



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO 092

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

(LEIP)

“EL JUEGO”: HERRAMIENTA DE APOYO FAMILIAR DURANTE LA

PANDEMIA EN LA MATERIA MATEMÁTICAS DE 2DO AÑO DE

PRIMARIA

LÍNEA DE FORMACIÓN:

INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA DESDE LA PEDAGOGÍA SOCIAL

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN E

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

PRESENTA:

GERALDINE LAURA ANGELICA RAMÍREZ VILLALOBOS

ASESOR:

MARTHA ALTAMIRANO RODRÍGUEZ

FECHA 23 DE NOVIEMBRE DEL 2022

ÍNDICE

Introducción

1.-Metodología de la investigación	7
1.1.-Investigación acción	7
1.2.-Metodología cualitativa	8
1.3.-Instrumentos utilizados para la recolección de la información	9
2.-Diagnóstico integral	12
2.1.-Pedagogía social	12
2.2.-Sujetos involucrados y su contexto	14
2.3.-Juegos como herramienta de aprendizaje	15
2.4.-La importancia de la atención y concentración en la materia matemáticas	19
2.5.-Plan curricular de matemáticas 2do grado primaria	21
2.6.-Como La Familia Influye en el aprendizaje del estudiante	26
2.7.-Importancia del tiempo dedicado a la convivencia en familia	28
3.-Construcción del problema de investigación	31

3.1.-Datos obtenidos del diario de campo	31
3.2.-Datos obtenidos de encuestas a padres de familia	34
3.3.-Datos obtenidos de encuestas a docentes de primaria	41
3.4.-Triangulación	44
3.5.-Delimitación del problema	47
3.6.-Justificación	49
3.7.-Enunciado problemático	49
4.-Diseño y desarrollo de la propuesta innovadora.	50
4.1.-Estrategias y acciones para la solución del problema	50
4.2.-Diseño de la propuesta de desarrollo educativo	50
4.3.-Procedimiento de la implementación de la propuesta	67
5.-Fase de seguimiento y evaluación	87
5.1.- La sistematización de la aplicación parcial y sus resultados	87
5.2.-La evaluación de todo el proceso de intervención	109
6.-Conclusiones	164

7.-Referencias bibliográficas	166
8.-Anexos	177
A.-Observación y registro de diario de campo	177
B.-Encuestas a padres de familia de estudiantes de nivel primaria	179
C.-Encuesta a docentes de nivel primaria	182
D.- Registro diario de campo de cada una de las actividades realizadas	184
E.- Cuadro de análisis de categoría de cada una de las actividades realizadas	211
F.- Instrumentos de evaluación	233

Introducción

El presente proyecto de desarrollo educativo se da a raíz de un estudiante del grupo de 2do grado de primaria del ciclo escolar 2020 – 2021, en el que las edades oscilan de los 7 a los 8 años. Donde el alumno depende del docente al 100% y por las tardes para repasar, realizar tareas, proyectos, estudiar para los exámenes; depende de la persona encargada de su cuidado. Pero en este ciclo escolar se vivió una pandemia por Covid 19 y las clases se volvieron totalmente en línea y los niños dejaron de asistir a la escuela, de ir al parque, convivir con otras personas, simplemente estuvieron en casa 24 horas los 7 días de la semana.

Por lo que surge el proyecto de intervención educativa **“El juego”:**
herramienta de apoyo familiar durante la pandemia en la materia matemáticas de 2do año de primaria.

Cuyo objetivo es promover en la persona responsable del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia el juego como herramienta de aprendizaje para fortalecer la atención y concentración del alumno en la materia de matemáticas.

A través de juegos como Lotería, Oca, Serpientes y Escaleras, Memorama, Lince, Origami, Dominó, Uno, Palillos Chinos, Shark Numbers, Crucigramas, Juego de la Tiendita, el niño refuerza el tema que no comprende, fomentando la atención, concentración por periodos más largos, todo esto con la finalidad de que mejore en en clases.

Para Piaget (1985), los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla, de manera que el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo.

Tomando en cuenta que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela, siendo el juego el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior, por medio de está el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir va creciendo a través del juego y se prepara para el futuro. (Herrera, 2016)

Estas actividades se pueden realizar tanto en la casa como en la escuela pero en este caso en ningún momento se contó con el apoyo del Colegio y dada la pandemia desde el 2020 se tomó la decisión de solo trabajar con el menor desde su casa.

1.-Metodología de la Investigación

1.1.-Investigación acción

La Investigación Acción acerca a las personas a investigar la realidad social, cultural, económica, educativa, que los rodea, desde los niños hasta los adultos con la única finalidad de mejorar ya sea su entorno, su realidad, su vida o la educación.

Logrando la transformación de la realidad problemática, contribuyendo al perfeccionamiento del que investiga y reflexiona sobre su realidad cotidiana, así como el desarrollo personal y profesional; hecho por el cual se propicia la mejora de esta realidad y a la vez por efecto retroalimentador (Rahman, 1992).

Como hace mención (Contreras Domingo, 1994) en el texto, ¿Qué es? ¿Cómo se hace?. Cuadernos de Pedagogía al mencionar a Lewin Kurt (1946 – 1952) , “él cual descubrió que los cambios eran más efectivos cuando los miembros de los grupos se implicaban en los procesos de investigación y tomaban parte colectivamente en las decisiones sobre los cambios oportunos; es decir una práctica social que integra no solo la investigación, sino también la idea de que son los protagonistas de las acciones sociales, y no los expertos o los investigadores profesionales los que deben llevar a cabo la Investigación – Acción”.

Siendo un proceso sistemático que lleva a cabo una determinada comunidad para llegar a un conocimiento más profundo de los problemas y tratar de solucionarlos, intentando implicar a todos en el proceso (Pérez Serrano, 2012). Se llevó a cabo una investigación participativa la cual se orienta hacia la transformación social de poblaciones marginales y la investigación – acción se realiza prioritariamente en el campo educativo.

(Grossi, 1988) define la investigación participativa como un enfoque en la investigación social mediante el cual se busca la plena participación de la comunidad en el análisis de la propia realidad con objeto de promover la transformación social para beneficios de los participantes de la investigación. Es decir debe de haber completa participación y compromiso por parte de la comunidad o población durante la búsqueda de soluciones y en la interpretación de los hallazgos (Hall, 1981).

1.2.-Metodología cualitativa

Dando cuenta de la realidad social tal como es vivida por los involucrados es decir los sujetos y su contexto tanto en el aula como fuera de esta, con la finalidad de analizar y comprender la situación social del fenómeno y la realidad en la cual se desenvuelven, los conocimientos que tienen y sus propias formas de actuar con respecto a esta. Tomando en cuenta que son pocas las personas estudiadas, la cantidad de información que se obtiene es demasiada (Álvarez & Jugenson).

Por lo que es importante llevar a cabo la triangulación de la información, siendo utilizada como una alternativa para aumentar la fortaleza y calidad de un estudio cualitativo. Refiriéndose al uso de varios métodos tanto cualitativos como cuantitativos, fuentes de datos, teorías, investigadores o ambientes en el estudio de un fenómeno. Comprendiendo el uso de varias estrategias al estudiar un mismo fenómeno, por ejemplo el uso de varios métodos como entrevistas individuales o grupales, o talleres investigativos. Ofreciendo la alternativa siempre de poder visualizar un problema desde diferentes ángulos y de esta manera poder aumentar la validez y consistencia de los hallazgos.

Cada estrategia evalúa el fenómeno desde una perspectiva diferente, cada una de las cuales muestra una de las facetas de la totalidad de la realidad, motivo por el cual la triangulación termina siendo una herramienta enriquecedora. Pero sobre todo utilizada para ampliar y profundizar su comprensión. (Benavides, Gómez, & Restrepo, 2005)

Se penso siempre en la solución del problema con fin práctico pero sin olvidar la praxis de este a través del registro del trabajo diario, los motivos por los que se esta actuando, observando; orientada siempre a la resolución de problemas con fines prácticos, aportando en todo momento una reflexión sobre la praxis, sistematizando el trabajo de cada día, las razones por las cuales se actúa, verificando los planes para llevar a cabo las tareas.

1.3.-Instrumentos utilizados para la recolección de la información

Para llevar a cabo la investigación se realizó un diario de campo en el cual se registró la observación de las clases de 2do grado de primaria de escuela particular, desde las 7:30 am hora en que el alumno ingresa a su primera clase hasta las 2:30pm hora en que el alumno termina su día escolar. Con la finalidad de conocer en que materia o materias el alumno perdía más la atención y concentración y al mismo tiempo saber en que momento el alumno pedía más ayuda de la persona que cuida de él. Estas clases son impartidas por diferentes docentes.

Con este registro se observó que el alumno al tener a la maestra a través de una pantalla (clase virtual a través de la plataforma Google Meet), el alumno pierde el contacto visual y real con el docente; y algunas veces no entiende o comprende el texto para resolver el ejercicio o no sabe exactamente como llegó la maestra al resultado; y por pena no menciona que se ha atrasado o atorado en el ejercicio y tiene que recurrir a pedir ayuda a la persona que está a cargo de su cuidado. La materia de la cual se habla es “Matemáticas”. Al mismo tiempo se detectó que si él docente proporciona un juego en el que el alumno pueda ver y comprender lo que había visto en el libro o cuaderno, es decir compararlo con su realidad entonces el alumno se relaja y llega a comprender mejor como realizar el ejercicio.

Al obtener esta información se procedió a investigar en los padres de familia de los alumnos de 2do grado de primaria en que materia o materias su hijo pierde la atención, concentración más fácil, mediante **encuestas a padres de familia de estudiantes de nivel primaria.**

Cabe recalcar que en la encuesta se menciona la clase de español en específico en la pregunta A.-, ya que el colegio es bilingüe y es impartido el idioma

ingles y español, en esta pregunta se engloba todas las materias (español, matemáticas, conocimiento del medio, formación cívica y ética).

La realización de la encuesta se realizó mediante Whats App, por contacto directo ya que la escuela no permitió utilizar el correo institucional o solicitar a los padres sus correos para hacerles llegar de otra manera la información solicitada. Se les explicó a los padres la finalidad de la realización de la encuesta que se les hacía llegar así mismo se les indicó que en ningún momento se solicitaba el nombre de los padres, ni el nombre de los menores.

Para conocer cómo los alumnos toman clases, cómo es la comunicación de los docentes con los padres de familia, las actividades o tareas cómo son enviadas, se realizó un cuestionario a los padres de familia sobre las clases virtuales. Esto con la finalidad de saber si el docente está pendiente del alumno o si toman clases diario y a través de qué programa..

