tenga conocimiento del dinero que le regresan.

El medio por el cual se pretende dar solución a este gran problema son los juegos de mesa ya que para empezar a describir en que consiste primero es conveniente saber que es el juego.

El juego es parte fundamental del niño y que por naturaleza siempre lo va a realizar día a día en donde él puede expresar ideas o inquietudes que sienta y por consiguiente lograr divertirse. “El juego tiene una gran importancia durante el crecimiento de los niños y las niñas, por lo que es vital importancia conocer todas sus vertientes, características y evolución del alumno” (Ruiz, 2009, pág. 1).

Según Ruíz (2009) dice que en primer momento es pertinente ver que impacto ocurre el juego con el sujeto y así mismo, percibir como se desarrolla dentro del contexto donde se encuentra.

El juego “es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos” (Meneses, 2001, pág. 1).

Se puede entender que el juego ha existido desde siempre y está presente en la vida del ser humano y existen diferentes maneras de practicarlo según el contexto donde se encuentre el ser humano.

Es así, para muchos autores el juego tiene un sinnúmero de significados y cada uno desde su perspectiva expresa y dice lo que piensan acerca del juego. Cabe resaltar que existen una gran gama de clasificación de juego, los cuales a continuación se mencionara cada uno de ellos tiene el objeto de enseñanza para el individuo.

- 1.-Juegos de contacto físico
- 2.- Juegos de construcción- representación
- 3.- Juegos socio dramáticos
- 4.-Juegos de mesa
- 5.- Juegos de patio

De todos estos juegos mencionados el que se retoma para dar solución a este problema sobre el concepto de número será la implementación de los juegos de mesa.

“Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez...” (Rodríguez, 2006, pág. 5).

Lo que pretende decir esta autora es que niño por naturaleza siempre utilizara el juego como parte fundamental de él, en donde podrá expresar lo que siente y quiere de una forma agradable en donde el sujeto se sienta cómodo en donde existen reglas que se deben respetar por cada jugador.

Por otro lado, retomando esta investigación sobre el concepto de número se implementaran los juegos de mesa para darla solución a esta problemática detectada que son las siguientes:

1-Juego de cartas : Según Arévalo (2015) este juego tiene como finalidad en que el educando se familiaricé con los números y sobre todo con las mismas cartas y por ende trabajar en equipo ya que esto permitirá que los niños identifiquen el número y se obtenga un aprendizaje significativo y los criterios que se toman en cuenta son: La rapidez de localizar las cartas, el tamaño y color.

2-Jugamos con botones:

“Unos botones grandes, o cualquier otro elemento adecuado y sensible de cuantificarse (unos "tasos", chapas o tapones de botellas, elementos de construcción...) nos dan la oportunidad de realizar juegos que de forma divertida ponen a los pequeños en contacto con conceptos y actividades matemáticas: clasificar, contar, sumar, ordenar” (Arévalo, 2015, pág. 6). (Ver anexo 3).

Este juego tiene como objetivo que el propio niño empiece a contar a través de botones de colores y las clasifique dependiendo el color que tenga en cada cajita y los algunos criterios que se pretenden lograr, coordinación general psicomotora: de forma rápida deben localizar los botones, sortear mesas, sillas, compañeros, correr, agacharse, arrastrarse atención, concentración, memoria .

3-Serpientes y escaleras: Este juego consiste en reaccionar ante las situaciones de las casillas. “Si el jugador no reacciona, tiene que retroceder una casilla. Si cae en una casilla situada al pie de las escaleras, avanza hasta el final de la misma, pero si no reacciona, tiene que retroceder hasta el final de ésta”. (Verla, 2000, pág. 1).

Es así, retomando el juego de serpientes escaleras se busca que el niño sea activo y retenga la información para que cuando le toque su turno sepa que hacer y a través de esto se pretende que el niño aprenda el concepto de número, que no solo tenga conocimiento de los números de forma de memorización sino que en verdad tenga conocimientos de los números, ya que esto mismo le servirá para su vida cotidiana, los criterios a tomar en cuenta son: la atención, disposición, la seriación numérica.

4-El tragabolas: Este juego consiste en arrojar y tratar de lanzar una pelota en el hueco grande de cada figura de diferentes personajes. Este Juego se abordara en esta tesis, ya que a través de este el niño reconocerá los números y sabrá diferenciar el tamaño de la pelota y así mismo tendrá un aprendizaje significativo sobre el concepto de número los criterios en tomar en cuenta son: la seriación numérica, conceptos básicos como pocos , muchos, tantos igual que (Ver anexo 4).

5-El juego de Castillo: El tablero se presenta a los niños como un “castillo” que tiene 40 habitaciones. El juego consiste en determinar qué número es el que está tapado por el cartoncito, pero lo tendrán que adivinar mediante una suma o resta de números que se inventen y que de ese resultado. Con este juego se pretende lograr en el educando, que logre entender los números y sobre todo identificarlos para que así, mismo tenga un gran conocimiento sobre los números y lograr un aprendizaje significativo. Criterios tomados en cuenta la seriación numérica, atención y concentración de la memoria.

Todas estas actividades mencionadas serán aplicadas en sesiones en donde cada juego de mesa tendrá su objetivo y lo que se prenden de llegar con cada uno de ellos para darle solución a este grave problema que ha afectado a los niños de primer grado de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán Puebla, ya que

la mayoría de estos juegos han sido ya olvidados por los propios niños y remplazándolos así, por la tecnología y por otro lado dentro de lo educativo estos juegos han quedado en el olvido por los propios docentes.

Los juegos de mesa son herramienta que le permite al docente facilitar el aprendizaje de los niños y así mismo facilitando la comprensión de los números ya que esto mencionado favorecerá al docente y así mismo lograra una mejor enseñanza para sus alumnos y tener en ellos un aprendizaje significativo.

Dentro de esta alternativa de solución habrá un punto muy importante que es la evaluación:

“El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.” (Loredo, 1997, pág. 1).

Retomando lo que nos dice el autor es que la evaluación pretende ver en que está fallando el docente y posteriormente mejorar esas deficiencias que existen en los alumnos, para que así mismo exista un verdadero aprendizaje significativo en los educandos. Todos estos puntos mencionados se verán reflejados en la planeación que se le proporcionara al docente.

4.2 Estrategia metodológica

Una vez teniendo la alternativa de solución al problema detectado en la escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, de la Garita, Teziutlán, Puebla, es pertinente buscar el medio o el cómo se va a desarrollar esta alternativa que será otorgada al docente, por medio del acompañamiento pedagógico, que es guiar u orientar al docente por un camino correcto, para que así mismo se logre una mejor enseñanza en los alumnos y a la vez obtener resultados favorables que beneficien al maestro, ya que esta tesis, va dirigida hacia el docente y así obtener resultados benéficos que ayuden a obtener un mejor conocimiento sobre el concepto de número en primer grado de primaria.

Por lo tanto, esta investigación se llevará por medio de planeaciones didácticas, considerada “planeación táctica, implica un replanteamiento sobre la práctica docente que conlleve a buscar mejorar como educadores” (Rodríguez Ebrard, 2009, pág. 4).

Retomando lo que plantea esta autora es que la planeación es aquella que le sirve al docente para mejorar día a día en el proceso de enseñanza aprendizaje y ser mejor docente.

Teniendo claro que es una planeación didáctica que da a aclarar que será llevado por secciones ya que esta se refiera a: “Es un conjunto de situaciones de aprendizaje que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar capacidades a través de los procesos cognitivos mediante los aprendizajes esperados propuestos en la unidad didáctica” (Montoya, 2009, pág. 10).

Ya que por medio de este se pretende brindar y guiar al docente de cómo debe implementar estrategias adecuadas para obtener así un mejor aprendizaje significativo en los educandos.

Retomando a (Montoya, 2009) dice que para planificar una sesión es importante retomar ciertos aspectos de gran relevancia que servirán de apoyo para que esta investigación marche sin ningún problema alguno.

- 1.-Situaciones problemáticas
- 2.-Materiales
- 3.-Actividades de motivación
- 4.-Actividades para desarrollar los procesos cognitivos
- 5.-Indicadores de evaluación e instrumentos
- 6.-Estrategias
- 7.-Tipo de preguntas

El tiempo que se utilizara para esta planificación será de 10 horas impartidas por sesiones de cada 2horas ofreciendo así el docente una estrategia adecuada para mejorar la problemática detectada dentro del primer grado de primaria de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán.

PLANEACIONES



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA

ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

Sesión 1

ASIGNATURA: Matemáticas GRADO: 1° GRUPO: "A" BLOQUE: III

COMPETENCIAS PARA EL DOCENTE: Organizar y Animar Situaciones de Aprendizaje, Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y en su trabajo y Trabajar en equipo

OBJETIVO GENERAL: Implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante el juego de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer grado de la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza" de la Garita, Teziutlán, Puebla.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Implementar a través del docente el juego de cartas llamado "Ve a pescar" como estrategia de enseñanza para mejorar el conteo de números en primer grado.

DOCENTE : Eliza Arely Espinoza Córdoba FECHA: 2 de Marzo del 2015

APOYO PEDAGÓGICO: Grace Mailet Recio Galindo.

TEMA	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Tarjetas Ordenadas	-Inicio: El docente saludará a los niños, cantando la canción de un elefante se columpiaba transmitida por medio de laptop.	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de Matemáticas • laptop • Bocinas • Cartas • Mesa • Sillas
	-Desarrollo: Preguntar a los niños si alguna vez han jugado el juego de cartas llamado "Ve a Pescar" y explicar ¿En qué consiste? y ¿Cómo se juega? -Después el docente integrara equipos de 8 integrantes para realizar dicho juego.	15 minutos	

	<p>Una vez que ya están integrados en equipos se le proporcionara las cartas para que puedan llevar a cabo la actividad planteada.</p> <p>-Los integrantes de cada equipo dispersarán las cartas boca abajo sobre la mesa. Este es “el lago lleno de peces.”</p> <p>-Ambos jugadores recogen cinco cartas del lago. ¡Sostenga las cartas de tal manera que el otro jugador no las pueda ver!</p> <p>-Si tiene dos cartas del mismo número (un par), retírelas de su mano y póngalas a su lado sobre la mesa.</p> <p>-Luego ambos jugadores toman turnos para pedirse el uno al otro las cartas que necesitan para formar pares. Por ejemplo el Jugador 1 puede preguntar “¿tienes un cinco?” y así mismo para que junten pares.</p> <p>-Después de realizar dicho juego, el docente pedirá que saquen su cuaderno de matemáticas, en donde a través del pintarrón plasmara ejercicios, ejemplo de ello:</p>  <p>En donde el niño tendrá que poner _____</p> <p>¿Cuántas canicas Hay? Que tiene como finalidad el que educando pueda contar y colocar el número que corresponde.</p>	<p>1Hora</p> <p>25 minutos</p>	
--	--	--------------------------------	--

EVALUACIÓN :	Por medio de una lista de cotejo.
OBSERVACIONES:	
BIBLIOGRAFÍA :	Compiled by Judy Ballweg, Preschool Resource Teacher, Madison Metropolitan School District, 2011

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA

ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdova

Apoyo Pedagógico: Grace Mailet Recio Galindo

Objetivo Específico: Implementar a través del docente el juego de cartas llamado "Ve a pescar" como estrategia de enseñanza para mejorar el conteo de números primer grado

Grado: 1 año Grupo: "A"

	Nombre del alumno	La docente logró en sus alumnos a través del juego de cartas el conteo de los números.		Los alumnos obtuvieron un aprendizaje significativo a través de la implementación de este juego		La docente logró en los educandos que reconocieran los números a través de las cartas.		Total		%	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto/Álvarez Juan Diego										
2	Bonilla/Pérez Sarahi										
3	Cesario/Cecilio Cristian										
4	Colio/Alberto Iván										
5	Cruz/Romero Roberto										
6	Díaz/Cordero Diana										
7	Díaz/ García Jesús										
8	Galicia/Salazar Danna Citlaly										
9	Galindo/Alarcón Ricardo										
10	García/Huerta Yamilet										
11	Garrido/Tejeda Abril										
12	Hernández/Alberto Arturo										
13	Jorge/Severiano Guadalupe										
14	López/ Gómez Adriana										
15	Martínez/Periañez Valeria Josselin										
16	Méndez/Salvador Ivonne Adriana										

17	Mora/ Jiménez Arizay												
18	Ortiz/Castro Alexander												
19	Ortiz/De la Cruz Ana K.												
20	Ortiz/Olivares Rodrigo												
21	Perdomo/Alberto Ana María												
22	Periañez/Madrid María Fernanda												
23	Periañez/Márquez Alan Yahir												
24	Periañez/Martínez Cristian												
25	Pozos/Alberto Eduardo												
26	Pozos/Barreda Genaro												
27	Rivera/Herrera Mareli												
28	Román/Salazar Johan Jahir												
29	Romero/León Cristian												
30	Salazar/Flores Aldair												
31	Salazar/Huerta Kevin												
32	Salazar/Martínez Juan José												
33	Salazar/De la Cruz Ana Rosa												
34	Sánchez/Alberto Miguel Ángel												
35	Severiano/Claudio Adán Jesús												
36	Suarez/Martínez Haniel Camila												
37	Tomas/Aquino Silvia												
	Total												
	Porcentaje %												

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

Sesión 2

ASIGNATURA: <u>Matemáticas</u> GRADO: <u>1</u> GRUPO : <u>"A"</u> BLOQUE: <u>III</u>
<u>COMPETENCIAS PARA EL DOCENTE: Organizar y Animar Situaciones de Aprendizaje, Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y en su trabajo y Trabajar en equipo</u>
<u>OBJETIVO GENERAL: Implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante el juego de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año de la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza" de la Garita, Teziutlán, Puebla.</u>
<u>OBJETIVO ESPECÍFICO: Implementar a través del docente el juego de botones como estrategia de enseñanza para mejorar la comprensión de los números naturales.</u>
DOCENTE : <u>Eliza Arely Espinoza Córdova</u> FECHA: 3 de <u>Marzo del 2015</u>
APOYO PEDAGÓGICO: <u>Grace Mailet Recio Galindo.</u>

TEMA	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Todos contamos y contamos todos.	<p><u>Inicio:</u> El docente saludar a los niños, posteriormente se hará pase de lista y terminando cantará la canción "Yo tenía 10 perritos"</p> <p><u>Desarrollo:</u> El docente pedirá a sus alumnos que saquen su libro de "Desafíos matemáticos" en la página 58. Todos ubicados en la página 58 resolverán esta consigna por medio de la implementación del juego de botones. Se explicará en que consiste el juego de botones y se formarán equipos de 4</p>	<p>30 minutos</p> <p>1:20hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de Matemáticas • Botones de colores • Cajas grandes y chicas • Frascos de colores • Mesa • Sillas

	<p>En primer momento se dispersaran los botones en toda el aula, ya sea debajo de las sillas, mesas etc. y cada equipo tendrán que juntarlos y depositarlos en la cajita del mismo color .</p> <p>. El juego termina cuando ya no queden más botones por el aula. Una vez finalizado el juego cada jugador/a cuenta los botones que ha recogido. Es en este momento cuando podemos trabajar a nivel oral conceptos numéricos: quién ha recogido más, quién menos, quién tiene igual que... etc</p> <p>Cierre: El docente preguntará a cada equipo los números naturales (1 al 10) de forma oral. Ya que esta es un seguimiento de la primera sesión se realizó el conteo de números naturales y en esta los niños ya deben manejar los números del 1 al 10.</p>	10 minutos	
--	---	------------	--

EVALUACIÓN :	Por medio de una rúbrica
OBSERVACIONES:	
BIBLIOGRAFÍA :	(Árevalo, 2015, pág. 5).

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdova

Apoyo pedagógico: Grace Mailet Recio Galindo

Objetivo Específico: Implementar a través del docente el juego de botones como estrategia de enseñanza para mejorar la comprensión de los números naturales.