Para conocer un poco la dinámica familiar, es decir si juegan los padres de familia con sus hijos. Se realizó una serie de preguntas para saber que juegan más si juegos virtuales o juegos tradicionales; así como saber cuántos días a la semana se destinan a la convivencia familiar.

Para conocer el punto de vista de los docentes de primaria se realizó una serie de preguntas para saber su opinión acerca de la materia o materias en las cuales el alumno pierde la atención - concentración, se llevó a cabo el cuestionario a diferentes profesores de nivel primaria.

2.-Diagnóstico integral

2.1.-Pedagogía social

Es la disciplina que estudia el papel educador de la sociedad en el sentido social y el papel socializador que a su vez propicia la educación. Con vocación práctica que tiene por objeto mejorar lo social de la interacción entre personas, construyendo libremente pero teniendo en cuenta que es la condición básica de la educación que se desarrolla implicativamente dentro de un grupo humano, una comunidad (Giungni,1983; Escarbajal, 1986). Es decir el trabajo social.

La socialización y sociabilidad constituyen el espacio propio de la educación y de la pedagogía social; actuando en los diversos contextos físicos y virtuales en los que se desenvuelve la vida cotidiana de las personas, los grupos y las comunidades.

Es decir un espacio vivo, dinámico y en continua evolución, un espacio extraordinariamente permeable que elude los intentos de delimitación. Por ende son las acciones pedagógicas que no se dan ni en la familia ni en la escuela.

Fomentando siempre la cohesión social de los colectivos en el conjunto de la ciudadanía.

La enseñanza se da desde el hogar es decir en la familia..

Al tomar clases en línea el alumno debe ser totalmente autónomo, pues se encuentra solo frente a una computadora, tableta, o celular. Teniendo que mantener la concentración, realizar la actividad solicitada pero sin tener al docente aun lado. Cuando son niños pequeños se les está enseñando a ser responsables, ser autónomos al acudir a la escuela, cumplir con lo solicitado, y de la noche a la mañana están en su hogar tomando clases, entonces todo cambia.

La persona que está a cargo de su cuidado pasó de ser su cuidador a asistente del docente ya que el ciclo escolar comenzó a través de la plataforma Google Meet, por lo que el alumno pensó que no se veía, que podía mantener el micrófono prendido todo el tiempo o podía estar mandando mensajes, así como jugar videojuegos durante la clase; teniendo cómo consecuencia constantes distractores y que no se tomará en serio la clase. Y si a esto le sumamos el estar sentado en el comedor de su casa o en el lugar asignado para sus clases por lo que las primeras semanas e incluso los dos primeros meses del ciclo escolar, la persona encargada del cuidado del alumno tuvo que estar tomando la clase junto con él.

El alumno perdía la atención – concentración cuando el docente se encontraba explicando la materia de matemáticas en específico un tema y el alumno no lo comprende pues el docente al no estar físicamente con los alumnos, no puede explicarles de forma detallada, y sabiendo exactamente cual es su duda, por lo que la persona encargada del alumno tiene que ser en ese momento la extensión del docente y explicarle al alumno el tema en cuestión.

Pero ¿qué pasa cuándo concluye el horario escolar y el alumno tiene que repasar el tema que no comprendió en la clase?;si a esto le sumamos que pasó en

línea desde las 7:30 am a 2:30 pm, entonces el alumno no esta en la mejor disposición de estar una hora más en la tarde viendo el libro o cuaderno para repasar el tema de matemáticas pero: **¿cómo el alumno podría llevar a cabo este repaso de una manera más dinámica y divertida?**

2.2.- Sujetos involucrados y su contexto

La población en la cual se enfoca este proyecto es la persona responsable del cuidado del alumno dentro de la familia así como del alumno de 2do grado de primaria.

El presente proyecto de investigación es con un solo caso, se describe a continuación los sujetos involucrados.

Dado que el colegio no esta en la mejor disposición de ayudar para la realización del proyecto de intervención y por cuestiones de la pandemia.

El proyecto de intervención se llevó a cabo con una sola familia es decir con un solo estudiante.

Padre de familia Francisco 45 años por cuestiones de trabajo viaja constantemente por lo que todas las actividades escolares del niño las desarrolla la madre del menor.

Madre de familia Ana Paula 35 años, mamá, estudiante, ama de casa, apoya por completo al estudiante para realizar tareas, actividades, clases en línea, estudiar para exámenes, eventos, etc.

Alumno Emiliano 8 años estudiante de 2do año de primaria, hijo único, pierde la atención, concentración durante la clase de matemáticas; cuando la clase pierde dinamismo, cuando no entiende o no comprende un ejercicio o un término.

El alumno toma clases a través de la computadora en el comedor de la casa, se le dispuso esa área ya que es un lugar en el cual tenía menos distractores, la pared del fondo estaba decorada con información en inglés, numeración 1 al 100, enfrente de él tenía un calendario y a su derecha un reloj, es un lugar ventilado, amplio en el cual él pudo tomar las clases sin forzar su vista y con el espacio suficiente para colocar sus cuadernos así como materiales de trabajo.

Durante sus clases la casa permanecía en silencio, no se encendía radio, televisión y mucho menos tenía a su alcance dispositivos electrónicos como celular o tableta, también en la computadora se bloqueó Youtube para que no pueda buscar vídeos o canciones en lo que estaba en clase.

Aún con todo esto el alumno se distraía, perdía la atención – concentración por que mentalmente estaba en otro lugar.

2.3.- Juegos como herramienta de aprendizaje

El juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela, siendo el juego el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior, por medio de está el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir va creciendo a través del juego y se prepara para el futuro (Herrera, 2016).

El juego sirve para aprender, para repasar lo visto en clase, el tema de la materia que no se comprendió, el ejercicio que no fue entendido o que solo fue copiado; pero utilizando siempre juegos adecuados a las necesidades académicas. Piaget (1985), menciona que los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla, de manera que el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo.

Cuando el juego y el aprendizaje se relacionan entonces las clases que son poco atractivas para los niños se vuelven amenas y divertidas. Siendo un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos. Cuando el niño juega con adultos desarrolla más su creatividad, siendo espontáneos, y que el mismo juego sea divertido y fomente actividades de aprendizaje y al mismo tiempo permitiéndole al alumno dirigir el juego o jugar bajo sus reglas (Herrera, 2016).

El juego y las matemáticas tienen cosas en común, por ello es necesario tenerlo en cuenta a la hora de buscar los mejores métodos para transmitir al alumno la motivación necesaria, el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden llegar a generar.

- El juego se inicia con la introducción de normas, que definen la función de los objetos y de las piezas que se usan; en las matemáticas comienzan con el establecimiento de definiciones y la concreción de objetos determinados por definición.
- Jugar requiere adquirir familiaridad con las normas, relacionando unas piezas con otras; dentro de las matemáticas requieren comparar y hacer interactuar elementos de una teoría.
- Avanzar en el dominio de un juego supone adoptar progresivamente técnicas sencillas que puedan dar buenos resultados. En la práctica matemáticas supone trabajar en torno a conceptos básicos dados por la teoría matemática con la que se está trabajando.
- Explorar un juego muestra procedimientos usados por otros jugadores avanzados, jugadas difíciles surgidas de una inspiración especial. En matemáticas se dan a conocer métodos y teoremas que se han ido gestando a lo largo de los siglos.
- Examinar un juego lleva a descubrir problemas interesantes y a resolver situaciones inédita. En la práctica matemática se investigan problemas abiertos vinculados a complicaciones inesperadas.

- Crear juegos nuevos, fértiles en ideas y situaciones complejas, da lugar a estrategias originales y a procedimientos innovadores, crear prácticas matemáticas nuevas que den lugar a nuevas situaciones potencialmente motivadoras de nuevos modelos y teorías (Sánchez Esteban, 2012).

(Bettelheim, 1987) define el juego como “una actividad de contenido simbólico que los niños utilizan para resolver en un nivel inconsciente problemas que no pueden resolver en la realidad. A través del juego los niños adquieren una sensación de control que en la realidad están muy lejos de alcanzar”.

El juego libre o estructurado, es una fase necesaria en el desarrollo de los niños que hace de puente entre la fantasía y la realidad, permitiendo por lo tanto un desarrollo social e intelectual a la vez. Siendo el juego parte de la vida más real de los niños, utilizándolo como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.

Tratando distintos tipos de contenidos matemáticos, tanto de conceptos como de procedimientos y valores. Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial. Permitted aprender a partir del propio error y de los errores de los demás. Respetar la diversidad del alumno, pues todos quieren jugar pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.

Permitiendo desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria y la resolución de problemas así como la búsqueda de estrategias.

Facilitando el proceso de socialización de los niños y a la vez su propia autonomía personal (Alsina & Otros, 1995).

2.4.- La importancia de la atención y concentración en la materia matemáticas

Es de suma importancia la atención y concentración en la materia de matemáticas puesto que cuando se realiza una operación matemática como una suma o resta se necesita estar atento para contar las cifras correctamente para que el resultado sea el deseado.

La falta de atención y/o concentración es uno de los factores más comunes que manifiestan los estudiantes al momento de estudiar (Zepeda, Atención - Concentración, 1995).

El comprender como se realiza o que procedimiento se utilizó para resolver el ejercicio, hace que el estudiante entienda el tema que se esta viendo. El alumno al no comprender el desarrollo del ejercicio o los pasos que se siguieron para llegar al resultado, se limita solo a copiar el resultado pero sin comprender bien, y eso provoca que pierda la atención y concentración, se distraiga hasta con la mosca que vuela.

Concentrarse es poner toda la atención de forma permanente, constante y por determinado tiempo hacia un objeto o alguna situación, dejando de lado estímulos que puedan afectar la actividad que se esta llevando a cabo (Freire Basurto, 2008).

La falta de atención o concentración tienen que ver tanto por los estudiantes como por los maestros o factores externos como:

- Agotamiento físico.- El agotamiento es producido por exceso de trabajo, porque se desveló el alumno, por que no se descansa adecuadamente; por que estuvo enfermo, o por falta de una alimentación adecuada como desayunar correctamente antes de asistir a la escuela.
- Cansancio intelectual. Esto es causa de distracción, fatiga por varias horas de trabajo.
- Falta de conocimientos básicos.- Algunas veces en la escuela se exigen conocimientos que aun no se han entendido completamente, es decir se vienen arrastrando lagunas de conocimiento que sirven de base o que son necesarias para entender el nuevo conocimiento. Cuando no se entiende nada o a medias lo que se está hablando o lo que se ha dejado de tarea, es muy común que se distraiga el alumno.