Grado: 1 año Grupo: "A"

Fecha: 3 de Marzo del 2015

Rango	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Identificó los números	El alumno identifica fácilmente todos los números naturales.	El alumno identifica en su mayoría los números naturales.	El alumno identifica solo algunos de los números naturales.	El alumno difícilmente identifica los números naturales.
Logró comprender los números	El alumno logró la comprensión fácilmente de todos los números.	El alumno logró la comprensión de todos los números.	El alumno logró comprender algunos números.	El alumno logró comprender con dificultad algunos números.
Participo adecuadamente en clase.	El alumno participo activamente durante toda la clase.	El alumno participo durante toda la clase.	El alumno participo en algunas ocasiones en clase.	El alumno participo con dificultad en clase.
Disposición en clase.	El alumno presenta una excelente disposición en clase	El alumno presenta una buena disposición en clase.	El alumno presenta poca disposición en clase	El alumno presenta dificultad de disposición en clase.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

Sesión 3

ASIGNATURA: Matemáticas GRADO: 1 GRUPO : "A" BLOQUE: III

COMPETENCIAS PARA EL DOCENTE: Organizar y Animar Situaciones de Aprendizaje, Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y en su trabajo y Trabajar en equipo

OBJETIVO GENERAL: Implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante el juego de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año de la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza" de la Garita, Teziutlán, Puebla.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Guiar al docente para que implemente el juego de serpientes y escalera como estrategia de enseñanza para mejorar la ubicación de los números en los niños de primer grado.

DOCENTE : Eliza Arely Espinoza Córdova FECHA: 4 de Marzo del 2015

APOYO PEDAGÓGICO: Grace Maillet Recio Galindo.

TEMA	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Un mensaje para el rey.	<u>Inicio:</u> El docente saludara a los niños, y junto con los niños cantaran la canción de los números. Después ara pase de lista.	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de Desafíos Matemáticos. • Mesas • Sillas • Dados • Semillas ya sean de (Frijol
	<u>Desarrollo:</u> Posteriormente el docente pedirá que saquen su libro de Desafíos Matemáticos en la página 61.	15 minutos	
	El docente explicará que esa consigna la resolverán por medio del juego de	5 minutos	

Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdova

Apoyo pedagógico: Grace Mailet Recio Galindo

Objetivo Específico: Guiar al docente para que implemente el juego de serpientes y escalera como estrategia de enseñanza para mejorar la ubicación de los números en los niños de primer grado.

Grado: 1 AÑO Grupo: "A"

Fecha: 4 de Marzo del 2015

	Nombre del alumno	Los alumnos identificaron los números a través del juego de serpientes y escaleras.		Obtuvieron un aprendizaje significativo a través de la implementación de este juego		Los alumnos reconocieron los números a través del juego de serpientes y escaleras.		Total	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto/Álvarez Juan Diego								
2	Bonilla/Pérez Sarahi								
3	Cesario/Cecilio Cristian								
4	Colio/Alberto Iván								
5	Cruz/Romero Roberto								
6	Díaz/Cordero Diana								
7	Díaz/ García Jesús								
8	Galicia/Salazar Danna Citlaly								
9	Galindo/Alarcón Ricardo								
10	García/Huerta Yamilet								
11	Garrido/Tejeda Abril								
12	Hernández/Alberto Arturo								
13	Jorge/Severiano Guadalupe								
14	López/ Gómez Adriana								
15	Martínez/Periañez Valeria Josselin								
16	Méndez/Salvador Ivonne Adriana								
17	Mora/ Jiménez Arizay								
18	Ortiz/Castro Alexander								

19	Ortiz/De la Cruz Ana Karen								
20	Ortiz/Olivares Rodrigo								
21	Perdomo/Alberto Ana María								
22	Periañez/Madrid María Fernanda								
23	Periañez/Márquez Alan Yahir								
24	Periañez/Martínez Cristian								
25	Pozos/Alberto Eduardo								
26	Pozos/Barreda Genaro								
27	Rivera/Herrera Mareli								
28	Román/Salazar Johan Jahir								
29	Romero/León Cristian								
30	Salazar/Flores Aldair								
31	Salazar/Huerta Kevin								
32	Salazar/Martínez Juan José								
33	Salazar/De la Cruz Ana Rosa								
34	Sánchez/Alberto Miguel Ángel								
35	Severiano/Claudio Adán Jesús								
36	Suarez/Martínez Haniel Camila								
37	Tomas/Aquino Silvia								

Sesión 4

ASIGNATURA: <u>Matemáticas</u> GRADO: <u>1</u> GRUPO : <u>"A"</u> BLOQUE: <u>III</u>
<u>COMPETENCIAS PARA EL DOCENTE: Organizar y Animar Situaciones de Aprendizaje, Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y en su trabajo y Trabajar en equipo</u>
<u>OBJETIVO GENERAL: Implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante el juego de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año de la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza" de la Garita, Teziutlán, Puebla.</u>
<u>OBJETIVO ESPECÍFICO: Implementar a través del docente el juego de Tragabolas como estrategia de enseñanza para mejorar el conocimiento de los números de dos cifras (10,20,30) etc.</u>
DOCENTE : <u>Eliza Arely Espinoza Córdova</u> FECHA: <u>10 de Marzo del 2015</u>
APOYO PEDAGÓGICO: <u>Grace Mailet Recio Galindo.</u>

TEMA	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Encuentra los números	<p><u>Inicio:</u></p> <p>El docente entrara al salón de clases y saludara a sus alumnos y les pedirá a tres niños que digan 3 números del 1 al 38. Y los números que salgan los buscara en su lista y los niños afortunados dirán los números de 1 en 1 hasta el 10.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Posteriormente la docente les dirá que saquen su libro de desafíos matemáticos en la página 63. En donde complementaran la tabla los números ocultos. Para reforzar esta actividad se</p>	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de matemáticas. • Bolas de unicel • Caja • Lápiz • Tijeras • Pegamento • Hojas

	<p>implementara el juego de traga bolas que este juego consiste en lazar bolas en cada agujero de cada caja.</p> <p>En primer momento la docente integrara equipos de 5 personas y les proporcionara bolas de nivel en donde cada bola tendrá un número ejemplo (10, 20,30).</p> <p>Una vez ya teniendo las bolas cada equipo, lanzará una en cada hueco y así sucesivamente cada integrante ara lo mismo</p> <p>Se le pedirá a cada integrante de cada equipo que hagan una tabla para que se vayan registrando cada puntaje de cada participante.</p> <p>Después se le pedirá a cada equipo que sumen el total de puntos y el que tenga mayor puntaje será el ganador.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>El docente les pedirá a los niños que saquen su cuaderno de matemáticas y que hagan los números de 10 en 10 hasta el 100.</p> <p>En base a la primera sesión el niño ya tiene conocimiento sobre los números naturales que son del 1 al 10, y así sucesivamente en cada sesión se fue de lo más simple a lo complejo y en esta sesión el niño ya tiene más elementos para poder realizar los números de diez en diez hasta el 100 y llegar al concepto de número.</p>	<p>1 hora : 10 minutos</p> <p>30 Minutos</p>	
--	---	--	--

EVALUACIÓN :	Mediante una rúbrica
OBSERVACIONES:	
BIBLIOGRAFÍA :	Arévalo, M. S. (s.f.). <i>Juegos matemáticos para la educación infantil.</i>



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdova

Apoyo pedagógico: Grace Mailet Recio Galindo

Objetivo Específico: Implementar a través del docente el juego de Tragabolas como estrategia de enseñanza para mejorar el conocimiento de los números de dos cifras (10, 20,30) etc.

Grado: "1" Grupo: "A"

Fecha: 10 de Marzo del 2015

Rangos	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Criterios				
Identificación de los números.	El alumno identifica fácilmente los números	El alumno identifica todos los números.	El alumno presenta dificultad a la hora de identificar los números.	El alumno presenta mucha dificultad a la hora de identificar los números.
Comprensión de los números	El alumno logró comprender fácilmente los números.	El alumno logró comprender todos los números.	El alumno logró comprender algunos números.	El alumno logró comprender con dificultad algunos números.
Disposición	El alumno presenta una excelente disposición en el aula.	El alumno presenta una buena disposición en clase.	El alumno presenta poca disposición en clase.	El alumno presenta dificultad de disposición de clase
Participación	El alumno fácilmente participa en clases.	El alumno participa durante toda la clase.	El alumno presenta poca participación en clase.	El alumno presenta dificultad a la hora de participar en clase



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

DOCENTE: Eliza Arely Espinoza Córdova

Sesión: 5

APOYO PEDAGÓGICO: Grace Maillet Recio Galindo

OBJETIVO ESPECÍFICO: Guiar al docente para que implemente el juego del castillo como estrategia de enseñanza para consolidar el concepto de número en primer año

GRADO: 1 AÑO GRUPO: "A"

FECHA: 11 de Marzo del 2015

	Nombre del alumno	El niño logró identificar los números en el juego del castillo.		Logró comprender los números a través de este juego		Logró consolidar el concepto de número		Total		%	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto/Álvarez Juan Diego										
2	Bonilla/Pérez Sarahi										
3	Cesario/Cecilio Cristian										
4	Colio/Alberto Iván										
5	Cruz/Romero Roberto										
6	Díaz/Cordero Diana										
7	Díaz/ García Jesús										
8	Galicia/Salazar Danna Citlaly										
9	Galindo/Alarcón Ricardo										
10	García/Huerta Yamilet										
11	Garrido/Tejeda Abril										
12	Hernández/Alberto Arturo										
13	Jorge/Severiano Guadalupe										
14	López/ Gómez Adriana										
15	Martínez/Periañez Valeria Josselin										
16	Méndez/Salvador Ivonne Adriana										
17	Mora/ Jiménez Arizay										

18	Ortiz/Castro Alexander										
19	Ortiz/De la Cruz Ana Karen										
20	Ortiz/Olivares Rodrigo										
21	Perdomo/Alberto Ana María										
22	Periañez/Madrid María Fernanda										
23	Periañez/Márquez Alan Yahir										
24	Periañez/Martínez Cristian										
25	Pozos/Alberto Eduardo										
26	Pozos/Barreda Genaro										
27	Rivera/Herrera Mareli										
28	Román/Salazar Johan Jahir										
29	Romero/León Cristian										
30	Salazar/Flores Aldair										
31	Salazar/Huerta Kevin										
32	Salazar/Martínez Juan José										
33	Salazar/De la Cruz Ana Rosa										
34	Sánchez/Alberto Miguel Ángel										
35	Severiano/Claudio Adán Jesús										
36	Suarez/Martínez Haniel Camila										
37	Tomas/Aquino Silvia										

4.4 Evaluación

En el sistema educativo existe un concepto de evaluación que tiene gran relevancia que ha impactado a la sociedad estudiantil, es por eso que dicho término será utilizado en esta tesis para verificar si la alternativa de solución resulto favorable.

Es así, que en primer momento se abordará en que consiste la evaluación algunos autores como Morán (1985) consideran que la evaluación "se preocupa fundamentalmente por estudiar el proceso de aprendizaje en su totalidad contemplando el conjunto de factores que intervienen en su desarrollo" (Molina, 2002, pag.5).

Retomando lo que dice este autor es que el concepto de evaluación siempre está presente en cualquier ámbito, ya sea educativo o empresarial y que se preocupa por el proceso de aprendizaje de cada individuo que vaya teniendo en su formación y viendo a si, si es favorable.

Posteriormente se utilizaron dos instrumentos dentro de esta tesis para verificar si la alternativa de solución obtuvo buenos resultados. El primero de ellos es la lista de cotejo:

"Consiste en una lista de indicadores de logro o de aspectos que conforman un indicador de logro determinados y seleccionados por él y la docente, en conjunto con los alumnos y las alumnas para establecer su presencia o ausencia en el aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes". (USAID, 2015, pág. 15).

De acuerdo con lo que plantea este autor es que la lista de cotejo es a aquel instrumento que sirve para ver o diagnosticar si en verdad el niño obtuvo un aprendizaje significativo y así mismo proporcionarle un porcentaje dependiendo de su desempeño en la educación.

Ya que este instrumento se aplicó en la primera sesión en la tercera y última sesión en donde se puede percibir si en verdad el niño obtuvo un aprendizaje significativo que le sirva para su vida cotidiana y profesional.

Este instrumento tiene como fin ayudar al docente a facilitarle el trabajo para ver si en verdad la estrategia resulto favorable y, por otro lado en esta investigación

ver si los juegos de mesa fueron benéficos para lograr que los niños obtengan un mejor conocimiento sobre el concepto de número.

El segundo instrumento dentro de esta tesis fue la rubricas que “implica una pauta, minuta, tabla que nos permite aunar criterios de evaluación, niveles de logro y descriptores. Es un documento perfectible, que podemos ir ajustando en la práctica hasta encontrar el justo valor de la evaluación que deseamos”. (Silvia Capote, 2006, pág. 8).

Retomando lo que dice la autora las rubricas son aquellos instrumentos que sirven de mucho en el proceso de evaluación, ya que a través de esto se puedo verificar en qué nivel se encuentra cada educando y así mismo ajustándolo a lo que queremos evaluar. Este instrumento fue utilizado en la segunda sesión y cuarta en donde se puedo verificar que los resultados fueron muy favorables.

RESULTADOS

Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdoba

Apoyo Pedagógico: Grace Mailet Recio Galindo

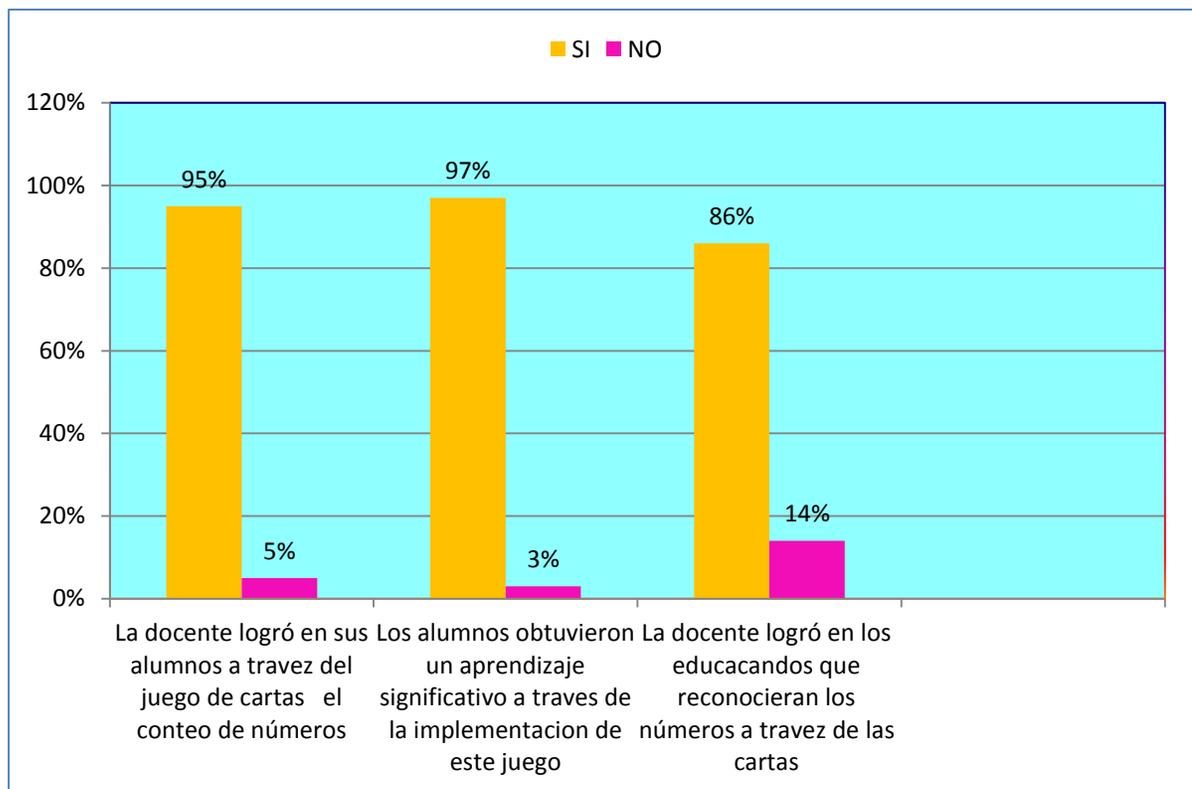
Objetivo Específico: Implementar a través del docente el juego de cartas llamado "Ve a pescar" como estrategia de enseñanza para mejorar el conteo de números en primer grado.

Grado: 1 año Grupo: "A"

Fecha: 2 de Marzo del 2015

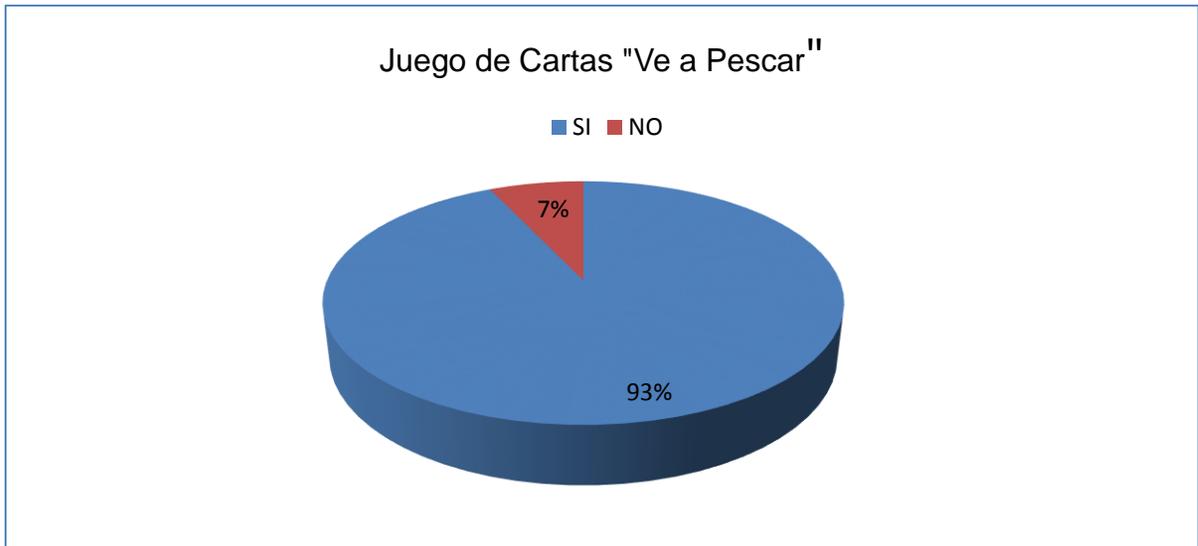
	Nombre del alumno	La docente logró en sus alumnos a través del juego de cartas el conteo de los números		Los alumnos obtuvieron un aprendizaje significativo a través de la implementación de este juego		La docente logró en los educandos que reconocieran los números a través de las cartas.		<i>Total</i>		%	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto/Álvarez Juan Diego	X		X		X		3		100	
2	Bonilla/Pérez Sarahi	X		X		X		3		100	
3	Cesario/Cecilio Cristian	X		X		X		3		100	
4	Colio/Alberto Iván	X		X		X		3		100	
5	Cruz/Romero Roberto	X		X		X		3		100	
6	Díaz/Cordero Diana	X		X		X		3		100	
7	Díaz/ García Jesús		X	X			X	2	1	67	33
8	Galicia/Salazar Danna Citlaly	X		X		X		3		100	
9	Galindo/Alarcón Ricardo	X	X				X	1	2	33	67
10	García/Huerta Yamilet	X		X		X		3		100	
11	Garrido/Tejeda Abril	X		X		X		2	1	67	33
12	Hernández/Alberto Arturo	X		X		X		3		100	
13	Jorge/Severiano Guadalupe	X		X		X		3		100	
14	López/ Gómez Adriana	X		X		X		3		100	

15	Martínez/Periañez Valeria Josselin	X		X		X		3		100	
16	Méndez/Salvador Ivonne Adriana	X		X		X		3		100	
17	Mora/ Jiménez Arizay	X		X		X		3		100	
18	Ortiz/Castro Alexander	X		X		X		3		100	
19	Ortiz/De la Cruz Ana K.	X		X		X		3		100	
20	Ortiz/Olivares Rodrigo	X			X		X	1	2	33	67
21	Perdomo/Alberto Ana María	X		X		X		3		100	
22	Periañez/Madrid María Fernanda	X		X		X		3		100	
23	Periañez/Márquez Alan Yahir	X		X		X		3		100	
24	Periañez/Martínez Cristian	X		X		X		3		100	
25	Pozos/Alberto Eduardo	X		X			X	2	1	67	33
26	Pozos/Barreda Genaro	X		X			X	2	1	67	33
27	Rivera/Herrera Mareli	X		X		X		3		100	
28	Román/Salazar Johan Jahir	X		X		X		3		100	
29	Romero/León Cristian	X		X		X		3		100	
30	Salazar/Flores Aldair	X		X		X		3		100	
31	Salazar/Huerta Kevin	X		X		X		3		100	
32	Salazar/Martínez Juan José	X		X		X		3		100	
33	Salazar/De la Cruz Ana Rosa	X		X		X		3		100	
34	Sánchez/Alberto Miguel Ángel	X		X		X		3		100	
35	Severiano/Claudio Adán Jesús	X		X		X		3		100	
36	Suarez/Martínez Haniel Camila	X		X		X		3		100	
37	Tomas/Aquino Silvia	X		X		X		3		100	
Total		35	2	36	1	32	5	103	8	3434	266
Porcentaje %		95%	5%	97%	3%	86%	14%	93%	7%	93%	7%



Fuente: Elaboración propia 2015

Dentro de esta sesión aplicada se pudo verificar que la mayoría de los niños lograron a través del juego de cartas contar los números ya que esto mismo le beneficia al docente que le facilitara las clases de Matemáticas y obtendrá por parte de los alumnos un verdadero aprendizaje significativo.



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta primera sesión se aplicó el juego de cartas "Ve a Pescar" (Ver apéndice F) aplicada el 2 de marzo del 2015 en donde se pudo verificar que el 93% de los niños de primer grado de la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza" de la Garita, Teziutlán Puebla lograron contar los números mediante las cartas proporcionadas y así mismo obtuvieron un aprendizaje significativo. Y por otro lado el 7% de los niños no lograron contar los números y posteriormente se les dificultó reconocer los números.

Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdova

Apoyo pedagógico: Grace Mailet Recio Galindo

Objetivo Específico: Implementar a través del docente el juego de botones como estrategia de enseñanza para mejorar la comprensión de los números naturales.

Grado: 1 año Grupo: "A" Fecha: 3 de Marzo del 2015

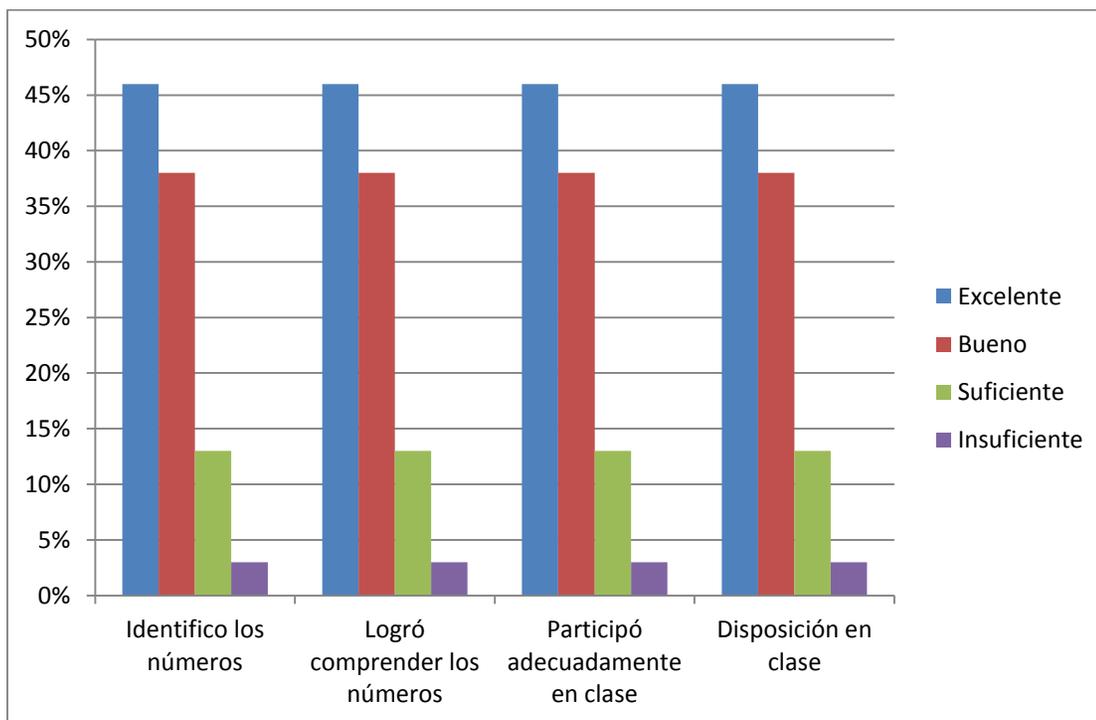
Rango	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Identificó los números	El alumno identifica fácilmente todos los números naturales.	El alumno identifica en su mayoría los números naturales.	El alumno identifica solo algunos de los números naturales.	El alumno difícilmente identifica los números naturales.
Logró comprender los números	El alumno logró la comprensión fácilmente de todos los números.	El alumno logró la comprensión de todos los números.	El alumno logró comprender algunos números.	El alumno logró comprender con dificultad algunos números.
Participo adecuadamente en clase.	El alumno participo activamente durante toda la clase.	El alumno participo durante toda la clase.	El alumno participo en algunas ocasiones en clase.	El alumno participo con dificultad en clase.
Disposición en clase.	El alumno presenta una excelente disposición en clase	El alumno presenta una buena disposición en clase.	El alumno presenta poca disposición en clase	El alumno presenta dificultad de disposición en clase.

Criterios	Identificó los números				Logró comprender Los números				Participó adecuadamente en clase.				Disposición en clase			
	N l v e l	N l v e l	N l v e l	N l v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	
Alumnos	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alberto/Álvarez Juan Diego	X				X				X				X			
Bonilla/Pérez Sarahi	X				X				X				X			
Cesario/Cecilio Cristian		X				X				X				X		
Colio/Alberto Iván	X				X				X					X		
Cruz/Romero Roberto		X				X				X				X		
Díaz/Cordero Diana	X				X				X				X			
Díaz/ García Jesús			x				x				x				x	
Galicia/Salazar Danna Citlaly		X				X				X				X		
Galindo/Alarcón Ricardo			x				x				x				X	
García/Huerta Yamilet	X				X								X			
Garrido/Tejeda Abril		X				X				X				X		
Hernández/Alberto Arturo	X				X				X				X			
Jorge/Severiano Guadalupe	X				X				X				X			
López/ Gómez Adriana		X				X				X				X		
Martínez/Periañez Valeria Josselin	X				X				X				X			
Méndez/Salvador Ivonne Adriana		X				X				X				X		
Mora/ Jiménez Arizay		X				X				X				X		
Ortiz/Castro Alexander	X				X				X				X			
Ortiz/De la Cruz Ana K.		X				X					X				X	
Ortiz/Olivares Rodrigo			x				x				x				X	
Perdomo/Alberto Ana María			x				x				x				X	
Periañez/Madrid María Fernanda	X				X				X				X			
Periañez/Márquez Alan Yahir	X				X				X				X			
Periañez/Martínez Cristian		X				X				X				X		
Pozos/Alberto Eduardo				X				x				x				X
Pozos/Barreda Genaro			x				X				x				X	
Rivera/Herrera Mareli		X				X				X				X		

Román/Salazar Johan Jahir	X				X				x				X		
Romero/León Cristian		x			X				X				X		
Salazar/Flores Aldair		x			X				X				X		
Salazar/Huerta Kevin		x			X				X				X		
Salazar/Martínez Juan José	X				X				x				x		
Salazar/De la Cruz Ana Rosa	x				X				x				X		
Sánchez/Alberto Miguel Ángel	x				X				x				X		
Severiano/Claudio Adán Jesús	x				X				x				X		
Suarez/Martínez Haniel Camila	x				X				x				X		
Tomas/Aquino Silvia		X			X				X				X		
Total															

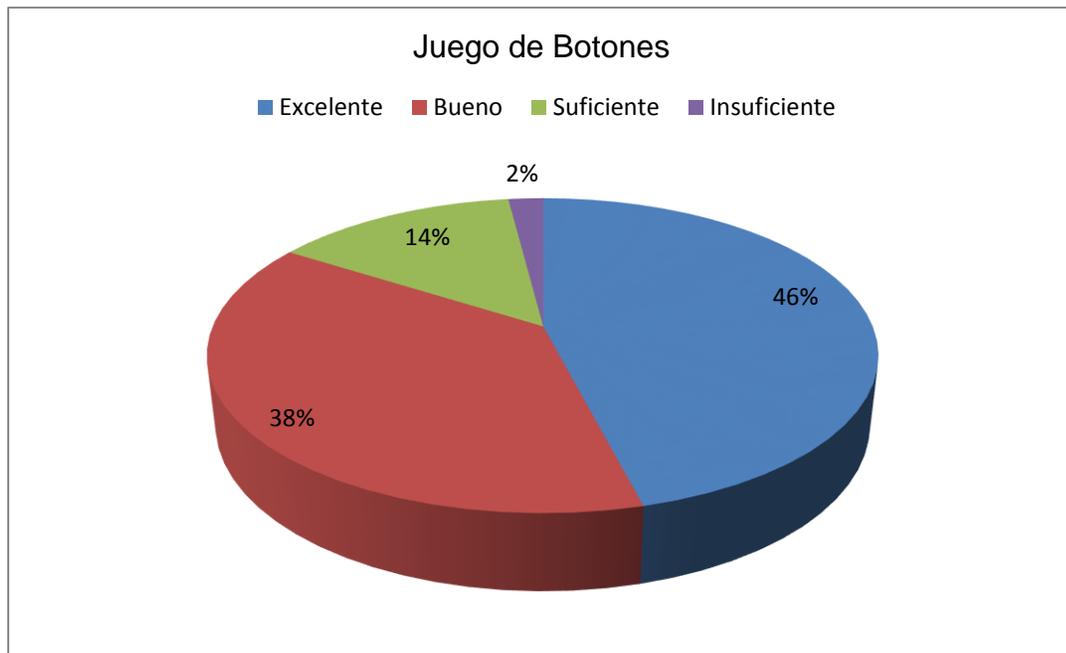
CRITERIOS	Identificó los números	%	Logró comprender los números	%	Participó Adecuadamente en clase.	%	Disposición en clase	%
Excelente	17	46%	17	46%	17	46%	17	46%
Buena	14	38%	14	38%	14	38%	14	38%
Suficiente	5	13%	5	13%	5	13%	5	13%
Insuficiente	1	3%	1	3%	1	3%	1	3%
Total	37	100%	37	100%	37	100%	37	100%

Niveles	Total	Porcentaje
Excelente	68	46%
Buena	56	38%
Suficiente	20	14%
Insuficiente	3	2%
Total		100%



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta grafica se puede verificar que los resultados fueron muy favorables, ya en su mayoría el nivel excelente se encuentra arriba del 45% y solo el 3% del nivel insuficiente no logro lo planteado en la sesión. En donde todos los niños lograron un aprendizaje significativo. (Ver apéndice G)