Informar al docente que no se ha comprendido el tema y que si nuevamente puede explicar; también se puede apoyar de otro compañero que si haya comprendido el tema y que con el mismo lenguaje que utilizan entre ellos sea más fácil su comprensión.

Es importante que cuando se está trabajando en las actividades se den pequeños recesos, por ejemplo cuando hay cambio de materia o que acudan al baño esto permitiría al los alumnos despejarse por unos segundos o minutos y posteriormente iniciar nuevamente el proceso de concentración en la tarea.

Estos pequeños descansos pueden ser despues de 40 o 50 minutos de actividad si los alumnos mantienen por este tiempo la concentración, o después de 25 o 30 minutos si los alumnos pueden estar durante este período de tiempo concentrados, pero también hay alumnos que solamente se tiene su atención por un lapso de tiempo entre 25 o 30 minutos (Zepeda, Atención - Concentración, 1995)

Los juegos constituyen una herramienta pedagógica óptima para lograr el cambio en el déficit de atención y concentración de los estudiantes, ya que facilitan la expresividad, creatividad y emocionalidad de los estudiantes. Es decir en la medida que comienzan a cumplir con las actividades a seguir las instrucciones impartidas, cambios de actitud de negativos a positivos, se obtendrán entonces un mejor desempeño en los procesos de formación. (Alarcón Gallego & Guzman Grijalva, 2016)

2.5.-Plan curricular de matemáticas 2do grado primaria

El propósito de la enseñanza de matemáticas es concebirla como una construcción social en donde se formulan y argumentan hechos y procedimientos matemáticos, se adquieren actitudes positivas y críticas hacia las matemáticas, desarrollando confianza en las propias capacidades y perseverancia al enfrentarse a problemas, teniendo disposición para el trabajo colaborativo y autónomo, curiosidad e interés por emprender procesos de búsqueda en la resolución de problemas, desarrollando habilidades que les permitan plantear y resolver problemas matemáticos usando las herramientas aprendidas, tomar decisiones y enfrentando situaciones.

Dentro del libro de matemáticas de 2do año de primaria de la Secretaría de Educación Pública se encuentran los siguientes temas:

Bloque 1

La semana y el mes, la centena, sumas y restas hasta 100, registro en tablas sencillas, introducción a la multiplicación, características de las figuras geométricas, otra vez 100, a medir más longitudes, cuerpos geométricos, a experimentar con la capacidad, evaluación.

Bloque 2

Los meses, hasta 1000, el litro, más sumas y restas, construcción de figuras, la multiplicación, más cuerpos geométricos, otra vez 1000, midamos distancias y la longitud, búsqueda de información, experimentar con peso, evaluación.

Bloque 3

Más sobre el 1000, más sobre distancias y longitudes, sumas y restas hasta 1000, composición y descomposición de figuras, cuadro de multiplicaciones, los años, mosaicos, el kilogramo y la balanza, puesto de galletas, evaluación.

Los desafíos a los que se enfrenta la educación hoy en día en primer lugar es a la inclusión es decir todos los niños, adolescentes y jóvenes deberían de asistir a la escuela como tanto se promueve, en segundo lugar la educación que se imparte en las escuelas públicas debería ser de gran calidad, no se debería de pagar para recibir una educación puesto que la educación es un derecho. (Arroyave, Benitez, Bolivar, & Orrego, 2014)

Como resultado del estudio de las matemáticas se espera que los alumnos:

- Conozcan y usen las propiedades del sistema de numeración decimal para interpretar o comunicar cantidades en distintas formas. Expliquen las similitudes y diferencias entre las propiedades del sistema de numeración decimal y las de otros sistemas; tanto posicionales como no posicionales.
- Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta con números fraccionarios y decimales, para resolver problemas aditivos y multiplicativos.
- Conozcan y usen las propiedades básicas de ángulos y diferentes tipos de rectas, así como del círculo, triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares e

irregulares, prismas, pirámides, cono, cilindros y esfera al realizar algunas construcciones y calcular medidas

- Usen o interpreten diversos códigos para orientarse en el espacio y ubicar objetos o lugares.
- Expresen e interpreten medidas con distintos tipos de unidad, para calcular perímetros y áreas de triángulos cuadriláteros y polígonos regulares e irregulares.
- Emprendan procesos de búsqueda, organización, análisis, e interpretación de datos contenidos en imágenes, textos, tablas, gráficas de barras y otros portadores para comunicar información o responder preguntas planteadas por sí mismos o por otros. Representen información mediante tablas y gráficas de barras.
- Identifiquen conjuntos de cantidades que varían o no proporcionalmente, calculen valores faltantes porcentajes y apliquen el factor constante de proporcionalidad (con números naturales) en casos sencillos. (Secretaría de Educación Pública, 2011)

El objetivo por alcanzar es generar una educación que permita la adquisición de un capital cultural, para lo cual es necesario proporcionar ofertas educativas que respondan a tres principios fundamentales. Es decir calidad, equidad e inclusión, en

donde sus artífices no solo sean las instituciones educativas sino también diversos sectores de la sociedad, todo ello con el fin de generar espacios y ciudadanos cohesivos e inclusivos (Bárcena, Marchesi, & Iglesias, 2010).

La escuela debe atender a que todos los niños puedan aprender juntos y que es en ella donde se reconocen de manera positiva las diferencias entre sujetos, en tanto potenciadoras de aprendizaje, logrando enriquecer estrategias de enseñanza y de atención al alumnado. Educación de calidad, con procesos de gestión institucional, interinstitucional adecuados, con personal docente preparado, con acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, y en especial con una comprensión de responsabilidad en la construcción de una sociedad diferente que propicie no solo la adquisición de aprendizajes académicos sino también aprendizajes para la vida, generando capacidades críticas en los sujetos. (Bárcena, Marchesi, & Iglesias, 2010)

“Enseñar implica provocar en el otro la motivación y el gusto por lo que se hace.

Para ello se debe disponer de materiales, recursos, espacios y técnicas que permitan el desarrollo de estrategias a partir de las cuales todos y todas puedan interactuar sin que se presenten barreras en el acceso a la información” (Arroyave, Benitez, Bolivar, & Orrego, 2014).

Se debe tener muy presente que se esta hablando de alumnos de entre 7 y 8 años, los cuales nacieron con la tecnología a su alcance, donde para ellos es normal y cotidiano el tener una tableta, un celular, una computadora, escuchan música a través de aplicaciones, o vean películas a través de una plataforma, es decir todo esta aun click.

Pero aún con todo esto la educación sigue siendo como se llevó a cabo en sus padres o abuelos es decir no ha avanzado a la velocidad que avanzó la sociedad, y es que si la escuela es a la par de la educación en casa entonces hay una desigualdad, porque los estudiantes muchas veces no utilizan las herramientas tecnológicas para su aprendizaje o reforzar los temas.

Pero una pandemia vino a modificar todo esto, de la noche a la mañana se sentó a los estudiantes frente a la computadora o dispositivo electrónico a ver a sus compañeritos y docentes a través de Google Meet; realizar exámenes digitales, usar juegos, clases más interactivas que teóricas porque así se necesitaba llevar para que el alumno no se aburriera o realmente su mente estuviera en el aquí y ahora.

Realmente siendo una escuela incluyente porque no importa si estan en otro estado de la república o tienen un problema de movilidad, o están enfermos, se puede tomar la clase sin estar en el mismo lugar, esto es estar realmente en el siglo XXI enseñando.

2.6.- Como la familia influye en el aprendizaje del estudiante

La familia no solo influye por su estatus económico, sino también por el apoyo fuerte y efectivo que puede brindar en la educación de los estudiantes (Coleman, 1966). Los padres se involucran más en las actividades escolares cuando los hijos son pequeños.

Cuando los estudiantes sienten que sus familias están involucradas en su educación, reconocen que sus colegios y familias son similares, que sus profesores y padres se conocen, hacen más tareas los fines de semana y les gusta más el

colegio (Pizarro Laborda, Santa López, & Vail Lavín, La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en contextos escolares, 2013).

El involucramiento de los padres y apoderados se relaciona con mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes y al mismo tiempo los padres se sienten felices con la calidad de la educación impartida por la escuela y a la vez hacen partícipe a otros padres. (Razeto, El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas, 2016)

Los alumnos con padres que casi no se involucran se ve reflejado en el desempeño de sus actividades escolares, sus tareas, la relación docente – alumno, así como el nivel de satisfacción que los padres tienen hacia la escuela y su personal. Como en la confianza que tengan los hijos con sus padres para platicarles si tienen alguna situación, problema, o contarles acerca de sus sentimientos, emociones, miedos.

Es bien sabido que las tareas como las actividades son responsabilidad del alumno pero que pasa cuando el menor menciona a la persona responsable de su cuidado que necesita algún material o realizar una tarea en la cual necesita forzosamente la ayuda del adulto, y este simplemente no le da la importancia que merece y al llegar el alumno a clases y le solicitan la actividad simplemente responde – no la hice – pero no es culpa de él sin embargo él recibe el regaño. Al

paso de los años se van haciendo irresponsables los alumnos pero no porque ellos hayan querido sino porque en su casa no pasaba nada.

Muchas veces la persona o personas que están a cargo del cuidado del menor no le dan la importancia debida a los asuntos del alumno, lo que hace sentir al alumno que no es importante, que da lo mismo lo que le pase y si aparte de eso la persona que esta acargo de su cuidado le refuerza diciendo que los niños no tienen problemas entonces el menor se siente sin apoyo, ni comprensión.

La interacción de los padres de familia con los hijos es muy importante pues al ser los primeros sujetos con los que interactua y de los cuales copia o repite las formas de ser, no en balde se utiliza el dicho hijo de tigre pintito.

Tanto maestros como padres de familia deben compartir la responsabilidad de enseñar a los alumnos y trabajar en conjunto para alcanzar los objetivos educativos, la comunicación es de suma importancia para disminuir el propio absentismo (Delgado, 2019). Si los padres verdaderamente hacen equipo con la escuela es decir con los docentes, el alumno por ende se sentirá apoyado y con la confianza de poder decir si algo no comprende o entiede de un tema de la materia matemáticas.

2.7.- Importancia del tiempo dedicado a la convivencia en familia

“La familia es el primer ejemplo de sociedad para el ser humano” (Santo Juan Pablo II), es decir “la primera escuela de las virtudes sociales y es la célula básica de la

cultura, de la transmisión de la sabiduría humana, que se cultiva y transmite de una generación a otra” (Morandé, 1999).