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta segunda sesión se llevó a cabo la implementación del juego de botones en la fecha del 3 de marzo del 2015, en la cual se pudo verificar que en el nivel Excelente se obtuvieron buenos resultados con el 46 % de los niños que lograron comprender los números y en cambio en nivel bueno solo se logró el 38% . Es así que en su mayoría los educandos del Primer lograron el objetivo plantado en esta sesión.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

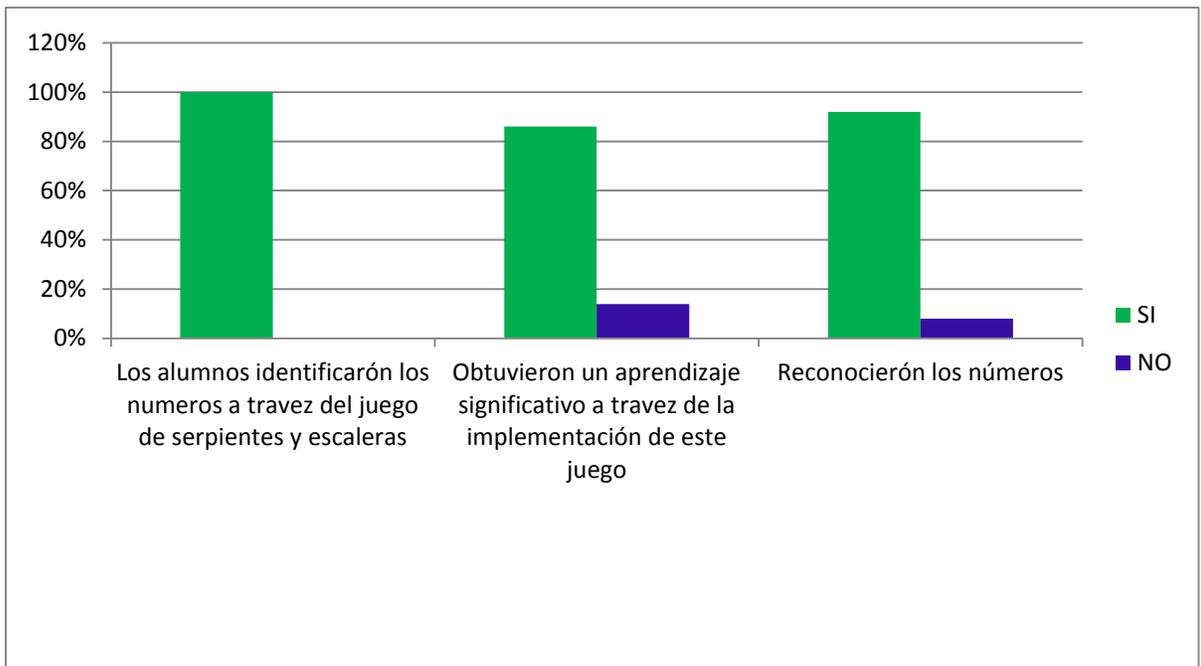
Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdova Grado: 1 AÑO Grupo: "A"

Apoyo pedagógico: Grace Maillet Recio Galindo

Objetivo Específico: Guiar al docente para que implemente el juego de serpientes y escalera como estrategia de enseñanza para mejorar la ubicación de los números en los niños de primer grado.

	Nombre del alumno	Los alumnos identificaron los números a través del juego de serpientes y escaleras.		Obtuvieron un aprendizaje significativo a través de la implementación de este juego		Reconocieron los números		Total		%	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto/Álvarez Juan Diego	X		X		X		3		100	
2	Bonilla/Pérez Sarahi	X		X		X		3		100	
3	Cesario/Cecilio Cristian	X			X		X	1	2	33	67
4	Colio/Alberto Iván	X		X		X		3		100	
5	Cruz/Romero Roberto	X		X		X		3		100	
6	Díaz/Cordero Diana	X		X		X		3		100	
7	Díaz/ García Jesús	X			X		X	1	2	33	67
8	Galicia/Salazar Danna Citlaly	X		X		X		3		100	
9	Galindo/Alarcón Ricardo	X		X		X		3		100	
10	García/Huerta Yamilet	X		X		X		3		100	
11	Garrido/Tejeda Abril	X		X		X		3		100	
12	Hernández/Alberto Arturo	X		X		X		3		100	
13	Jorge/Severiano Guadalupe	X		X		X		3		100	
14	López/ Gómez Adriana	X		X		X		3		100	
15	Martínez/Periañez Valeria Josselin	X		X		X		3		100	
16	Méndez/Salvador Ivonne Adriana	X		X		X		3		100	

17	Mora/ Jiménez Arizay	X		X		X		3		100	
18	Ortiz/Castro Alexander	X		X		X		3		100	
19	Ortiz/De la Cruz Ana Karen	X		X		X		3		100	
20	Ortiz/Olivares Rodrigo	X			X	X		2	1	67	33
21	Perdomo/Alberto Ana María	X		X		X		3		100	
22	Periañez/Madrid María Fernanda	X		X		X		3		100	
23	Periañez/Márquez Alan Yahir	X		X		X		3		100	
24	Periañez/Martínez Cristian	X		X		X		3		100	
25	Pozos/Alberto Eduardo	X		X		X		3		100	
26	Pozos/Barreda Genaro	X		X			X	2	1	67	33
27	Rivera/Herrera Mareli	X		X		X		3		100	
28	Román/Salazar Johan Jahir	X		X		X		3		100	
29	Romero/León Cristian	X		X		X		3		100	
30	Salazar/Flores Aldair	X		X		X		3		100	
31	Salazar/Huerta Kevin	X		X		X		3		100	
32	Salazar/Martínez Juan José	X		X		X		3		100	
33	Salazar/De la Cruz Ana Rosa	X			X	X		2	1	67	33
34	Sánchez/Alberto Miguel Ángel	X		X		X		3		100	
35	Severiano/Claudio Adán Jesús	X		X		X		3		100	
36	Suarez/Martínez Haniel Camila	X		X		X		3		100	
37	Tomas/Aquino Silvia	X			X	X		2	1	67	33
	Total	37	0	32	5	34	3	103	8	3434	266
	Porcentaje %	100		86	14	92	8	93	7	93	7



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta lista de cotejo se pudo verificar que en su mayoría de los educandos lograron identificar los números y así mismo obtuvieron un aprendizaje significativo, ya que esto mismo beneficiara a las clases de matemáticas.



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta tercera planeación (Ver apéndice H) aplicada el 4 de Marzo que tenía como objetivo: Guiar docente para que implemente el juego de serpientes y escalera como estrategia de enseñanza para mejorar la ubicación de los números en los niños de primer grado, en donde se pudo denotar que el 93% de los niños de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” en su mayoría lograron ubicar los números de un manera satisfactoria, mientras en cambio el 7 % de los educandos no pudieron ubicar los números en el tablero de serpientes y escaleras.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA

ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

Nombre del Docente: Eliza Arely Espinoza Córdova

Apoyo pedagógico: Grace Mailet Recio Galindo

Objetivo Específico: Implementar a través del docente el juego de Tragabolas como estrategia de enseñanza para mejorar el conocimiento de los números de dos cifras (10, 20,30) etc.

Grado: " 1" Grupo: " A"

Fecha: 10 de Marzo

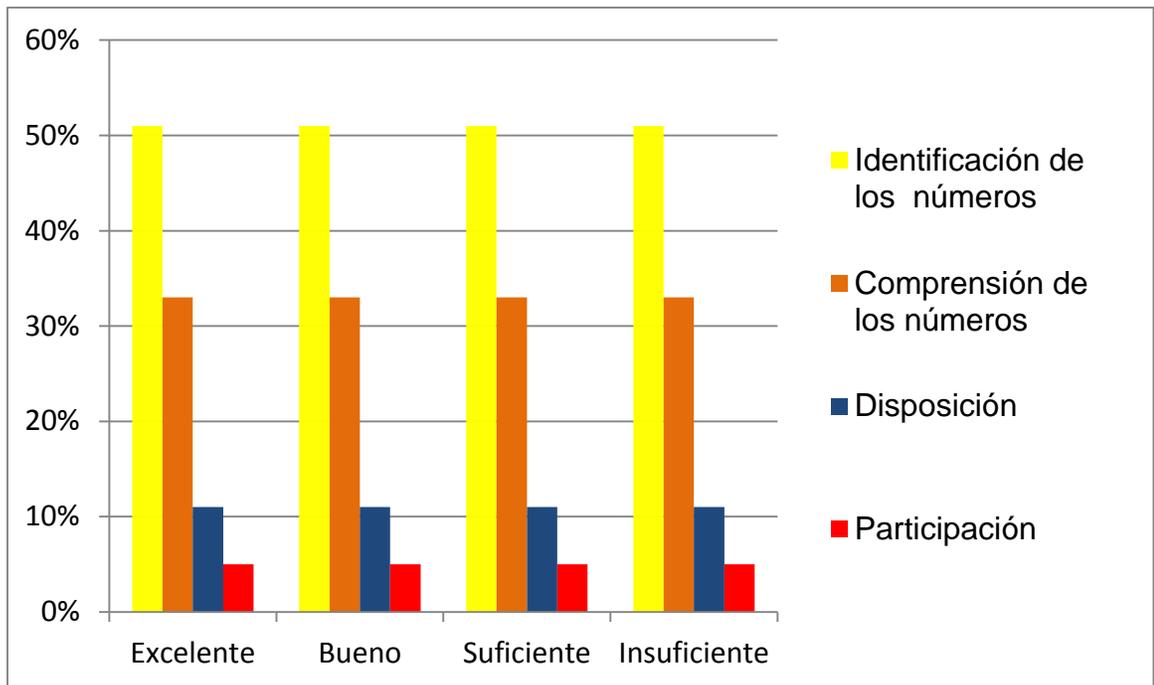
Rangos Criterios	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Identificación de los números.	El alumno identifica fácilmente los números de dos cifras.	El alumno identifica todos los números de dos cifras.	El alumno presenta dificultad a la hora de identificar los números de dos cifras.	El alumno presenta mucha dificultad a la hora de identificar los números de dos cifras.
Comprensión de los números	El alumno logró comprender fácilmente los números de dos cifras.	El alumno logró comprender todos los números de dos cifras.	El alumno logró comprender algunos números de dos cifras.	El alumno logró comprender con dificultad algunos números de dos cifras.
Disposición	El alumno presenta una excelente disposición en el aula.	El alumno presenta una buena disposición en clase.	El alumno presenta poca disposición en clase.	El alumno presenta dificultad de disposición de clase
Participación	El alumno fácilmente participa en clases.	El alumno participa durante toda la clase.	El alumno presenta poca participación en clase.	El alumno presenta dificultad a la hora de participar en clase

Criterios	Identificación de los Números				Compresión de los números				Disposición				Participación			
	N l v e l	N l v e l	N l v e l	N l v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l	N i v e l
Alumnos	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alberto/Álvarez Juan Diego	X				X				X				X			
Bonilla/Pérez Sarahi	X				X				X				X			
Cesario/Cecilio Cristian		X				X				X				X		
Colio/Alberto Iván		X				X				X				X		
Cruz/Romero Roberto		X				X				X				X		
Díaz/Cordero Diana	X				X				X				X			
Díaz/ García Jesús				X				X				X				X
Galicia/Salazar Danna Citlaly		X				X				X				X		
Galindo/Alarcón Ricardo			X				X					x				X
García/Huerta Yamilet	X				X								X			
Garrido/Tejeda Abril		X				X				X				X		
Hernández/Alberto Arturo	X				X				X				X			
Jorge/Severiano Guadalupe	X				X				X				X			
López/ Gómez Adriana	X				X				X				X			
Martínez/Periañez Valeria Josselin	X				X				X				X			
Méndez/Salvador Ivonne Adriana		X				X				X				X		
Mora/ Jiménez Arizay		X				X				X				X		
Ortiz/Castro Alexander	X				X				X				X			
Ortiz/De la Cruz Ana K.			X				X				X					X
Ortiz/Olivares Rodrigo			X				X				x					X
Perdomo/Alberto Ana María		X				X				X				X		
Periañez/Madrid María Fernanda	X				X				X				X			
Periañez/Márquez Alan Yahir	X				X				X				X			
Periañez/Martínez Cristian		X				X				X				X		
Pozos/Alberto Eduardo				X				x				x				X

Pozos/Barreda Genaro			X			X			x			X
Rivera/Herrera Mareli	X			X				X			X	
Román/Salazar Johan Jahir	X			X				x			X	
Romero/León Cristian		X		X				X			X	
Salazar/Flores Aldair	X			X				X			X	
Salazar/Huerta Kevin		x		X				X			X	
Salazar/Martínez Juan José	X			x				x			x	
Salazar/De la Cruz Ana Rosa	X			X				x			X	
Sánchez/Alberto Miguel Ángel		X		X				X			X	
Severiano/Claudio Adán Jesús	X			X				x			X	
Suarez/Martínez Haniel Camila	X			X				x			X	
Tomas/Aquino Silvia	X			X				X			X	
Total												

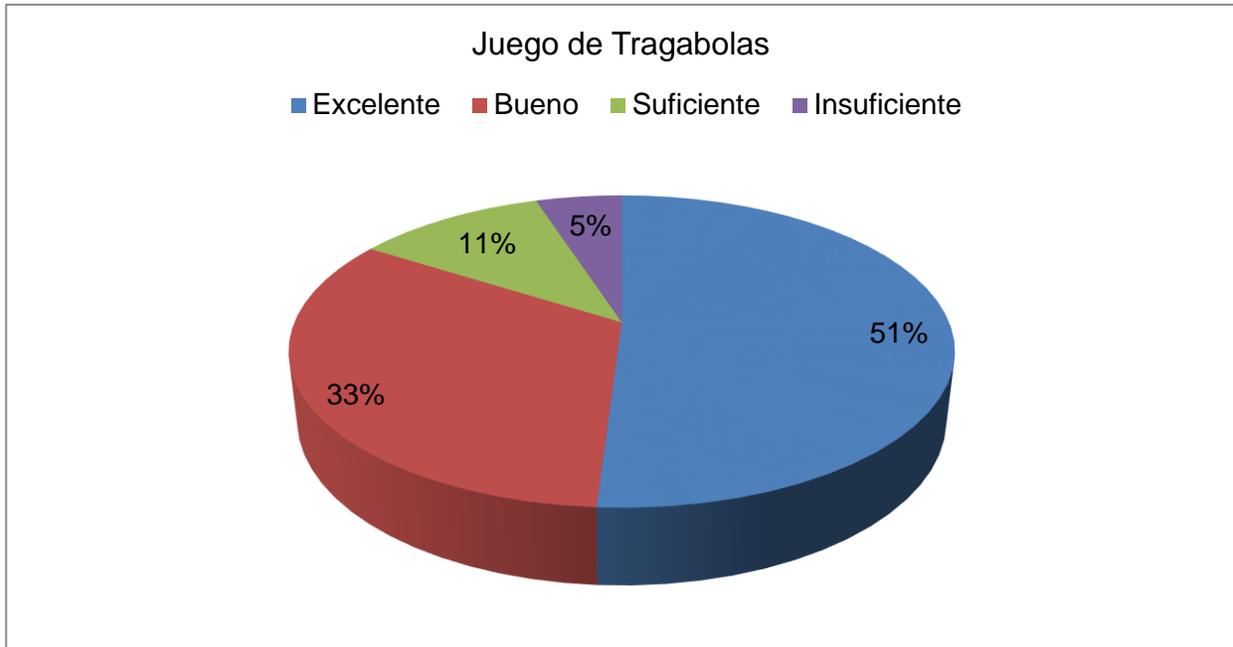
CRITERIOS	Identificación los números	%	Comprensión de los números	%	Disposición	%	Participación	%
NIVELES								
Excelente	19	51%	19	51%	19	51%	19	51%
Bueno	12	33%	12	33%	12	33%	12	33%
Suficiente	4	11%	4	11%	4	11%	4	11%
Insuficiente	2	5%	2	5%	2	5%	2	5%
Total	37	100%	37	100%	37	100%	37	100%

Niveles	Total	Porcentaje
Excelente	76	51%
Bueno	48	33%
Suficiente	16	11%
Insuficiente	8	5%
Total		100%



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta gráfica se puede verificar que los niños lograron identificar los números de dos cifras, ubicándose en el nivel excelente con el 51% y solo el 16% del nivel suficiente e insuficiente no lograron el objetivo planteado.



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta cuarta sesión llevada a cabo el 10 de marzo del 2015 que tiene como objetivo específico implementar a través del docente el juego de Tragabolas como estrategia de enseñanza para mejorar el conocimiento de los números de dos cifras (10, 20,30) etc. (Ver apéndice I). En donde se pudo denotar que el 51% de los niños de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza “de la Garita, Teziutlán Puebla lograron el objetivo planteado. En cambio en el nivel Insuficiente solo el 5% de los educandos no lograron comprender y ni entender los números de dos cifras.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA

ESCUELA PRIMARIA: "IGNACIO ZARAGOZA"

C.C.T: 21DPR0563Q ZONA ESCOLAR: 064 LA GARITA, TEZIUTLÁN, PUEBLA

DOCENTE: Eliza Arely Espinoza Córdoba

Sesión: 5

APOYO PEDAGÓGICO: Grace Maillet Recio Galindo

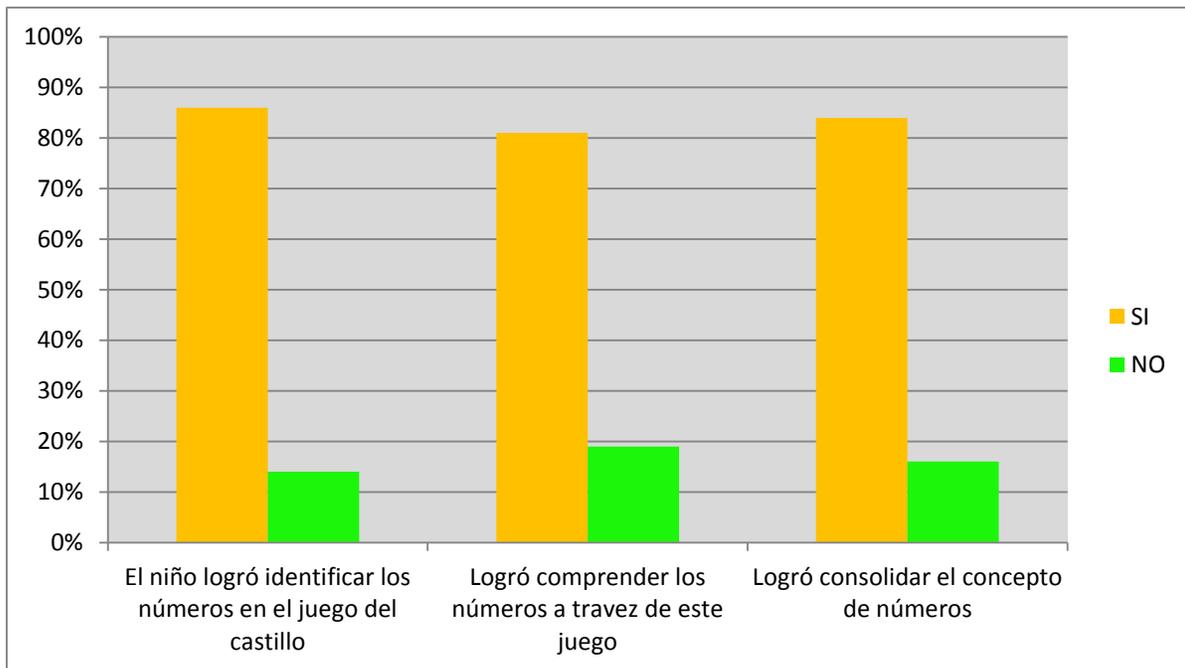
OBJETIVO ESPECÍFICO: Guiar al docente para que implemente el juego del castillo como estrategia de enseñanza para consolidar el concepto de número en primer año.

GRADO: 1 AÑO GRUPO: "A"

FECHA: 11 de Marzo del 2015

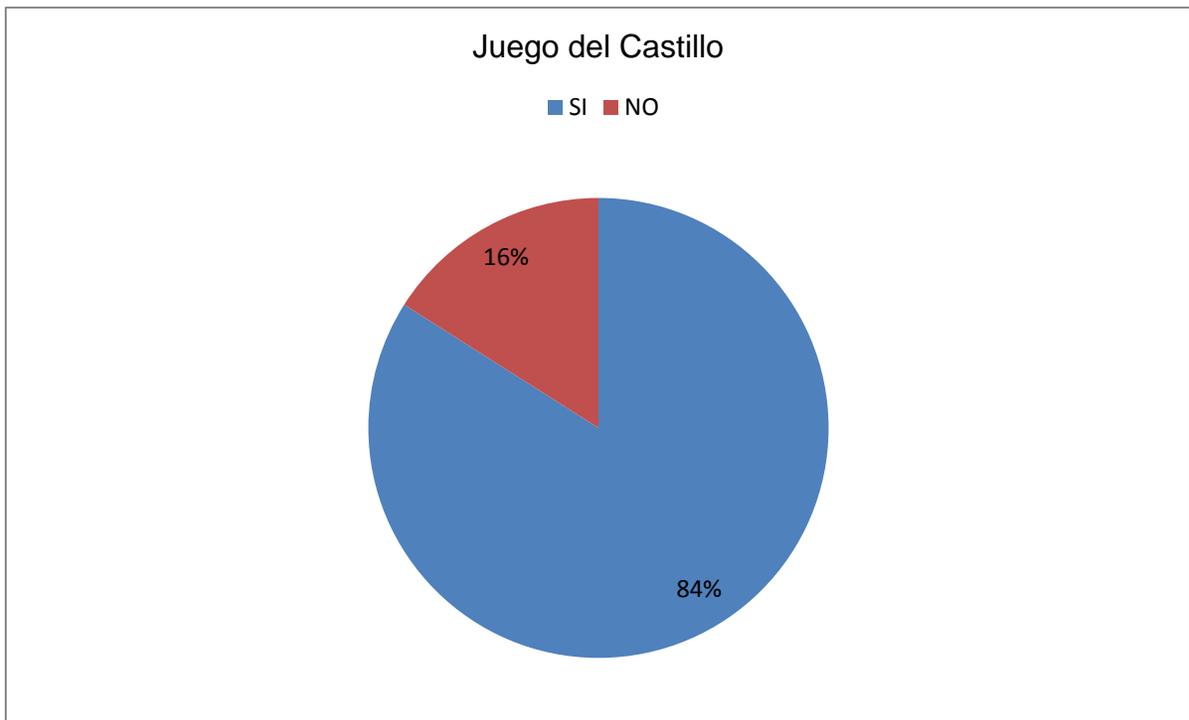
	Nombre del alumno	El niño logró identificar los números en el juego del castillo		Logró comprender los números a través de este juego.		Logró consolidar el concepto de número.		Total		%	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto/Álvarez Juan Diego	X		X		X		3		100	
2	Bonilla/Pérez Sarahi	X		X		X		3		100	
3	Cesario/Cecilio Cristian	X			X	X		2	1	67	33
4	Colio/Alberto Iván	X		X				3		100	
5	Cruz/Romero Roberto	X			X			1	2	33	67
6	Díaz/Cordero Diana	X		X		X		3		100	
7	Díaz/ García Jesús		X		X	X		2	1	67	33
8	Galicia/Salazar Danna Citlaly	X		X			X	2	1	67	33
9	Galindo/Alarcón Ricardo	X			X		X	1	2	33	67
10	García/Huerta Yamilet	X		X		X		3		100	
11	Garrido/Tejeda Abril	X		X		X		3		100	
12	Hernández/Alberto Arturo	X		X		X		3		100	
13	Jorge/Severiano Guadalupe	X		X		X		3		100	
14	López/ Gómez Adriana	X		X		X		3		100	
15	Martínez/Periañez Valeria Josselin	X		X		X		3		100	
16	Méndez/Salvador Ivonne Adriana	X		X		X		3		100	

17	Mora/Jiménez Arizay	X		X		X		3		100	
18	Ortiz/Castro Alexander	X		X		X		3		100	
19	Ortiz/De la Cruz Ana K.	X		X		X		3		100	
20	Ortiz/Olivares Rodrigo	X			X		X	1	2	33	67
21	Perdomo/Alberto Ana María		X	X		X		2	1	67	33
22	Periañez/Madrid María Fernanda	X		X		X		3		100	
23	Periañez/Márquez Alan Yahir	X		X		X		3		100	
24	Periañez/Martínez Cristian	X		X		X		3		100	
25	Pozos/Alberto Eduardo		X		X	X		1	2	33	67
26	Pozos/Barreda Genaro	X			X		X	1	2	33	67
27	Rivera/Herrera Mareli	X		X			X	2	1	67	33
28	Román/Salazar Johan Jahir	X		X		X		3		100	
29	Romero/León Cristian	X		X		X		3		100	
30	Salazar/Flores Aldair	X		X		X		3		100	
31	Salazar/Huerta Kevin	X		X		X		3		100	
32	Salazar/Martínez Juan José		X	X		X		2	1	67	33
33	Salazar/De la Cruz Ana Rosa	X		X			X	2	1	67	33
34	Sánchez/Alberto Miguel Ángel	X		X		X		3		100	
35	Severiano/Claudio Adán Jesús	X		X		X		3		100	
36	Suarez/Martínez Haniel Camila	X		X		X		3		100	
37	Tomas/Aquino Silvia		X	X		X		2	1	67	33
	TOTAL	32	5	30	7	31	6	93	18	3101	599
	PORCENTAJE%	86	14	81	19	84	16	84	16	84	16



Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta grafica se pudo denotar que en su mayoría de los niños lograron el objetivo de la sesión que a través del juego del castillo el niño (Ver apéndice J) por si solo pueda consolidar el concepto de numero obteniendo así un 84% positivo y en desfavorable solo el 16%.



Fuente: Elaboración Propia 2015

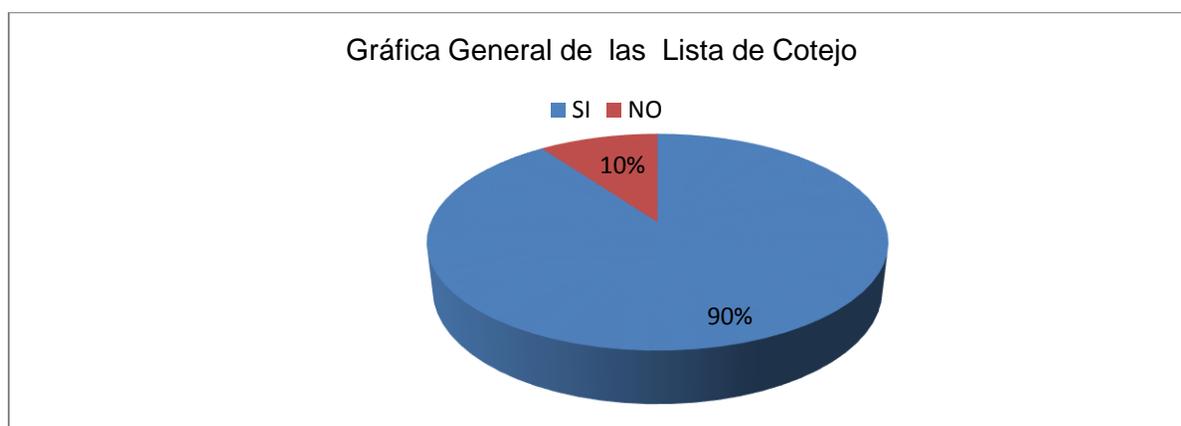
Dentro de esta última sesión aplicada el 11 de Marzo que tenía como objetivo guiar al docente para que implemente el juego del castillo como estrategia de enseñanza para consolidar el concepto de número en primer año se pudo verificar que el 84% de los niños de la Escuela primaria “Ignacio Zaragoza” lograron lo planteado en cambio el 16 % de los educandos no lograron entender y ni reconocer los números.

Validación de la Hipótesis:

Dentro de esta tesis llevada a cabo se realiza el análisis de los instrumentos utilizados los cuales son: La lista de Cotejo y Rubrica que consistirá en sacar los datos duros en general de cada una de ellas. A continuación se presentan los resultados.

Lista de Cotejo:

Indicadores	Lista de Cotejo (1)	Lista de Cotejo (2)	Lista de Cotejo (3)	Total	%
Si	103	103	93	299	90 %
No	8	8	18	34	10%

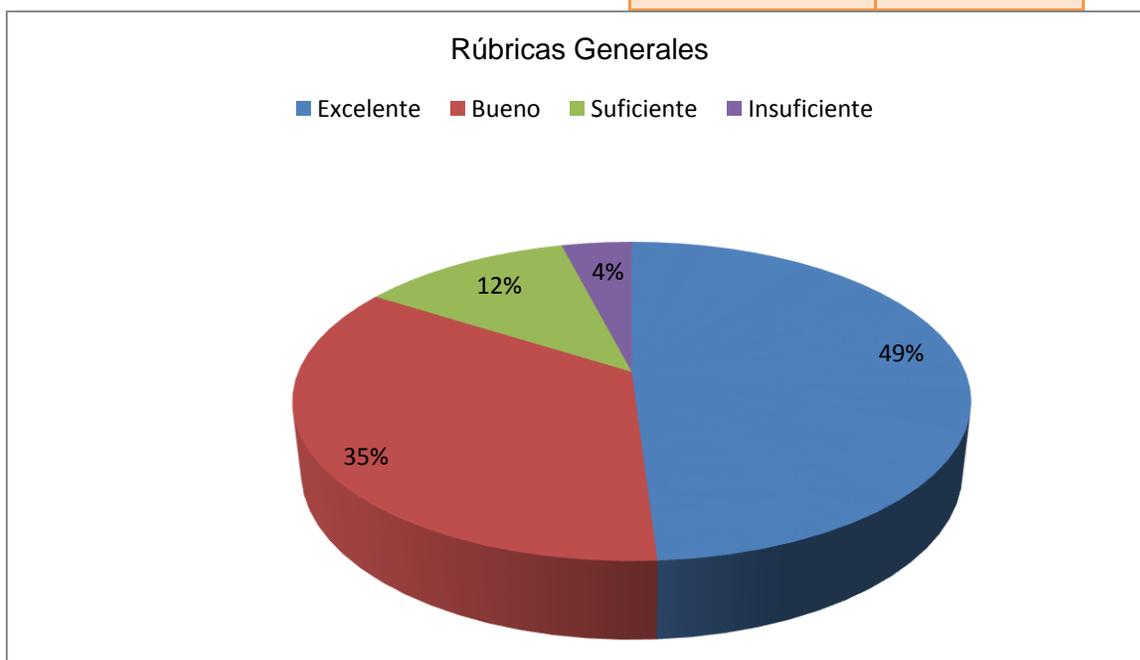


Fuente: Elaboración Propia 2015

Dentro de esta gráfica general se puede verificar que más del 90 % de los educandos lograron el objetivo plantado que al Implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante el juego de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán Puebla, lograron reconocer y sobre todo identificar cada uno de los números y solo el 10% de los niños no lograron llegar a ese nivel.

Rubricas:

Indicadores	Total (1)	Total (2)	Total General	%
Excelente	76	68	144	49%
Bueno	48	56	104	35%
Suficiente	16	20	36	12%
Insuficiente	8	3	11	4%
			Total	100%



Fuente: Elaboración Propia 2015

De acuerdo a la gráfica general utilizando el instrumento de rubrica se puede verificar que los resultados fueron muy favorables obteniendo en el nivel excelente un 49% en donde los educandos lograron todo lo planteado y solo el 4% del nivel insuficiente no logró entender el concepto de número.