“Es importante que los padres dediquen tiempo a sus hijos individualmente, ya que eso hace sentir a los hijos que son valiosos por sus propios meritos” (churchofjesuschrist.org).

En la actualidad debido al trabajo y las diversas responsabilidades, suele ser difícil pasar tiempo de calidad con los hijos. Hay que hacer un esfuerzo consciente para tomar un tiempo dedicado solo a ellos, pero no nada más estando físicamente presentes sino interactuando con ellos. Pasar tiempo de calidad en familia, es de gran importancia para los niños, ya que a partir de este vínculo fortalecido se da un desarrollo emocional saludable, mayor estabilidad, seguridad y aprende a construir relaciones con otras personas (Familia, 2017).

Pasar tiempo en familia es fundamental para el desarrollo de los hijos, sabemos que los hogares están compuestos por diferentes miembros de la familia y en algunos de ellos solo esta la mamá y muchas veces no tiene el tiempo suficiente para prestarle toda la atención que se desea a los hijos pero cuando se le dedica el tiempo de calidad y se enfoca uno en ellos, en sus necesidades, problemas, miedos; entonces el niño o niños lo sienten y se crea un lazo muy fuerte entre padres e hijos.

Pero si por el contrario los padres de familia no le dedican tiempo a su o hijos entonces este se ve necesitado de buscar la aprobación de todos, y que sea incluido en los diferentes grupos sociales.

La pandemia provocó mayor convivencia con los hijos, pero también hubo padres de familia que no dejarón de trabajar durante ese tiempo. Hay que tomar en

cuenta que hay muchos hijos únicos y su única convivencia con otros niños era dentro del colegio, lo que hace de mayor importancia la convivencia familiar dentro del hogar.

El jugar es de suma ayuda para la convivencia familiar puesto que los juegos cooperativos son transmisores de una serie de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad como: la inclusión frente a la exclusión, la aceptación de la diversidad, la escucha y comunicación así como la afirmación de uno mismo, la creatividad, imaginación, negociación y sobre todo el diálogo.

La convivencia familiar requiere que el tiempo que se dé a los hijos realmente sea de calidad, no requiere que como padres de familia se esté todo el día con los niños, si no que se deje el celular a un lado, no pensar en el trabajo o las actividades que se tienen que realizar después. No solo es convivir para jugar, se puede dar la convivencia a la hora de la comida, al ver una película, al estudiar.

3.- Construcción del problema de investigación

3.1.-Datos obtenidos del diario de campo

Se llevó a cabo observación y registro de diario de campo de las clases de 2do año de primaria para conocer y ver la interacción de los alumnos - docentes y viceversa.

Ya que las clases eran vía Google Meet, perfectamente se pudo observar la dinámica del docente con los alumnos, al mismo tiempo se pudo ver si el alumno estaba acompañado, si tenía un lugar adecuado para la clase, si se distraía, cabe mencionar que como padres de familia muchas veces no somos muy honestos en cuanto a nuestros hijos e indicamos que son muy buenos y bien portados y luego no es así.

El grupo esta compuesto por 10 niños y 1 niña; es un grupo muy activo, se aburren si la dinámica es muy lenta o tranquila. Les encanta participar cuando es

matemáticas y tienen que realizar operaciones y apurarse para lograr dar el resultado por lo que los alumnos tienen una mayor concentración y atención durante esa actividad.

Se detectó que algunos niños están totalmente solos en su recamara o el comedor sin que puedan pedir ayuda ya sea a sus padres o a la persona que los cuida, y al tener audífonos puestos su entorno no se entera si participa o si comprende y entiende lo que le pregunta el docente.

Se observó que un alumno en la clase de ingles, participó muy poco o casi nada, no realizó los ejercicios que solicitaba el docente y esperó a sus compañeros cuando dieron la respuesta para copiar, o se quedó dormido en la clase por que no la comprende y se aburrió, pero durante el tiempo que duró la clase jamás levanto la mano para pedir ayuda. Pero si le preguntan de algún otro tema entonces es el más participativo.

Cuando no oprimen el botón rápido para hablar y otros compañeros les ganan la palabra, se molesta el alumno que quería participar, ya que no se respetó su turno para hablar.

En todas las aulas hay estudiantes que siempre tienen la mano levantada para participar y hay otros que dudan en hacerlo. Ya sea porque son introvertidos, tienden a pensar un poco antes de contribuir o simplemente estén teniendo un mal día. Puede ser difícil involucrar a los niños y animarlos a sumar sus voces a las discusiones del grupo.

Los docentes realizan sus actividades como si estuvieran en el salón de clases, y los niños demandan que constantemente estén realizando actividades, además de que se les proporciona descansos de 5 a 10 minutos para que los

alumnos descansen la vista de la pantalla, pues están desde las 7:30 de la mañana hasta las 2:30pm, así mismo a las 10:40 am salen a descanso y regresan a las 11:10am.

Es un grupo muy participativo, y si no se cumple en algunas ocasiones con el material solicitado es por cuestiones de los padres, se puede observar que algunos niños se duermen muy tarde y al comienzo de las actividades están con sueño o no se conectan a la primera clase.

Es un grupo que casi no falta a menos que estén enfermos, o por cuestiones que los padres tengan que salir fuera y tienen que llevarse al alumno.

Algunas veces el docente procede a proporcionarles un vídeo durante la clase pero si éste es muy soso o solo hablan y no hay imágenes o colores atractivos para el alumno este se aburre fácilmente y se pone a jugar en el aparato en el cual esta tomando su clase y cuando le preguntan no sabe de que le están hablando.

En este sentido, uno de los retos principales del docente es captar el interés y motivación del alumnado. Gracias a los juegos esto puede ser una tarea más sencilla por el propio diseño del juego – cuando este es de calidad – genera que el alumno se enganche (Hamari, Shernoff, Rowe, Coller, Asbell-Clarke y Edwards, 2016) que se busca para una actividad de Aprendizaje basado en el juego profundo e intenso.

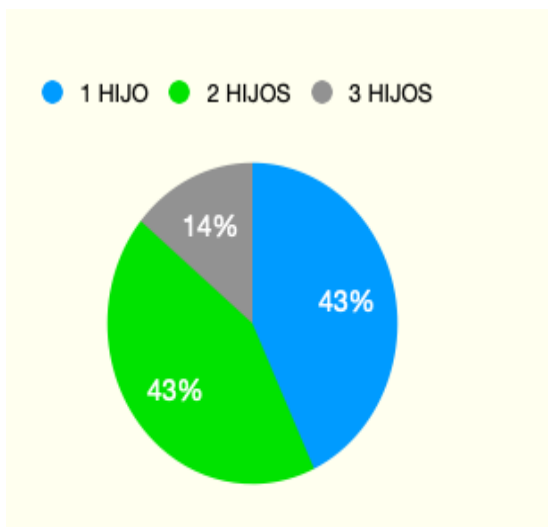
Como menciona el Instituto de Estudios Superiores para Profesionales de la Educación, las plataformas digitales pueden crear barreras de comunicación adicionales, como saber cuando hablar, que muchas veces el leer de la pantalla se les dificulta y por eso les da pena pedir la palabra para realizar esta actividad.

Además las discusiones en línea a menudo se ven obstaculizadas por la variabilidad en el acceso de los estudiantes a la tecnología y por preocupaciones de privacidad, en consecuencia, muchos maestros han tenido que depender de que los estudiantes envíen trabajos a través de canales aislados como, el Whatsapp o Telegram. Cabe recalcar que esto ha aplicado el docente de español y ha funcionado con los alumnos.

3.2.- Datos obtenidos de encuestas a padres de familia

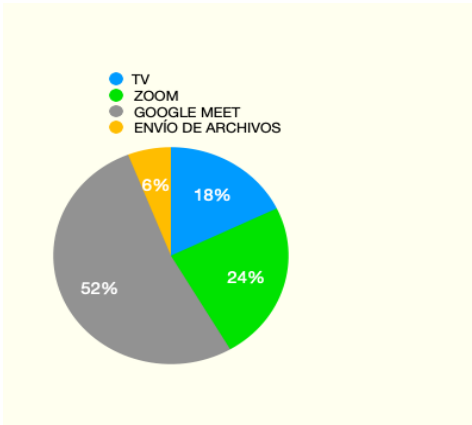
¿Cuántos hijos tiene?

FIGURA 1



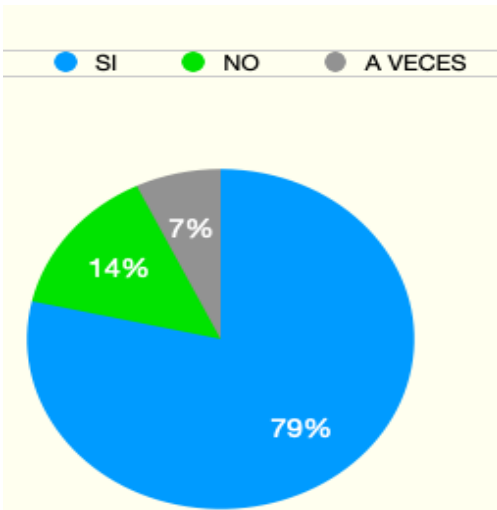
¿Cómo toman clase por Zoom, Google Meet, TV, Envío de archivos?

FIGURA 2



¿Cuándo están tomando clases hay alguien que ayuda al niño durante sus actividades?

FIGURA 3



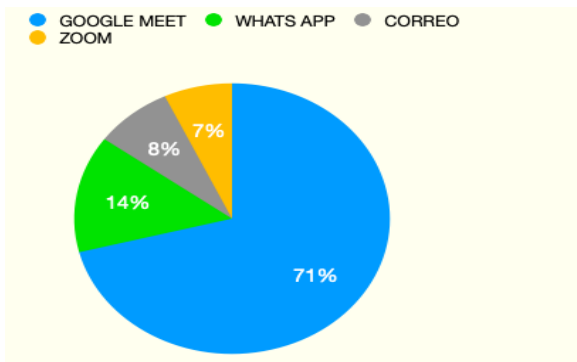
¿La maestra o maestro tiene comunicación con los estudiantes?

FIGURA 4



¿La comunicación es por?