Los instrumentos de evaluación utilizados en primer momento se encuentra la lista de cotejo en donde se utilizaron tres y se pudo verificar que el resultado fueron muy favorables arrojando así, 90% en donde los niños lograron el objetivo planteado que era Implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante el juego de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita, Teziutlán Puebla. Y solo el 10 % de los educandos no lograron reconocer los números, ya que estos resultados positivos obtenidos beneficiaran al docente en su práctica y arrojando así mismo más dinámicas y fáciles, ya que los propios niños sabrán conocer con facilidad los números.

El segundo instrumento que fueron las rubricas los resultados fueron muy favorables arrojando así, en el nivel excelente un 49% en donde los educandos lograron todo lo planteado y solo el 4% del nivel insuficiente no logró entender el concepto de número.

Una vez que se terminaron las sesiones de aplicar por parte del docente se pudo verificar que los niños obtuvieron un verdadero aprendizaje significativo y que lograron en su totalidad un buen conocimiento sobre el concepto de número, ya que esto obtenido beneficiara al maestro de grupo y así mismo le permitirá hacer más amenas sus clases.

Es así, que de acuerdo a lo anterior se puede verificar que ambos instrumentos arrojaron resultados positivos, la lista de cotejo arrojando un 90% y la rúbrica sumando los indicadores, excelente y bueno dando un resultado de 84%, es por esto que la hipótesis planteada se acepta ya que a través de esto que es implementar los juegos de mesa como estrategia de enseñanza en los alumnos de primer grado de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán Puebla se mejorara el aprendizaje sobre concepto de número y por ende esto logrado beneficiara al educando, ya que sabrá identificar y contar los números.

CONCLUSIONES

En la actualidad el sistema educativo requiere educandos competentes que sean capaces de resolver problemas, como saber contar y así mismo manejar adecuadamente las matemáticas, ya que dicha materia siempre se encuentra presente en la vida diaria de los individuos.

Esta investigación se elaboró con la finalidad de que los niños de la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza" de primer grado de la Garita, Teziutlán, Puebla, del nivel básico aprendieran el concepto de número.

Así como también tuvo un objetivo que es implementar por medio del docente estrategias de enseñanza mediante los juegos de mesa, para fortalecer la enseñanza sobre el concepto de número en los alumnos de primer año de la Escuela Primaria "Ignacio Zaragoza" de la Garita, Teziutlán Puebla.

Esta tesis se aplicó en el campo de Docencia porque como se conoce su finalidad es analizar problemáticas educativas y así mismo elaboración de propuestas de E-A y en donde el docente juega un papel primordial que facilitar el aprendizaje y enseñanza de los educandos en donde ellos mismo es lograr en si un aprendizaje significativo.

Posteriormente la hipótesis de esta investigación fue aceptada, dando así resultados positivos, utilizando el instrumento: la lista de cotejo que se aplicó en la primera, tercera y quinta sesión implementando los siguientes juegos de mesa: el primero consistió en el juego de cartas que tenía como finalidad que el individuo aprendiera a mejorar el conteo de números, en donde el 93% de los niños lograron el objetivo planteado en esta sesión y sólo un 7% de los educandos no obtuvieron un aprendizaje significativo. En la tercera sesión se aplicó el juego de serpientes y escaleras en el cual un 93% lograron ubicar los números en el tablero del juego de serpientes y escaleras y, sólo un 7% de los niños no lograron el objetivo planteado.

En cambio, en la última sesión se implementó el juego del castillo que consistió en que el niño logrará el concepto de número y sólo un 84 % de los infantes lograron consolidar el concepto de número y, el 16% no logra tal el objetivo.

Realizando la gráfica general de estos tres juegos de mesa, aplicados en primer grado de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, de la Garita, Teziutlán, Puebla arrojaron un total del 90 %, dando así, que estos juegos de mesa fueron la mejor elección para tratar esta problemática encontrada.

Otro instrumento utilizado para evaluar, fue la rúbrica y , se aplicó dentro de la segunda sesión donde se llevó a cabo la implementación del juego de botones, en la cual se pudo verificar que en el nivel excelente se obtuvieron buenos resultados el 46 % de los niños que lograron comprender los números y en cambio en nivel bueno solo se logró el 38% , en el suficiente un 14% y ,en el insuficiente un 2%.

En la cuarta sesión se aplicó el juego del tragabolas (Ver apéndice I), en donde la gran mayoría lograron el objetivo planteado. En donde se pudo denotar que el 51% de los niños comprendieron el objetivo de la sesión. En cambio, en el nivel Insuficiente sólo el 5% de los educandos no lograron comprender y ni entender los números de dos cifras. Al graficar ambos juegos de mesa, el resultado fue muy agradable dando un 84 % en donde los niños lograron el concepto de número.

Dando así como resultado que los juegos de mesa es la mejor solución a esta problemática encontrada en la Escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, en donde la mayoría de los niños de primer grado lograron entender y manejar el concepto de número.

Es así, que dentro de esta tesis la hipótesis planteada: “al implementar los juegos de mesa como estrategia de enseñanza de las matemáticas, en los alumnos de primer grado de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza, “de la Garita, Teziutlán Puebla, se mejorará el aprendizaje sobre el concepto de número “es aceptada.

Los juegos de mesa utilizados dentro de esta investigación fueron la mejor opción para combatir este problema. Por otro lado, el sujeto primordial dentro esta investigación es el docente, ya que esta tesis va dirigida a él, estos resultados obtenidos lograran ser sus clases más rápidas, divertidas y sobre todo más amenas.

En donde el propio niño lograra identificar con facilidad el número que se le esté indicando y así mismo podrá contar e identificar los números en cualquier lugar donde se encuentre.

Esta tesis se puede aplicar a diferentes contextos, del nivel básico en donde exista problemáticas semejantes a esta. Ya que esto aplicado dentro de esta investigación se obtuvo resultados muy favorables, logrando así el objetivo planteado.

IMPLICACIONES

Esta tesis se aplicó en primer grado de primaria a cargo de la Lic. En Educación Primaria, la Mtra. Eliza Arely Espinoza Córdova con 38 niños, ya que dentro de este proceso de la aplicación de la alternativa de solución, la docente presentó flexibilidad y sobre todo disposición e interés de cómo se iban a ir aplicando cada sesión con diferente juego de mesa.

Dentro de la aplicación de la alternativa de solución se aplicó en dos semanas, la primera semana que fue del 2 al 6 de marzo del 2015, que tenía como finalidad terminarla en la misma. Dentro de la escuela se presentaron algunas adversidades las cuales fueron, la junta de padres de familia del primer grado que consistió en donde el docente trato puntos sobre la conducta de sus hijos dentro del salón, la aplicación del examen de conocimiento del bloque III que se aplicó los días los días restantes jueves y viernes o sea 5 y 6 del mismo mes de Marzo.

Es así, que por dicho motivo se tuvo que aplicar la siguiente semana las sesiones restantes, en donde todos los niños participaran adecuadamente a lo que se le pedía y estaban atentos a la explicación de cómo se tenía que realizar el juego de mesa visto en la sesión.

Por otra parte, existieron limitantes que impedía que esto se realizara rápido era que algunos pequeños discutían, entre ellos por algunos útiles escolares como lo son los lápices, gomas y sacapuntas etc. En donde la docente tenía que llamarles la atención y tomar algunas medidas más drásticas, para que así, mismo los niños se calmaran.

Existió también la interrupción de la campaña de salud bucal, cuando se estaba realizando la aplicación de la sesión, ya que los niños salían al patio a realizar a revisión de salud bucal en donde esto consistía en revisar y enseñarles a cepillar sus dientes.

De igual manera también se presentó otro problema, en donde algunos padres de familia del desayunador de la escuela se presentaban a ofrecer los alimentos, y esto también hacia que los niños se distrajeran y estuvieran inquietos dentro del salón.

Dentro de esta institución, el trato de la directora fue el más correcto prestó gran interés sobre este proyecto a realizar en esta escuela y por otra parte esta investigación beneficio a los niños de primer grado de primaria y así mismo a los padres de familia de los educandos de primer grado quedaron muy sorprendidos, ya que en su mayoría de los niños aprendieron el concepto de número de una manera rápida y amena.

Es así, que los juegos de mesa impactaron mucho en la institución educativa la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” de la Garita Teziutlán y se logró dar solución a este grave problema.

Esta investigación en lo personal me ha dejado muchas cosas nuevas en las cuales una de ellas es que a través de los juegos de mesa los niños obtuvieron un aprendizaje significativo y esto ha pasado a formar como una herramienta más para el docente y que a través de esto el maestro podrá mejorar el concepto de número.

Ya que a través de las observaciones que se hicieron se encontró esta problemática y se adecoo la alternativa de solución al contexto donde se realizó esta investigación, ya que la escuela carece de tecnología y que esto impedía que se aplicaran juegos de mesa modernos como lo son lotería pero instalados en una tableta electrónica o en un equipo de cómputo, PlayStation viendo estas cuestiones se decidió realizar juegos de mesa didácticos.

ANEXOS

CUADRO DE CONCENTRACIÓN DE LOS ASPECTOS A OBSERVAR EN CADA UNO DE LOS EJES DE DESARROLLO

NIVEL	AFECTIVO SOCIAL	FUNCION SIMBOLICA			LENGUAJE	ESCRITO	PREOPERACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS	OPERACIONES INFRALÓGICAS	
		EXPRESION ORAL	JUEGO SIMBOLICO	LENGUAJE ORAL				ESTRUCTURACION DEL ESPACIO	ESTRUCTURACION DEL TIEMPO
1	<p>Forma de juego: Juega jugando solo, hablando en voz alta para sí mismo.</p> <p>Autonomía: Con algunas sugerencias juega a su propia manera.</p> <p>Cooperación y participación: Comparte con sus juguetes y materiales.</p>	<p>Como habla: Al expresarse utiliza algunas palabras y acciones.</p> <p>Como se comunica: Habla de manera comprensible que se relaciona con su entorno (nombres, colores, formas, etc.).</p>	<p>Representa: Puede representar relaciones con su juego y el mundo más externo.</p>	<p>Donde se lee: Al leer frecuentemente lee cosas que le interesan.</p> <p>Función de leer: Al leer puede hacer algo más que leer, como jugar, etc.</p> <p>Comprensión de la lectura: Puede comprender lo que lee y relacionarlo con su mundo.</p> <p>Reconocimiento de su nombre: Reconoce su nombre en la lectura.</p>	<p>Lee: Lee cosas que le interesan.</p> <p>Escritura de las letras: Hace garabatos de letras (garabatos que pueden ser escritura).</p> <p>Escritura del nombre propio: Usa letras para representar su nombre.</p>	<p>Clasificación: Cuando se le pide que guarde o acomode el material, no lo hace de acuerdo con su edad, sino que los objetos se mezclan.</p> <p>Seriación: Cuando utiliza material para construcción, forma pilas de bloques o de otros objetos, pero no los ordena de acuerdo con su tamaño, sino que los mezcla.</p> <p>Conservación de número: Cuando se le pide que ponga los platos, tazas, etc., no los cuenta, sino que los mezcla.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>
2	<p>Forma de juego: Juega con diferentes niños, compartiendo juguetes y materiales.</p> <p>Autonomía: Se muestra independiente para resolver problemas que se le plantean.</p> <p>Cooperación y participación: Comparte con sus juguetes y materiales.</p>	<p>Como habla: No requiere de expresarse a través de las acciones, sino que utiliza lenguaje más explícito.</p> <p>Como se comunica: Sigue hablando de manera comprensible que se relaciona con su entorno (nombres, colores, formas, etc.).</p>	<p>Representa: Incluye a otros personajes y elementos que participan en su juego.</p>	<p>Donde se lee: Al leer frecuentemente lee cosas que le interesan.</p> <p>Función de leer: Al leer puede hacer algo más que leer, como jugar, etc.</p> <p>Comprensión de la lectura: Puede comprender lo que lee y relacionarlo con su mundo.</p> <p>Reconocimiento de su nombre: Reconoce su nombre en la lectura.</p>	<p>Lee: Lee cosas que le interesan.</p> <p>Escritura de las letras: Comienza a utilizar guías para escribir las letras.</p> <p>Escritura del nombre propio: Usa letras para representar su nombre.</p>	<p>Clasificación: Cuando se le pide que guarde o acomode el material, utiliza un criterio para ordenar los objetos (por tamaño, por utilidad, por color, etc.).</p> <p>Seriación: Cuando utiliza material para construcción puede establecer relaciones de más grande a más pequeño o de más grueso a más delgado, etc. Utiliza el material para hacer cosas, como construir una casa, etc.</p> <p>Conservación de número: Cuando se le pide que ponga los platos, tazas, etc., los cuenta y los ordena de acuerdo con su tamaño.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>
3	<p>Forma de juego: Se integra con facilidad al juego con diferentes niños, compartiendo juguetes y materiales.</p> <p>Autonomía: Toma la iniciativa y comparte, organiza y dirige las actividades.</p> <p>Cooperación y participación: Comparte y participa en las actividades.</p>	<p>Como habla: En la conversación utiliza un lenguaje más explícito.</p> <p>Como se comunica: Sigue hablando de manera comprensible que se relaciona con su entorno (nombres, colores, formas, etc.).</p>	<p>Representa: Incluye a otros personajes y elementos que participan en su juego.</p>	<p>Donde se lee: Considera que lee las letras.</p> <p>Función de leer: Al leer puede hacer algo más que leer, como jugar, etc.</p> <p>Comprensión de la lectura: Puede comprender lo que lee y relacionarlo con su mundo.</p> <p>Reconocimiento de su nombre: Reconoce su nombre en la lectura.</p>	<p>Lee: Lee cosas que le interesan.</p> <p>Escritura de las letras: Utiliza letras con intención.</p> <p>Escritura del nombre propio: Escribe su nombre correctamente.</p>	<p>Clasificación: Cuando se le pide que guarde o acomode el material, utiliza un criterio para ordenar los objetos (por utilidad, por tamaño, por color, etc.).</p> <p>Seriación: Cuando utiliza material para construcción, puede establecer relaciones de más grande a más pequeño o de más grueso a más delgado, etc. Utiliza el material para hacer cosas, como construir una casa, etc.</p> <p>Conservación de número: Cuando se le pide que ponga los platos, tazas, etc., los cuenta y los ordena de acuerdo con su tamaño.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>	<p>Demuestra a través de las acciones y no necesariamente de las palabras, que comprende las nociones de: arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, arriba - abajo, adelante - atrás, izquierdo - derecho, etc.</p> <p>Esta claro lo que ocurre en el momento presente.</p> <p>Mucha del pasado y el futuro (Ayer, hoy, mañana) no son conceptos que se entiendan.</p>

ESCUELA PRIMARIA “IGNACIO ZARAGOZA”

C.C.T. 21DPR0563Q

LA GARITA, TEZIUTLÁN; PUE.

Anexo 2

Misión

Somos una escuela comprometida en promover y facilitar aprendizajes que brinden conocimientos, desarrollen competencias y valores para formar alumnos investigadores, críticos, reflexivos, capaces e independientes con expectativas de superación personal; para poder integrarse a una sociedad en constante cambio; y lograr su bienestar, el de su familia, y su comunidad.

Visión

“ Ser un equipo directivo docente cuya meta es la formación de alumnos con mayor interés académico, que desarrolle y ponga en juego sus competencias y habilidades. en un entorno natural y social del que forma parte ; que posean y practiquen valores para integrarse en forma eficaz a una sociedad cambiante que exige y presenta retos en todos los ámbitos de la vida cotidiana. “

Nuestros Valores

Sin valores la escuela no puede pensar en un futuro mejor; por eso en esta institución, el compromiso y la responsabilidad fortalecen nuestra vida escolar, permitiendo fomentarlos en los alumnos con valores como:

Disponibilidad al trabajo colaborativo para integrar a todos los agentes en el mejoramiento de los resultados académicos de la institución..

Respeto y Tolerancia para favorecer un ambiente de cordialidad y confianza entre alumnos, padres de familia y docentes.es decir una escuela donde exista una convivencia sana y democrática.

Solidaridad y Colaboración; pues permiten compartir metas y objetivos comunes para mejorar todos los aspectos del trabajo escolar..

Honestidad y Confianza en nosotros mismos y con los demás, en todos los momentos y actividades de la vida de la institución.

practicar y fomentar valores es una forma de vida... nuestra vida escolar.

Objetivos:

En base a las 4 prioridades del sistema básico de mejora.

1. lograr que el colectivo docente conozca y utilice en su planificación el plan de estudios, los programas de cada grado, los nuevos materiales educativos y las adecuaciones curriculares en los diferentes grupos, para atender a todos los alumnos con o sin necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje ; y estos, puedan así lograr los aprendizajes esperados y el perfil de grado o periodo.
2. Favorecer en los alumnos la lectura, escritura y la resolución de problemas matemáticos que les permitan desarrollar sus competencias para enfrentar los retos de su vida diaria en cualquier ámbito y / o situación que se encuentren.

Conocer las necesidades del grupo, para fortalecer el trabajo en el aula mediante la aplicación de estrategias dinámicas y atractivas, así como materiales (sobre todo digitales, audiovisuales y bibliotecas de aula y escuela) que despierten el interés de los alumnos por aprender, participando activamente para mejorar el aprovechamiento escolar y evitar el rezago y la deserción.

3. Establecer una buena comunicación entre padres y docentes para lograr mayor apoyo en las actividades escolares y tareas de los alumnos desde su casa y en la escuela para abatir el rezago escolar.
4. Lograr que en la comunidad educativa se promuevan y practiquen valores que favorezcan un ambiente de respeto, confianza y diálogo entre los actores educativos, basados en el manual de convivencia escolar; para que se involucren permanentemente en las diferentes actividades escolares y haya una buena comunicación en beneficio de los alumnos. una convivencia sana y democrática.

Metas

1. Lograr que 6 docentes y la directora conozcan y utilicen en su planificación el plan de estudios, los programas de cada grado, los nuevos materiales educativos y las adecuaciones curriculares en los diferentes grupos, para atender a todos los alumnos con o sin necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje ; y puedan así lograr los aprendizajes esperados y el perfil de grado o periodo.
2. Favorecer el desarrollo de habilidades para leer, escribir y resolver problemas matemáticos, en el 85 % de los alumnos ; que les permitan enfrentar los retos de su vida, comunicarse con los demás; resolver problemas y aprender permanentemente.
3. Procurar que todos los docentes utilicen materiales atractivos, sobre todo digitales y audiovisuales para despertar el interés y la participación de los alumnos ; además que seleccionen y compartan estrategias , que favorezcan el logro de los aprendizajes esperados durante el ciclo escolar; para alcanzar el perfil y la promoción al siguiente grado o periodo.

4. Fortalecer al CTE dándole funcionalidad; mediante el consenso y la toma de decisiones, compartiendo experiencias e inquietudes para dar solución a problemas propios de su quehacer.

5. Establecer una buena comunicación entre padres y docentes para lograr que el 90 % ,se involucren y apoyen en las actividades escolares pedagógicas, culturales, deportivas, etc. para fortalecer la participación social , desde su casa y en la escuela durante el ciclo escolar.

6. Lograr que en toda la comunidad educativa, se promuevan y practiquen valores para favorecer un ambiente de respeto y confianza entre los actores educativos en forma permanente en beneficio de los alumnos



Unos botones grandes, o cualquier otro elemento adecuado y sensible de cuantificarse (unos "tazos", chapas o tapones de botellas, elementos de construcción...) nos dan la oportunidad de realizar juegos que de forma divertida ponen a los pequeños en contacto con conceptos y actividades matemáticas: clasificar, contar, sumar, ordenar... Conseguimos plantear desafíos cognitivos que activan el pensamiento matemático de los niños/as de forma lúdica.

Los materiales son fáciles de conseguir. Podemos adquirirlos o irlos coleccionando con la colaboración de los niños/as y sus familias. También necesitamos pequeños recipientes de distintos colores (por ejemplo, fiambreras o cajas pequeñas)

Este tipo de juego lo podemos realizar en el mismo aula, en el patio o en el gimnasio. El número de participantes variará según el lugar, pero por norma general los solemos hacer en el aula en turnos de 6-8 jugadores. Si disponemos de un espacio más amplio puede participar todo el grupo-clase.

La dinámica de este juego es básicamente la siguiente:

1. Los jugadores/as se colocan junto a su caja (identificada con algún color) en la zona del aula que determinemos (puede ser un extremo del aula, la alfombra...).

2. Repartimos o arrojamos los botones (o cualquier otro elemento) por todo el aula, de forma aleatoria (encima y debajo de las mesas y sillas, en la alfombra...). Lógicamente el número de botones dependerá del nivel y el número de participantes. Así, por ejemplo, en 5 años para 6 jugadores podemos utilizar unos 60 botones, de forma que cada jugador obtenga al final del juego alrededor de 10 botones.
3. A indicación nuestra se iniciará el juego. Los niños/as deberán ir recogiendo los botones de uno en uno y volver hasta su caja para introducirlos en ella.
4. El juego termina cuando ya no queden más botones por el aula.
5. Una vez finalizado el juego cada jugador/a cuenta los botones que ha recogido.

Es en este momento cuando podemos trabajar a nivel oral conceptos numéricos: quién ha recogido más, quién menos, quién tiene igual que... etc.

Variaciones

Siguiendo el mismo tipo de dinámica, podemos introducir pequeños matices o cambios que nos permiten ir "complicando" el juego o introducir otro tipo de actividades matemáticas. A modo de orientación podemos señalar las siguiente

- Que recojan los botones de dos en dos, de tres en tres...
- Pedir que los jugadores vayan contando los botones conforme los recogen y guardan en la caja. Cuando se termine el juego comprobaremos si coinciden ambas cantidades (la real y la contada).
- Asignamos a cada jugador/a una pareja que debe ir contando los botones que su compañero va introduciendo en la caja. Al finalizar, comprobaremos si coinciden las cantidades.(los botones recogidos y los contados por la pareja)
- Formar parejas (que serán equipos) que se situarán en extremos opuestos del aula, cada uno con su caja. Al finalizar el juego se cuentan las cantidades y se suman las Del equipo. Ganará el equipo que más botones haya cogido.
- También podemos jugar con dos o más elementos mezclados (botones, tapones, tazos..). Cada jugador dispondrá de varias cajas, una para cada elemento. Al recogerlos deben introducirlos en su caja correspondiente y al terminar los suma.
- Otra posibilidad es la de trabajar con los colores (identificación, clasificación). Por ejemplo, los niños/as se mueven al ritmo de la música y cuando pare deben coger un tapón y agruparse por colores, o dirigirse hacia un aro del color que han cogido, después podemos nombrarlos, contarlos, compararlos...

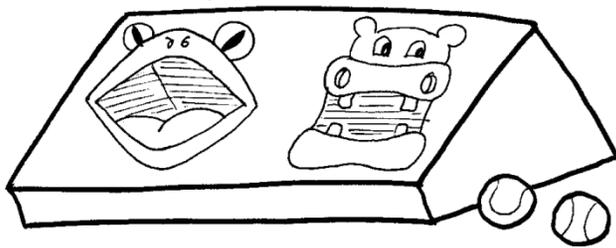
Este tipo de juego, con las variaciones indicadas u otras que queramos introducir (es cuestión de práctica y de imaginación), son muy dinámicos y divertidos para los pequeños y conseguimos con ellos trabajar diferentes aspectos del currículo:

- Conceptos básicos cuantificadores: muchos, pocos, más que, menos que, tantos como, igual que...
- Actividades de clasificación, cuantificación, ordenación, adición...
- Coordinación general psicomotora: de forma rápida deben localizar los botones, sortear mesas, sillas, compañeros, correr, agacharse, arrastrarse...
- Coordinación viso-manual al recoger los botones y al introducirlos en su caja.
- Atención, concentración, memoria...
- La serie numérica y los colores.

A tener en cuenta...

Se trata, como ocurre con otros juegos, de un juego competitivo, donde hay ganadores y perdedores. No obstante, nuestra experiencia nos indica que no provoca excesivo malestar o frustración entre los pequeños. Suelen divertirse por el propio dinamismo de la actividad. Por otro lado, consideramos que también es educativo y recomendable para su desarrollo, introducir alguna actividad de este tipo que les permitan reconocer sus sentimientos de frustración y tristeza para aprender a aceptarlos y afrontarlos. El sufrimiento es inevitable y constituye un factor estructurante de la personalidad. Nuestra tarea como adultos es la de ayudar a afrontarlo en las mejores condiciones.

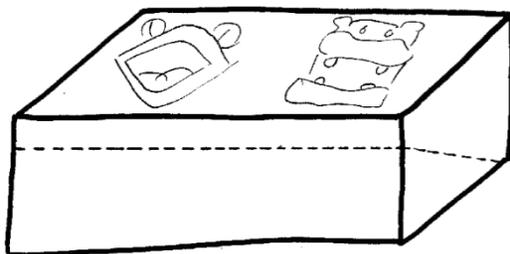
Estos juegos los solemos realizar a primera hora de la mañana, después de la Asamblea.



El tragabolas

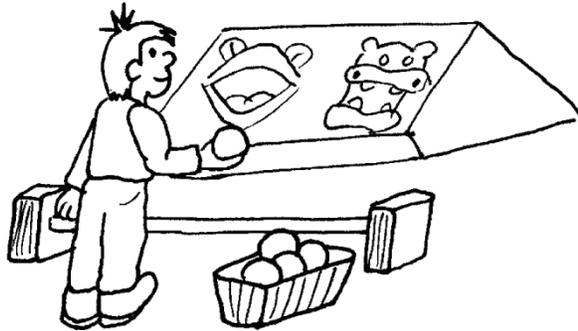
El tragabolas es un conocido juego tradicional de tiro, que tan solo consiste en arrojar y tratar de introducir una pelota u otro objeto pequeño en un hueco más o menos grande que hay en una caja o recipiente.

Para su construcción en el aula de Infantil hemos aprovechado una caja de cartón de grandes dimensiones (100 x 50 x 35) bajo el pretexto de hacer juguetes nuevos con cosas viejas. En la base de esta caja dibujamos dos grandes caras de animales con sus bocas abiertas (en este caso una rana y un hipopótamo).



Después las pintamos con pintura plástica y con un *cutter* recortamos las bocas y la caja tal y como indica el dibujo, con la idea de facilitarles a los niños/as un ángulo adecuado (aproximadamente 45º) para encestar con cierta facilidad.

Una vez terminado sólo queda jugar. Colocándolo en el suelo, señalamos una distancia de disparo (con una marca en el suelo o con una pica) y colocamos una caja llena de pelotas de tenis.



Al margen de tratarse de un juego, y por tanto una actividad lúdica y atractiva para los pequeños, es un juego muy interesante para trabajar la numeración de forma divertida. Mediante el juego y la manipulación ponemos a los niños y niñas ante situaciones problemáticas que resolver: pueden contar, segmentar, anotar, sumar, comparar.

JUEGOS MATEMÁTICO

Miguel Santos Arévalo

A modo de ejemplo, vamos a señalar a continuación algunas variaciones que podemos emplear cuando recurramos a este juego:

A nivel individual, pedimos a cada niño/a que coja un número determinado de pelotas de la caja y las tire (el número de pelotas variará lógicamente dependiendo de la edad). Después de contarlas y tirarlas le pedimos que nos diga cuantas ha metido y/o cuantas se han quedado fuera. Si es necesario vamos prestando ayudas pero rápidamente cogen la dinámica.

Podemos también pedirles que anoten sus tantos en una tabla de doble entrada y al finalizar observar quién ha metido más, quien menos, quien todas, quién

ninguna... Esta tabla puede servir de registro para ir anotando los tantos de cada alumno/a en sesiones sucesivas, lo que también nos sirve para comparar y verbalizar lo que hace un mismo niño/a en diferentes momentos.

Formando parejas, alternativamente uno tira y el otro anota o señala en un ábaco. Formando pequeños grupos o equipos de forma aleatoria irán tirando sucesivamente un mismo número de pelotas (por ejemplo, un equipo de 5 miembros que tiran 2 pelotas cada uno en 5 años). Los tantos los podemos sumar al final recordando que ha anotado cada uno o bien vamos señalando los aciertos en un ábaco para contarlos al final entre todos. Al finalizar el juego podemos comparar (quién más, quién menos...) y ordenar las anotaciones (de menor a mayor, de mayor a menor...)

También podemos aprovechar que en nuestro tragabolas tenemos dos huecos donde tirar para pedirle a los pequeños que “repartan” el número de pelotas entre los dos animales (por supuesto, usando números pares). Después podemos verbalizar qué animal se ha “comido” más, cual se ha comido menos, cuánto se han comido entre los dos...

Estas y otras posibilidades nos dan cuenta de que se trata de un juego muy flexible que nos permite adaptarlo a los diferentes niveles.

También podemos emplearlo como recurso para un rincón y dejar que los chicos/as jueguen libremente. Os sorprenderá como acaban estableciendo turnos, competiciones y empleando de forma espontánea los números

APÉNDICE

Apéndice A

ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA C.C.T. 21DPR0563Q

DOCENTES	CARGO	GRADO	NO. DE ALUMNOS	PERFIL ACADÉMICO
C. Virginia Galindo	Directora			Normal Básica (Titulada)
C. Elisa Arely Espinoza Córdova	Docente Frente a Grupo	1ro.	38	Lic. En educación primaria
C. Ignacia Coxca González	Docente Frente a Grupo	2do.	35	Lic. En educación primaria
C. Patricia Hernández Hernández	Docente Frente a Grupo	3ro.	33	Lic. En educación primaria
C. Ciro Martínez Martínez	Docente Frente a Grupo	4to.	39	Lic. En educación Básica
C. José Nicandro Germán Hernández Parra	Docente Frente a Grupo	5to.	44	Normal Básica (Titulado)
Hector Guillermo Salgado	Docente Frente a Grupo	6to.	47	Normal Básica (Titulado)

Apéndice B

FICHA DE OBSERVACIÓN 1

Objetivo: conocer la manera de trabajar del docente, dentro del grupo de primer año.

02 de Septiembre del 2014

Nombre del Observador: Grace Maillet Recio Galindo

8:00 a 10:30 am

Categorías de observación	Observación.
<p>1.- El docente consigue la atención de sus alumnos.</p> <p>2.-El lenguaje del docente es el más adecuado para impartir la clase.</p> <p>3.-Mala conducta por parte de los niños dentro del salón de clases.</p> <p>4.-Utiliza el docente estrategias adecuadas en la materia de matemáticas.</p> <p>5.-Dominio de los números por parte de los alumnos.</p> <p>6.-La evaluación es correcta.</p>	<p>1.-Los niños se forman, cuándo tocan el timbre, hace caso sobre la indicaciones Pasan a su salón, la maestra de grupo los recibe, y les dice buenos días niños, y los niños le responden de igual manera Buenos días maestra. La maestra les pide que saquen su tarea para que se las pueda revisar, todos los niños obedecen a esta indicación.</p> <p>2.-Se pudo observar que el maestro durante sus indicaciones a los alumnos utiliza palabras adecuadas y términos entendibles.</p> <p>3.- Se pudo ver que dentro del aula existe una mala conducta, que algunos niños, son muy inquietos y que hace que los demás infantiles hagan lo mismo. Se pelean por objetos como el sacapuntas, tijeras, lápices etc.</p> <p>4.-El profesor implementa las estrategias pero no son las adecuadas para obtener buenos resultados, en el aprendizaje de los niños.</p> <p>5.-En base las observaciones se pudo verificar que los niños no conocen el concepto de número y que los</p>

	<p>confunden con otros y eso hace que los niños se atrasen.</p> <p>6.-La evaluación se llevó por medio de actividades puestas por el docente como ejercicios en el pintarrón.</p>
Interpretación	
De modo de conclusión se puede percibir que existe mucha pasividad por parte del docente, el desarrollo de las estrategias no son las adecuadas para que los alumnos aprendan el concepto de número.	