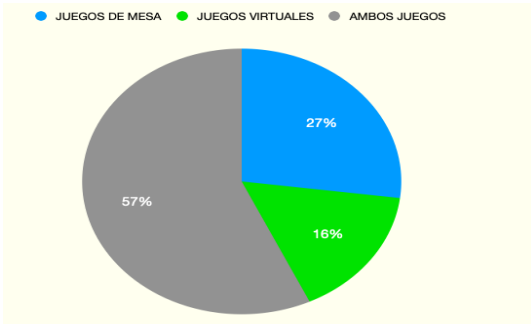
FIGURA 5



CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA CONVIVENCIA

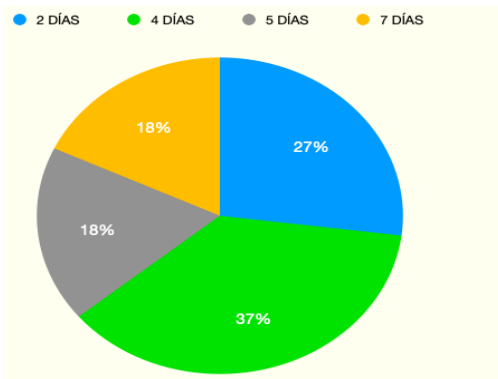
1.- Juega con su o sus hijos juegos de mesa o virtuales

FIGURA 6



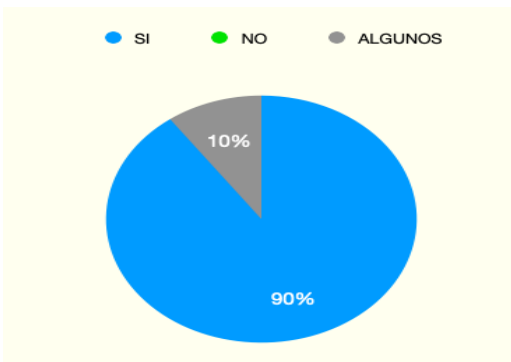
2.-¿Cuántos días a la semana juega con su hijo o hijos?

FIGURA 7



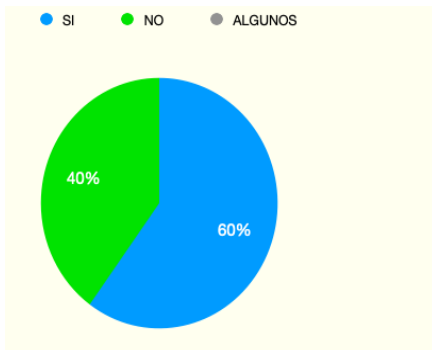
3.-¿Considera usted que el juego ayuda al aprendizaje?

FIGURA 8



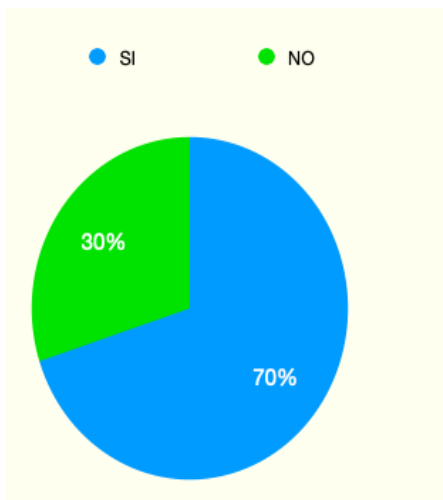
4.-¿Deja jugar a su hijo o hijos juegos virtuales donde tiene interacción con otros niños?

FIGURA 9



5.-¿Usted sabe que algunos juegos virtuales son utilizados dentro del aula para resolver problemas educativos?

FIGURA 10



La mayoría de los padres juegan con sus hijos ya sea juegos tradicionales o virtuales, los padres comentan que les gustaría jugar más con sus hijos pero a causa de las responsabilidades, procuran jugar 4 días seguidos aunque sea media hora.

Como bien menciona (Razeto, El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas., 2016) en la revista Páginas de Educación Vol.9, Núm.2 –“el actuar de las familias y sobre todo de los padres y madres tiene un efecto valioso en el desarrollo escolar de los niños y es una variable significativa para alcanzar los propósitos del sistema educativo”-.

Lamentablemente la participación de los padres en el proceso educativo ha ido en declive desde 2016, de acuerdo con datos de Blackboard. El reporte indica que muchos padres creen que la comunicación entre ellos y los docentes es inefectiva ya que prefieren métodos de comunicación en línea (como mensajes de texto, email y redes sociales) que asistir a conferencias o reuniones informativas.

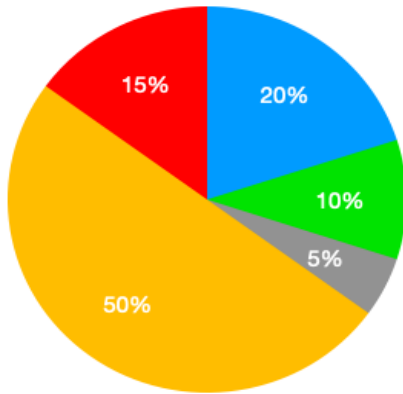
Aunque involucrarse más ayudaría a mejorar la comunicación, esta baja asistencia refleja poco apoyo y disponibilidad de tiempo de los padres para asistir a estos eventos.

El juego es primordial en la vida del niño puesto que es la manera en que desarrolla su imaginación, hay mayor comunicación entre padres e hijos ya que al jugar se entera de situaciones o qué está pasando o pasa con su o sus hijos, qué les preocupa, gusta, piensan de su entorno, si alguien los molesta, cómo se expresan sus compañeros, a qué juegan en el recreo. En ese tiempo que se estuvo en aislamiento social los padres se convirtieron en sus amigos, cómplices y confidentes aunque cabe recalcar que jamás se sustituirá la amistad de sus amigos.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA: ADAPTACIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LAS CLASES VIRTUALES

FIGURA 11

- Su hijo se distrae en clases
- Le ha costado adaptarse a las clases virtuales
- Sufre constantes interrupciones durante la clase por que el sistema de red los saca
- El alumno desea estar jugando durante toda la clase
- Usted considera que el internet de su casa es lento



Los niños al tomar sus clases en línea desde casa se comportan diferente que en la escuela, si a esto le sumamos que con la pandemia todos los miembros de la familia estaban en casa, ocasionando que les costará trabajo adaptarse a las clases, distraerse con los diferentes ruidos, comer en horas que deben estar atentos a la clase, o viendo imágenes de sus personajes, películas, o jugando en la computadora, tableta, o celular.

La encuesta arrojó que 50% de los padres de familia encuestados perciben que su hijo o hijos prefieren estar jugando durante la clase que estar atentos al tema que se esta viendo.

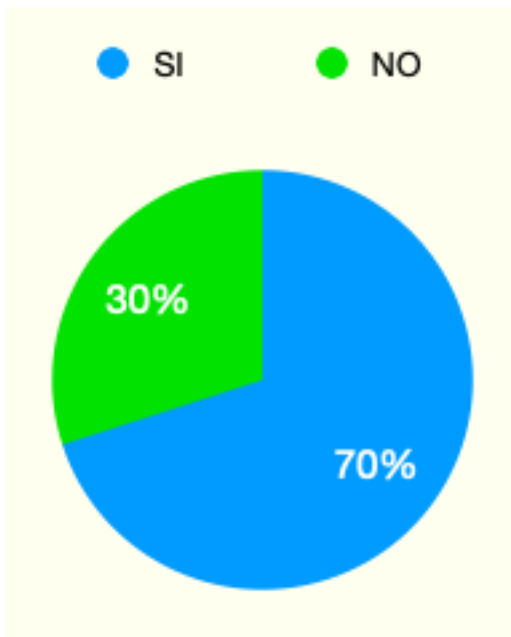
La naturaleza integrativa visual, auditiva y kinestésica de las TIC, en general de la computadora e internet y de sus múltiples aplicaciones esta ocasionando que los miembros de esta generación sean predominantemente activos, visuales, propensos al intercambio y emprendedores mediante el empleo de las TIC.

La fórmula generacional parece ser: “con la computadora y el internet todo, sin ello prácticamente nada”, así de fácil o complejo resulta la atención y satisfacción de las necesidades de aprendizaje y crecimiento de esta generación.

3.3.- Datos obtenidos de encuestas a docentes de primaria

1.-¿Durante su clase en línea considera que el alumno pierde más fácil la atención, concentración?

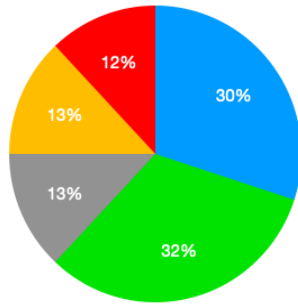
FIGURA 12



2.-¿En qué materia considera usted que pierde el alumno más la atención, concentración?

FIGURA 13

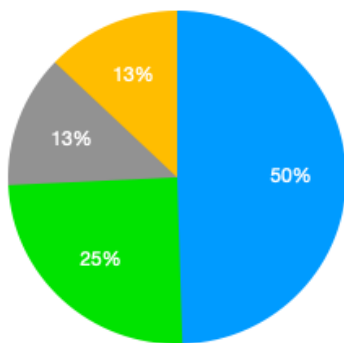
● ESPAÑOL ● MATEMÁTICAS ● CONOCIMIENTO DEL MEDIO ● FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA ● HISTORIA



3.-¿Usted aplica juegos durante su clase?

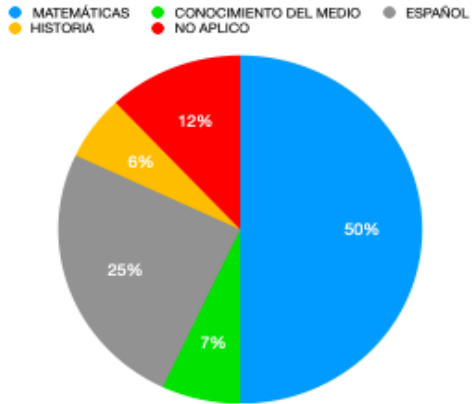
FIGURA 14

● SI ● NO ● EN OCASIONES ● RETOS EN VEZ DE JUEGOS



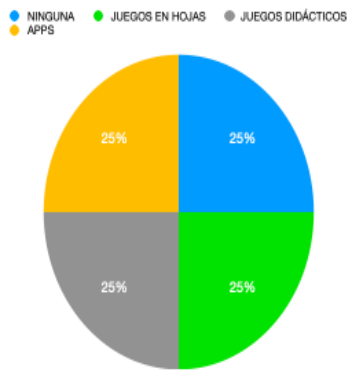
4.-¿En qué materia aplica juegos?

FIGURA 15



5.-¿Qué aplicaciones virtuales de juego utiliza para complementar su clase?