FICHA DE OBSERVACIÓN 2

Objetivo: conocer la manera de trabajar del docente dentro del grupo de primer año.

03 de Septiembre del 2014

Nombre del Observador: Grace Mailet Recio Galindo

8:00 a 10:30 am

Categorías de observación	Lo observado
<p>1.- El docente consigue la atención de sus alumnos.</p> <p>2.-El lenguaje del docente es el más adecuado para la impartición de la clase.</p> <p>3.-Mala conducta por parte de los niños dentro del salón de clases.</p> <p>4.-Utiliza el docente estrategias adecuadas en la materia de matemáticas.</p> <p>5.-Dominio de los números por parte de los alumnos.</p> <p>6.-La evaluación es correcta.</p>	<p>1. Los niños se forman antes de entrar al salón, la directora les da indicaciones, como marcar el paso, saltar tomar distancia. Después les da la indicación de que pasen a su salón y los niños obedecen. Entran a su salón, la maestra da inicio preguntando como amanecieron, les pregunta si ¿están listos para trabajar?, los alumnos responden entusiasmados a estas preguntas del docente.</p> <p>2.-Se pudo observar que el docente siempre utiliza el lenguaje correcto y el adecuado para que los niños</p>

	<p>entendían lo que les quiere transmitir.</p> <p>3.-Dentro de esta observación se pudo percatar que los alumnos, se llevan un poco pesados entre ellos y utilizan los apodos entre ellos mismo.</p> <p>4.-El docente implementa estrategia de preguntar a los niños distraídos, pero estos niños no saben responder a lo que les indico el docente.</p> <p>5.-Se pudo percatar que los niños no conocen los números los confunden con otros y a la hora de que la maestra les dicen que escriban el numero 6 los confunden con otro.</p> <p>6.-La evaluación se llevó por medio de una actividad que les dejo el maestro en su cuaderno azul.</p>
<p>Interpretación</p>	
<p>De modo de conclusión de igual manera se pudo observar que existe el problema por parte del docente en donde no utiliza las estrategias adecuadas para que los niños aprendan el concepto número, y la maestra no hace un recordatorio sobre las clases pasadas, para que así mismo los niños recuerden lo visto.</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN 3

Objetivo: conocer la manera de trabajar del docente dentro del grupo de primer año.

04 de Septiembre del 2014

Nombre del Observador: Grace Mailet Recio Galindo

A las 8:00 a 10:30 am

Categorías de observación	Lo observado
<p>1.- El docente consigue la atención de sus alumnos.</p> <p>2.-El lenguaje del docente es el más adecuado para la impartición de la clase.</p> <p>3.-Mala conducta por parte de los niños dentro del salón de clases.</p> <p>4.-Utiliza el docente estrategias adecuadas en la materia de matemáticas.</p> <p>5.-Dominio de los números por parte de los alumnos.</p> <p>6.-La evaluación es correcta.</p>	<p>1.-Los niños entran al salón de clases, la maestra los recibe con una gran sonrisa. Les dice que llevan la tarea para calificarla, pero a esta indicación, no todos los niños obedecen.</p> <p>2.- Se pudo observar que la maestra utiliza un lenguaje adecuado dentro del salón de clases.</p> <p>3.-Dentro de este grupo se pudo ver que siempre existe la mala conducta, ya que existen problemas de que se pegan entre ellos mismo o de que se quitan objetos.</p> <p>4.-El docente utilizo la estrategia del dictado de números y los niños tenían que escribirlos en su cuaderno.</p> <p>5 A través de las observaciones realizadas se pudo identificar que los niños aun no conocen los números, se pudo verificar cuando la docente les plasmaba dibujos en el pintarron y los niños tenían que colocar el número correspondiente y cuando la maestra les calificaba el número colocado por el niño era el incorrecto.</p> <p>6.-La evaluación que utilizo el docente fue el dictado de números y evaluar del 1 al 10.</p>

Interpretación

De acuerdo con las demás fichas se hace denotar que existe lo mismo observado durante este día ya que los niños no adquieren y no conocen el concepto de número realmente.

Apéndice C

“El Concepto de Número”

Propósito:

Verificar si los niños de primero de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” saben o conocen los números naturales.

Instrucciones:

Escucha con atención y contesta correctamente las siguientes preguntas subrayando la respuesta correcta.

1.- ¿Sabes tú, como se escribe el número veintiocho?

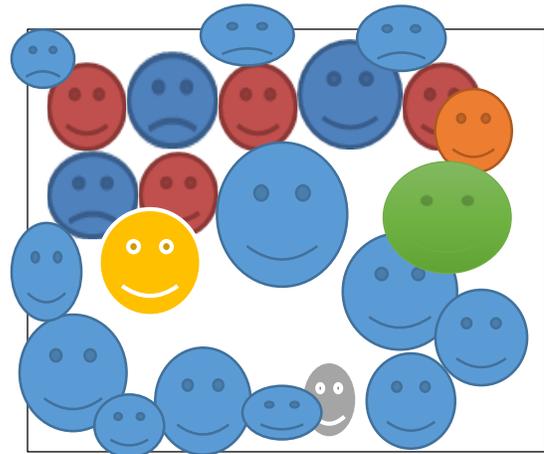
- A) 38 B) 18 C) 28

2.-¿Cuántas Caritas tiene la caja?

- A) 22 B) 23 c) 33

3.-¿Cuántas caritas azules hay en la caja?

- A) 15 B) 16

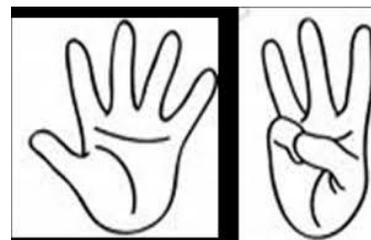


4.¿Si lo miras del revés Puedes sentarte a comer. ¿Qué número es?

- A) 4 B) 7 C)14

5.-¿Cuántos dedos tiene la siguiente imagen?

- A) 4 B)8 C)5



6.-¿Cuántos corazones tiene menos Pedro que María?

María:

Pedro:

A) 5

B) 6

C) 7

7.-¿Tienes cinco caramelos y Rosa tiene tres. ¿Cuántos caramelos tienes tú más que Rosa?

A) 6

b) 5

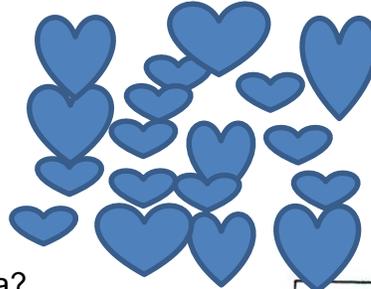
C) 2

8.-¿Cuántos corazones tiene Jessica ?

A) 17

B) 18

C) 15

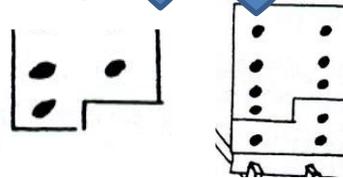


9.- ¿Cuántos corazones grandes tiene Jessica?

A) 8

B) 6

C) 7



10.- Naomi tiene 10 puntitos y su mama le regala 3 ¿Cuántos tiene en total?

A) 10

B) 12

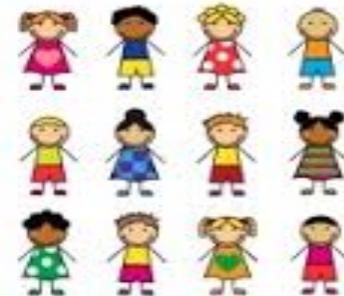
C) 13

11.-¿Cuántos niños hay en el grupo de Diana?

A) 10

B) 11

C) 12



Apéndice D



Siempre Dios sabe



Propósito:

Verificar si los niños de primero de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" saben o conocen los números naturales.

Instrucciones:

Lee con atención y contesta correctamente las siguientes preguntas subrayando la respuesta correcta.

1. ¿Sabes tú, como se escribe el numero Veintiocho ?

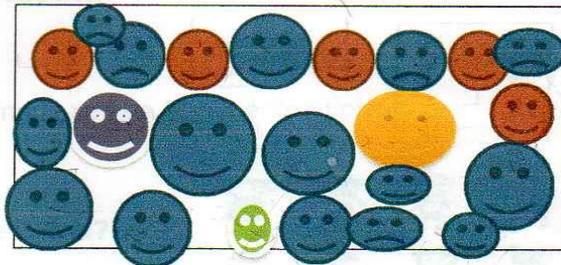
- A) 38 B) 18 C) 28

2. ¿Cuántas Caritas tiene la caja?

- A) 22 B) 23 C) 33

3. ¿Cuántas caritas azules hay en la caja?

- A) 15 B) 16

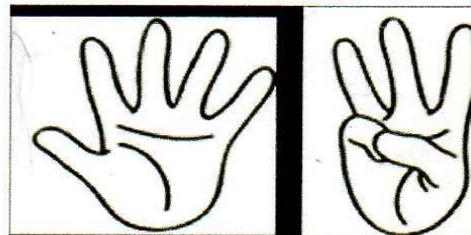


4. Si lo miras del revés Puedes sentarte a comer. ¿Qué número es?

- A) 4 B) 7 C) 14

5. ¿Cuántos dedos tiene la siguiente imagen?

- A) 4 B) 8 C) 5



6.-¿Cuántos corazones tiene menos Pedro que María?

María: 

Pedro: 

A) 5

B) 6 ✓

C) 7

7.-¿Tienes cinco caramelos y Rosa tiene tres. ¿Cuántos caramelos tienes tú más que Rosa?

A) 6

b) 5

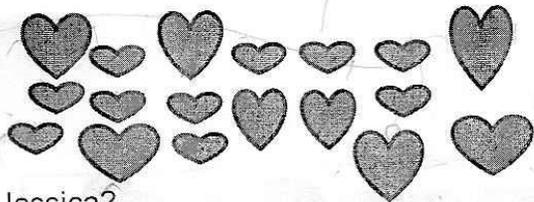
C) 2

8.-¿Cuántos corazones tiene Jessica?

A) 17

B) 18

C) 15



9.-¿Cuántos corazones grandes tiene Jessica?

A) 8

B) 6

C) 7



10.- Naomi tiene 10 puntitos y su mamá le regala 3 ¿Cuántos tiene en total?

A) 10

B) 12

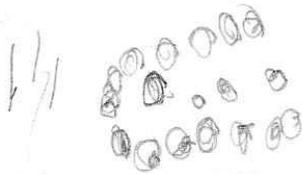
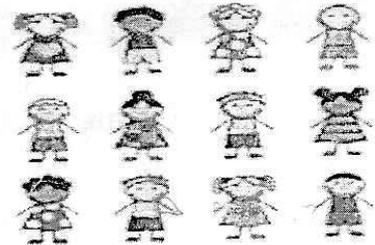
C) 13

11.-¿Cuántos niños hay en el grupo de Diana?

A) 10

B) 11

C) 12



Apéndice F



Apéndice G



Apéndice H



Apéndice I



Apéndice J



Bibliografía

- Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Neiva: Mc Gra Hill.
- Árevalo. (2015). *Juegos matematicos*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación*. Caracas, Republica Bolivariana de Venezuela: Episteme, C.A.
- Barriga, F. D. (2010). Los profesores ante las innovaciones Curriculares. *Revista Iberoamericana de Educacion Superios (RIES)*, Vol.num.1, pp 37-57.
- Cardona, F. H. (2007). *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Barcelona: GRÁO, de IRIF, S.L.
- Carlos, N. T. (2007). NÚMEROS ENTEROS: Origen e Historia. *NÚMEROS ENTEROS: Origen e Historia*, 1.
- Carmen Fuentelsaz Gallego, M. Teresa Icart Isern, Anna M. Pulpón Segura. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Barcelona: Edicions Universitat.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y eleborar proyectos de investigación*. Lima: San Marcos.
- Chamorro, I. L. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. *Revista de la educación en Extremadura*, 19-37.
- Delval, J. (2001). *Aprender en la vida y en la escuela*. Madrid: Morata.
- Delval, J. (2002). *El Desarrollo Humano*. México: Siglo XXI editores.
- Dornyei, Z. (2008). *Estrategias de Motivacion en el aula de lenguas*. Barcelona: UOC.
- Enns, S. B. (2012). *Mi tesis en 100 dias*. E.U: Mc Graw Hill.
- Garcia. G.Noemi, Gamiño. (2011). Organizacion de los aprendizajes. En *Programas de Estudio 2011 Guía para el maestro* (pág. 82). Mexico D.F.
- Gómez, M. M. (2006). *Introduccion a la metodología de la investigación científica*. Brujas.
- Loredo, L. P. (1997). La evaluación dentro del proceso Enseñanza- Aprendizaje. *La evaluación dentro del proceso Enseñanza- Aprendizaje*, 1.

- Medina, Ruiz. (2013). El enfoque Mixto de la Investigación en los estudios Fiscales. *Revista académica de Investigación*, 1-25.
- Meece, J. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente. *Compendio para educadores*, 101-127.
- Meneses, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe*, 113-124.
- Molina, A. (2002). estrategia de evEstrategia de evaluación del aprendizaje para la contribución al desarrollo de la responsabilidad profesional. *Tesis doctoral. ISPJAE*, 32.
- Montoya, D. R. (2009). *La Sesión de aprendizaje "Concretización Nuestra Planificación Curricular"*. Perú.
- Muñoz, P. A. (2015). *Juegos y Materiales para construir las matemáticas en Educación Primaria*. Valladolid.
- Nacional, U. P. (1990). *Plan de estudios* .
- Pugmire-Stoy. (10 de JUNIO de 2012). *EL JUEGO EN LA EDUCACION INICIAL*. Recuperado el 29 de SEPTIEMBRE de 2014, de EL JUEGO EN LA EDUCACION INICIAL: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.mx/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Rodríguez Ebrard, L. A. (2009). La planeación de clase:Una habilidad docente que requiere de un marco teórico. *Revista electronica de pedagogia*, 4.
- Rodríguez, E. J. (2006). La importancia del juego. *Revista Digital "Investigación y Educación"*, 5.
- Ruiz, M. J. (2009). Teorías sobre el juego.Enseñanza y aprendizaje a través del juego. *Innovación y experiencias educativas* , 1-16.
- Sampieri, C. F. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mexico D.F: Mc Graw Hill.
- Sampieri, R. H. (2010). *Metodología de la investigación*. Mexico D.f.
- Sanchez, N. F. (2006). Estrategias de Enseñanza para Favorecer el Aprendizaje Significativo. *Artículos de Difusión Científica* , 1-7.
- Sanchez, N. F. (s.f.). Estrategias de Enseñanza para Favorecer el Aprendizaje. *Artículos de Difusión e Investigación*.

- SEP. (1981). Planificación General de Programas. En SEP, *Programa de educación preescolar Libro 1* (pág. 119). Mexico D.F: Winkos Impresores.
- Silvia Capote, Á. S. (2006). Evaluación Rubrica y lista de Control. *Evaluación Rubrica y lista de Control*, 3-22.
- USAID. (2015). *Herramientas de evaluación en el aula*. Estados Unidos de America: USAID.
- Verla, M. H. (2000). Por turnos. *Aktivitäten für den Spanischunterricht*, 1.
- ViveMX. (Abril de 2010). *ViveMX*. Recuperado el 30 de Mayo de 2015, de ViveMx: <http://www.vivemx.com/col/sesión-23teziutlan.htm>