FIGURA 16



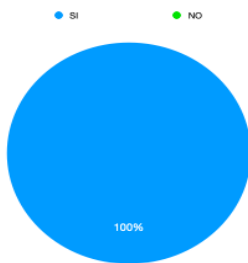
6.-¿Usted conoce el juego minecraft education?

FIGURA 17



7.-¿Le gustaría saber más sobre esta herramienta de juego aprendizaje?

FIGURA 18



La encuesta arroja que es importante conocer y actualizarse en cuanto a las TIC para lograr un mejor desarrollo de las clases así como mantener la atención y concentración de los niños, estar realmente involucrados en lo que les interesa y llama la atención de los alumnos.

Así mismo como menciona el texto *Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje*, p. 124, "diferentes contribuciones muestran que el uso de dispositivos tecnológicos digitales influye de forma determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo no se presta suficiente atención a la dimensión docente como agente mediador entre el aprendizaje y la tecnología".

Los docentes otorgan una alta potencialidad a las TIC para implementar el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias transversales de gran relevancia (García – Valcárcel, Basilotta y López, 2014). "La introducción de las TIC en el aula no conlleva necesariamente un cambio metodológico". (Gallardo, Castro, & Saiz, *Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje*, 2020)

3.4.-Triangulación

A partir de los resultados obtenidos en cada uno de los cuestionarios realizados así como las observaciones llevadas a cabo en el grupo de 2do año de primaria se llevó a cabo el análisis de las variables y los indicadores obtenidos .

TABLA I

ANÁLISIS DE LAS VARIABLES E INDICADORES OBTENIDOS DURANTE LOS CUESTIONARIOS Y OBSERVACIONES REALIZADOS AL GRUPO DE 2DO AÑO DE PRIMARIA

CATEGORÍAS INDICADORES		FUENTES	DOCENTES DE PRIMARIA		ALUMNOS	PADRES DE FAMILIA	REVISIÓN DE LITERATURA
VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ENCUESTA	OBSERVACIÓN REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO	OBSERVACIÓN REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO	ENCUESTA	ANÁLISIS DE TEXTOS
SOCIAL							
PADRES DE FAMILIA	Ayuda durante las clases al alumno				x	x	x
	Convivencia					x	x
	Participación				x	x	x
HERMANOS	Distractores				x	x	
PERSONA A CARGO DEL CUIDADO DEL ALUMNO	Ayuda durante las clases al alumno				x		x
COMPUTADORA, TABLETA, CELULAR	Comunicación con los padres de familia			x		x	x
INTERNET	Problemas de conectividad (lentitud, actualizaciones, fallas en la cámara de video, audio)			x	x	x	
EDUCATIVA							
ALUMNO	Realización de tareas			x	x		
	Falta de atención y concentración		x	x	x	x	x
	Distractores		x	x	x	x	x
	Dificultad en matemáticas		x	x	x	x	
DOCENTE	Aplicación de juegos en matemáticas		x				x
	Matemáticas materia en la que más se distraen los alumnos		x	x	x	x	x
	Comunicación con los alumnos		x	x		x	
	Programa y plan de estudio de la materia matemáticas			x	x		x
	Libro SEP matemáticas 2do grado de primaria			x	x		x
LÚDICO							
JUEGOS	Físicos es decir de mesa		x			x	x
	Virtuales		x	x	x	x	x
	Horas dedicadas a jugar					x	
	Convivencia					x	x
	Herramientas de aprendizaje		x	x		x	x

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en encuestas a padres de familia y observaciones del grupo de 2do grado primaria Colegio Particular 2020

3.5.- Delimitación del problema

La raíz de esta problemática es que en las diferentes observaciones que se llevaron a cabo a lo largo de los módulos ya cursados se observó que los niños se distraen, se aburren, pierden el interés en la clase y pareciera que por estar viendo al docente están atentos y comprendiendo las indicaciones pero muchas veces no es así, es decir el niño está en su mundo, imaginando, pensando que cuando salga al recreo va a jugar con "X" compañerito al juego de ser Transformes o Avengers, pero no está pensando, ni procesando la información.

Con la pandemia del COVID 19 las clases se volvieron totalmente remotas, la educación pública resolvió dando clases a través de la televisión llegando a un acuerdo con las diferentes televisoras y otorgando canales para estas y la educación particular se agarró de la tecnología utilizando las plataformas de Zoom, Google Meet o Whats App.

Teniendo como consecuencia que los alumnos tuvieran dificultades de conexión, de atención, distractores en casa, como los hermanos al mismo tiempo tomando clases o que los padres realizarán home office, el tener que prestarse la tablet, la computadora o hasta el celular para tomar la clase es decir se tuvo literalmente que salir corriendo a comprar un equipo electrónico.

La formación docente a lo largo de los años ha sufrido una transformación. En los años 60, 70 se empezó a impartir la profesionalización del docente esto con la finalidad de avalar y dar mejora a la regulación eficiente del sistema escolar la cual era la de capacitar profesionalmente al docente de conocimientos pedagógicos que posteriormente pudiera transmitirlos en su práctica docente ya que anteriormente de la secundaria pasaban directamente a la normal para estudiar.

La recomendación de la XXXV Conferencia de Educación insistió en la importancia de profesionalizar el sector de la educación desde la perspectiva de la educación permanente.

Como bien menciona (Riera & Sansevero, 2009) la educación básica pretende alcanzar el pleno desarrollo de la personalidad del educando preparándolo para la vida democrática. Por consiguiente, se amerita al docente la consistencia profesional, conformada por un conjunto de competencias pedagógicas, demostrando logros cognitivos, procedimientos actitudinales en el quehacer pedagógico dirigido a la construcción de la democracia como estilo de vida.

Constituyendo un reto en la educación básica para vencer la dependencia de los pensamientos, así como las presiones grupales, rutina escolar, y todos aquellos vicios que desvalorizan la formación del individuo en los primeros años de escolaridad.

¿CÓMO EL JUEGO DENTRO DEL APRENDIZAJE AYUDA A MEJORAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA?

Los conceptos detectados en el enunciado problemático es atención y concentración los cuales son de suma importancia en la educación pues al no tener la atención del estudiante este no está concentrado y no entiende ni comprende la actividad por realizar o la tarea dejada para hacer en casa. Y ahora que las clases son virtuales es decir a distancia se necesita tener más la atención de los alumnos.

El estudio en casa exige disciplina, autonomía, responsabilidad pero estamos hablando de niños pequeños los cuales no están acostumbrados a trabajar solos por lo que en casa se debió reforzar estas cualidades para que sean parte de su día a día.

Otro importante concepto es el juego pues hoy en día se ha demostrado que es una herramienta de suma importancia dentro de la enseñanza tanto en el salón de clases como fuera de este, ya que ayuda a la concentración y atención de los estudiantes y lo mejor de todo es que tenemos a nuestro alcance tanto juegos tradicionales como juegos educativos

virtuales que son de suma ayuda y que los padres de familia pueden interactuar junto con sus hijos.

3.6.- Justificación

Como padres de familia no se tiene la experiencia, ni los conocimientos para enseñar, reforzar el aprendizaje de los hijos y de la noche a la mañana se volvieron sus maestros 24/ 7 y sus acompañantes.

El alumno de 2do grado de primaria al tomar la clase a distancia, tiene diferentes distractores, y si no hay una persona a su lado repitiéndole la indicación o reforzando el que este atento o que le pueda explicar el tema una vez más entonces puede que pierda el interés de la clase, o al no comprender un concepto o ver cómo se lleva a cabo el ejercicio pierde totalmente la atención y concentración lo que ocasiona que no consolide el aprendizaje y se atrase en el tema.

3.7.- Enunciado problemático

En base a todo lo mencionado antes el enunciado problemático queda de la siguiente manera:

¿CÓMO PROMOVER EN LA PERSONA RESPONSABLE DEL CUIDADO DEL ALUMNO DE 2DO GRADO DE PRIMARIA DENTRO DE LA FAMILIA, EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DEL ALUMNO EN LA MATERIA DE MATEMÁTICAS?

4.- Diseño y desarrollo de la propuesta innovadora

4.1.-Estrategias y acciones para la solución del problema

Herramientas, juegos y actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje, la atención y concentración de los niños de 2do grado de primaria en la materia de matemáticas a través de la persona a cargo de su cuidado.

Hoy en día se ha visto que el utilizar juegos para reforzar el aprendizaje o los temas de la clase de matemáticas es de suma ayuda pues los niños se encuentran en su mundo, ya que su vida esta rodeada de juegos, a los niños les gusta jugar, y si se utiliza juegos que aparte de distraer al alumno o hacer pasar el tiempo le ayuden a comprender el tema a reforzar la atención y concentración entonces se estará ganando bastante.

Como menciona (Gómez Benavides, Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica Fundación Universitaria los Libertadores, 2019)en su trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica “Con el juego los niños aprenden a conocer la vida; con él desarrollan capacidades como: motricidad gruesa y fina, sus sentidos, manejo de emociones, su creatividad e imaginación, trabajo colaborativo, conocen su cuerpo y su elasticidad, el respeto por las normas, fortalecen valores, motiva al trabajo escolar, concentra la atención.”

4.2.-DISEÑO DE LA PROPUESTA DE DESARROLLO EDUCATIVO

Tomando en cuenta que la pregunta problema es:

¿Cómo promover en la persona responsable del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia el juego como herramienta de aprendizaje para fortalecer la atención y concentración del alumno en la materia de matemáticas?

Las estrategias representan las habilidades de un orden más elevado que controlan y regulan las habilidades específicamente referidas a las tareas o prácticas.

Las estrategias de aprendizaje son los procesos que sirven de base en la realización de las tareas intelectuales. Sternberg 1983 menciona dos tipos de habilidades las ejecutivas y las no ejecutivas, teniendo que las habilidades ejecutivas son las usadas al planificar, controlar, revisar las estrategias para la ejecución de una tarea.

Las estrategias no ejecutivas son las habilidades empleadas en la ejecución fáctica de una tarea.

Las estrategias apuntan casi siempre a una finalidad, aunque quizá no siempre se desarrollan a un nivel consciente o deliberado. Su ejecución puede ser lenta o tan rápida que resulte imposible recordarla o hasta darse cuenta de que se ha utilizado una estrategia.

Así, los procesos de control (o secuencias de ellos) son las tácticas cognitivas dirigidas hacia un fin, su desarrollo es el resultado objetivo de la planificación ejecutiva y revisión.

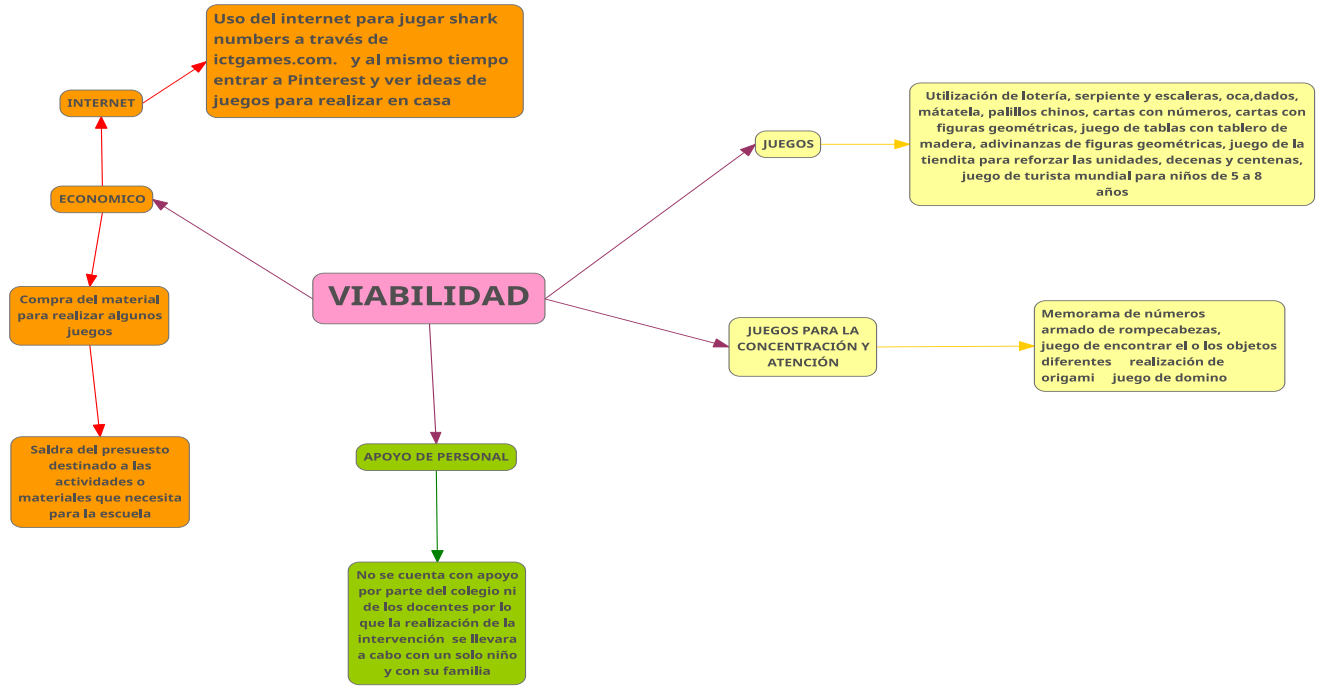
La estrategia por seguir para llevar a cabo la intervención es:

ESTRATEGIA

Herramientas, juegos y actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje, la atención y concentración de los niños de 2do grado de primaria en la materia de matemáticas a través de la persona a cargo de su cuidado.

TABLA II

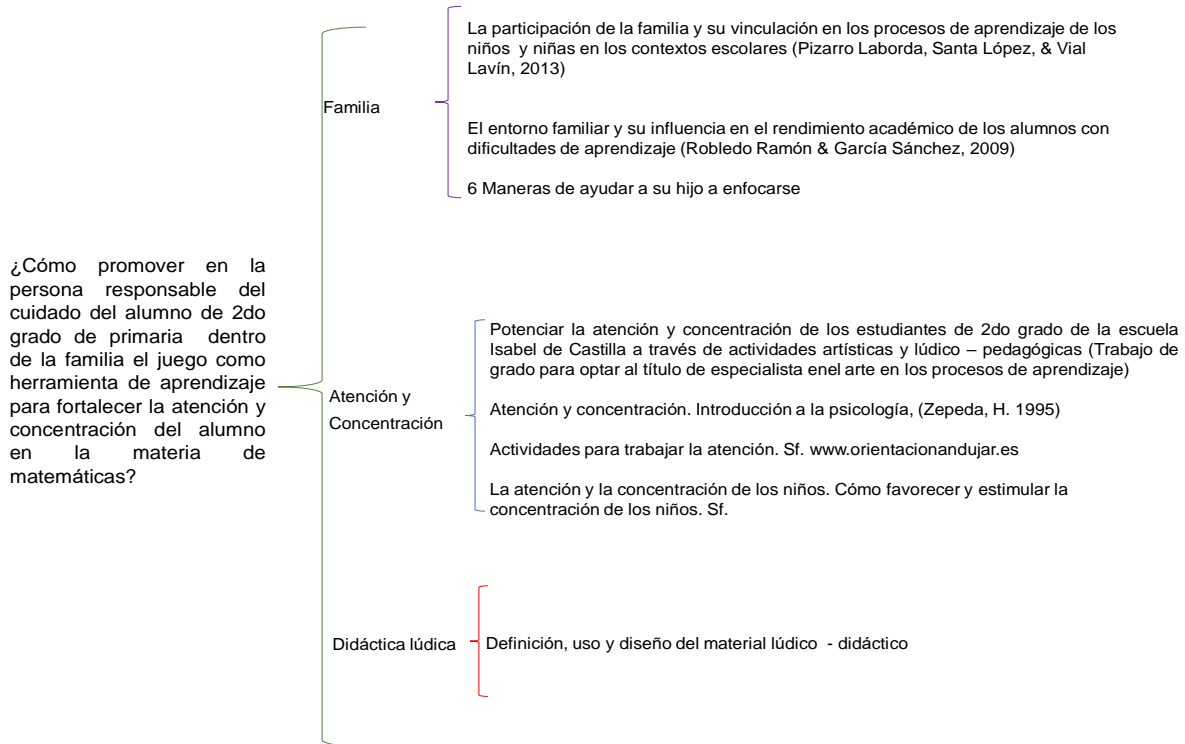
VIABILIDAD



FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en documentos y observaciones del grupo de 2do grado primaria Colegio Particular 2020

Fundamentación

TABLA III
FUNDAMENTACIÓN



¿Cómo promover en la persona responsable del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia el juego como herramienta de aprendizaje para fortalecer la atención y concentración del alumno en la materia de matemáticas?

Juegos didácticos de aprendizaje

El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil Itrabajo presentado para obtener el título de especialista en pedagogía de la lúdica, Herrera, Luz. 2016)

El juego como estrategia para propiciar el aprendizaje de la resta en 2do grado. (Propuesta Pedagógica presentada para obtener el título de licenciado en educación primaria para el medio indígena, (Kinil, Pablo. 2016)

El juego una estrategia importante. Educere La Revista Venezolana de Educación

El juego como estrategia didáctica en la práctica docente en estudiantes de nivel básico (Ramos, Rita; Gutiérrez, Elsa; Mancilla, Marisol. 2015)

El juego en la educación infantil y primaria (López, Irene)

Aprendizaje basado en el juego. Pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento (www.educacion3.0)

Talleres y juegos matemáticos (Miralles, Alfonso; Botella, Manuela; Devesa, Antonio. 2000)

Juegos en matemáticas (Ministerio de Educación, ciencia y tecnología)

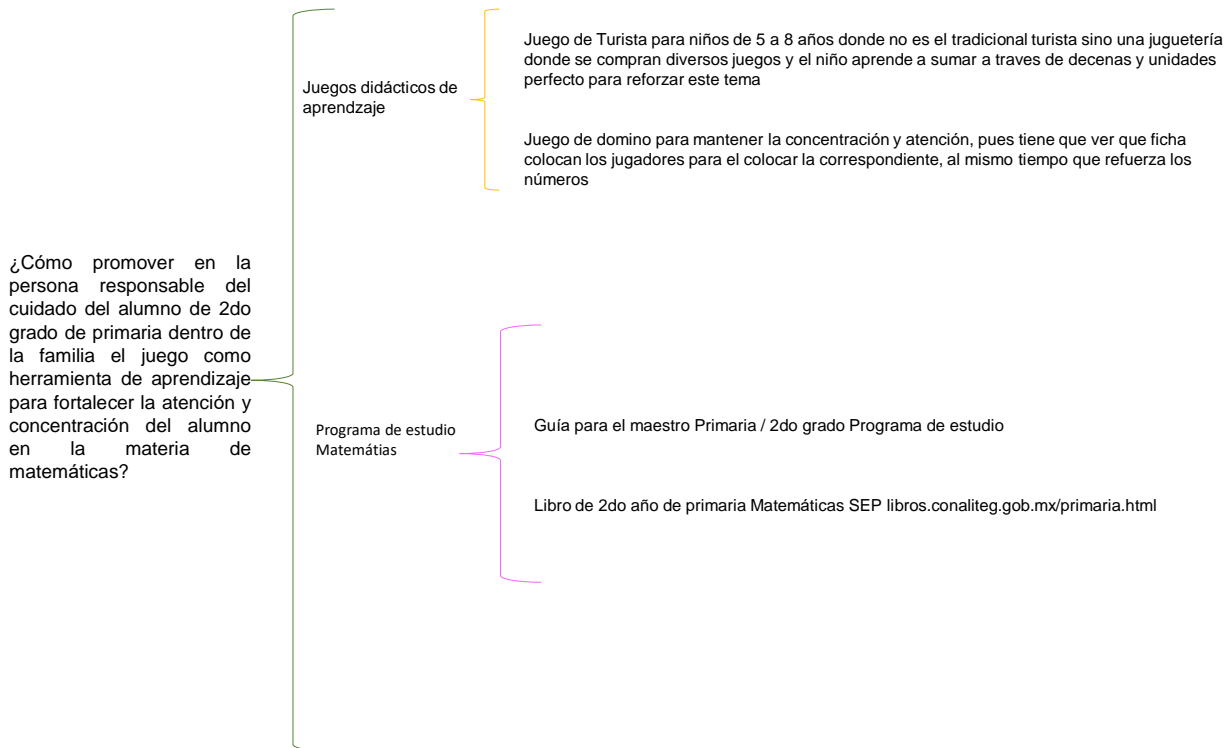
Las 10 mejores ideas de matemáticas para aprender jugando entre 6 y 9 años (www.aprendiendomatematicas.com)

4 juegos educativos caseros de matemáticas (Pinterest)

Juego de la oca para aprender a sumar a través de los dados y contar el número de casillas

Sharknumbers juego de números (sistema numérico decimal), este juego se encuentra en la aplicación www.ictgames.com, donde se encontrarán diversos juegos

Juego de palillos chinos para mantener la concentración y la atención puesto que si mueves los palillos para liberar uno pierdes tu turno



FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en documentos, encuestas a padres de familia y observaciones del grupo de 2do grado primaria Colegio Particular 2020

Familia

Dentro de las familias es muy diverso el quien esté a cargo del cuidado del alumno en algunas es la propia mamá, en otras el padre y en muchas más la abuela o persona ajena.

Considerando que la familia es fundamental para el desarrollo del menor pues es ahí donde aprende, se integra a una sociedad primaria, imita, convive con otras personas; conoce y reconoce el entorno que le rodea.

El involucramiento en la educación del alumno siempre ha estado presente pero en menor medida pues antes de lo acontecido es decir “la pandemia”; se acudía al colegio a dejar al alumno en la escuela y se hacía cargo el docente, y cuando terminaban las clases se procedía a recoger al alumno entonces se realizaba el repaso de lo visto a través de la tarea y

si el alumno se quedaba en el colegio después de su horario escolar entonces el alumno ya salía hasta con la tarea elaborada para simplemente llegar a su casa a descansar.

Ahora el alumno está en casa y la responsabilidad es de todos; es decir de la persona que está a cargo del cuidado, pues al tomar clases a través de un dispositivo como una computadora, celular o tableta, el docente queda muy lejos del alumno, por lo que la persona que cuida al alumno tiene que ser una extensión de este, para explicar nuevamente un tema, para estar diciendo pon atención, escucha lo que te piden, no interrumpas, ¿qué te están pidiendo?, ¿comprendiste el ejercicio?

Pero aun así si el alumno siente que la persona que está a cargo de él está involucrada en todo lo que tiene que ver con la escuela, si sabe que actividades tiene que realizar, si le dejan alguna tarea y la realizan en tiempo y forma, si se le dedica tiempo entonces él se siente motivado, ilusionado y con ganas de realizar las actividades. (Pizarro Laborda, Santa López, & Vial Lavín, La Participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en los contextos escolares, 2013)

Es bien sabido que el entorno influye mucho en el aprendizaje o en las dificultades que el alumno tiene para consolidar el aprendizaje, como la interacción que tienen con los padres de familia, la atención que se le brinda al alumno, o si hay problemas familiares en casa, económicos, de salud entonces el alumno no prestará la misma atención que sus demás compañeritos. Con la pandemia esto se incrementó puesto que las emociones están a flor de piel al estar el alumno en casa y no tener interacciones con otras personas.

Un claro ejemplo de esto es cuando el padre del alumno tiene que salir de viaje por cuestiones laborales y el alumno pide que lo lleve con él y no puede hacerlo esto ocasiona que el alumno esté triste, enojado, provocando que esté distraído en clase y por ende no comprenda bien el tema.

Es sumamente importante el ambiente en el cual el alumno esta durante sus horas de clase, si un alumno cuenta con varios hermanos y a la vez están en clase y todos hablan y se escuchan entre sí, entonces surgirá una enorme distracción, o si la misma persona que esta a cargo del cuidado del alumno lo interrumpe para preguntarle algo fuera de la clase o materia entonces el alumno perderá la continuidad y por ende estará desatendiendo al docente y a su vez no entenderá el trabajo a realizar.

Así mismo si en el lugar en el que se encuentra el alumno hay ruido o la tv esta prendida o la persona a cargo de él se tiene que dividir en más hermanos o actividades y no puede ayudarlo con alguna situación que se le complica; esto ocasiona a su vez distracciones y bajo rendimiento.

El aprendizaje del menor queda claro que es un trabajo en equipo donde el docente hace su parte el alumno y la persona que está a cargo del alumno hace lo suyo, logrando así la consolidación del aprendizaje. Es como la maquinaria de un reloj donde cada pieza hace su parte para que funcione correctamente. (Robledo Ramón & García Sánchez, 2009)

Algunas maneras en las que puede ayudar al alumno la persona que lo tiene a su cargo es marcando horarios para realizar las actividades, tomar pequeños descansos, realizar ejercicios de respiración conocido como mindfulness, relajación, armar rompecabezas, jugar palillos chinos, realizar actividades de repaso durante las tardes y que estas duren 5 a 10 minutos diarios, con esto el alumno repasa y está totalmente enfocado en la actividad, poner alarmas para dividir el tiempo, dar solo una indicación al alumno y que esta sea concisa y clara. (Understood.org , 2014 - 2021)

Atención y concentración

Atención

El alumno pierde la atención si el docente utiliza contenido que no atrapa al alumno es decir contenido que es lento, no llama el interés del alumno; o en la materia de matemáticas el alumno no comprendió un término por ejemplo, el doble de 5. Si el alumno no entiende el concepto doble y la manera en como lo explica el profesor es confuso para éste, entonces perderá el interés lo que ocasiona que se distraiga y pierda totalmente la atención de la clase, y proceda a copiar el resultado del ejercicio pero sin saber exactamente como llegó a este. Por lo que la persona a cargo del alumno tendrá que explicarle el tema y el significado de la palabra con ejemplos que el comprenda, así como ejemplos que él ya vio en otro momento de la clase lo que hará más fácil su comprensión.

Como bien mencionan Alarcón Gallego, Elvia & Guzmán Grijalva, Marta en su trabajo de grado para optar al título de especialista en el arte en los procesos de aprendizaje Fundación Universitaria Los Libertadores, “Cuando más pequeño es un niño; menor número de habilidades atencionales posee, esto quiere decir que la atención en los niños es gradual y depende de factores, como la edad y su desarrollo cognitivo, es importante que los docentes tengan en cuenta que todo niño lleva su propio proceso de aprendizaje y que la atención se trabaja y se madura con la experiencia y con el tiempo”

Concentración

Es mantenerse en una actividad con todos los sentidos, es decir que desaparezca el ruido externo, que no exista el tiempo, cuando sucede esto el tiempo vuela.

Es como el alumno de 2do grado que se encuentra tan concentrado en su materia que la hora disponible para esta asignatura ha pasado demasiado rápido es decir el alumno estaba tan inmerso en su ejercicio que no sintió el paso del tiempo.

Un ejercicio del que se puede llevar a cabo para mejorar la concentración es que el alumno observe un objeto por varios minutos y posteriormente describirlo sin observarlo. (Zepeda, dgo server, 1995)

Algunas de las actividades para trabajar la atención y la concentración es dar pequeños descansos es decir cuando el alumno solicita ir al baño o tomar agua, otorgarle ese tiempo para que se levante de su lugar, mueva sus piernas, se mueva por el lugar en el que se encuentra, tener sus 8 horas de sueño indispensable es decir no por el hecho de que no asista a la escuela esté deba despertarse tarde, no es así se debe cumplir perfectamente con el horario de clases siendo totalmente responsables (2018)

Didáctica lúdica y el juego

Esto es enseñar a través del juego, como cuando se juega lotería de números para que la persona que está a cargo del alumno diga los números y el alumno al escucharlos los identificará inmediatamente en su tarjetón y colocará un frijol en la casilla y al concluir gritará lotería.

En algunas ocasiones la persona que está a cargo del alumno tiene material lúdico didáctico el cual ha elaborado ella o él mismo para ayudar al alumno a comprender algún ejercicio. (SA.)

Como realizar ejercicios en hojas blancas con plumones de colores o realizar concurso de operaciones matemáticas y el que gane obtendrá de premio un dulce.

Desde mi experiencia cabe decir que he elaborado material lúdico didáctico sin realmente saber que era este, realizado únicamente con la intención de apoyar a mi hijo a que comprendiera mejor algún tema, sobre todo en matemáticas.

El juego es muy importante para el desarrollo del alumno ya que no solo es jugar por jugar sino a través de este el alumno aprende a tomar su turno, hacer paciente, se relaja,

concentra y por un momento se olvida que en si es para aprender y lo único que realmente le interesa es ganar, se ríe, se distrae, se relaja, y al estar en clases y jugar estas se vuelven mas amenas y divertidas. (Herrera, 2016)

El juego aparte de que ayuda a comprender y reforzar los conocimientos también ayuda a tener mejor comunicación con la persona que está a cargo de él, ya que puede al mismo tiempo platicar de lo que le preocupa, sus miedos, enojos, como le fue en la escuela, si no entiende algún tema de matemáticas, etc.; pero sin causarle estrés alguno sino desde la risa y el juego.

Al mismo tiempo desarrolla la imaginación, como en el juego Turista Mundial (Juguetería) para niños pequeños en el cual es una juguetería donde se puede ser el gerente de la tienda y tiene el control del banco. Desde lo personal es un gran juego pues el niño aprende a dominar las sumas de 3 dígitos es decir unidad, decena y centena.

A raíz de la pandemia el juego a través de la convivencia social con sus compañeritos de clase, el ir al parque, practicar natación, futbol, basquetbol, karate, se vio cortada, limitada a juegos en casa.

Para que el alumno aprenda la resta a través del juego, puede ser a través del Juego de la Tiendita y esta puede ser con los propios juguetes del alumno y al tener billetes lúdicos el niño va aprendiendo a restar cantidades y al mismo tiempo aprende a realizar operaciones mentales, otro método para aprender de la resta u otra operación es colocar una pequeña tiendita en casa con dulces, fruta, lechitas de sabores, gelatinas, comida donde el niño podrá escoger lo que más se le antoje pero para obtenerlo tendrá que realizar una operación. (Kinil, 2016)

Una de las dificultades es realizar las figuras geométricas por lo que el juego es una herramienta fundamental como el uso de plastilina, palillos o popotes para elaborar una figura como un polígono en el cual el alumno ve la figura que estaba viendo en el papel, y al verla en

la realidad entonces comprende y entiende lo que son los lados y vértices de esta. (Sf., El juego una estrategia importante) y (Ramos, Gutiérrez, & Mancilla, 2015)

El juego dentro del aprendizaje es sumamente importante, así como fuera de este, ya que ayuda a la integración familiar, a la convivencia social, aprende a respetar el lugar, a esperar su turno, a ganar o perder y no enojarse porque es un juego; simplemente aprende a convivir como se hace en la sociedad teniendo tolerancia, respeto. (López Chamorro, 2010)

Existen diferentes textos en los cuales se puede apoyar para aplicar juegos con el alumno y saberlos realizar y cual es el objetivo de cada uno. (Alfonso, y otros)

Algunos juegos son:

Juegos de reglas

- ◇ Juego de lotería de números
- ◇ Juego de la oca para aprender a sumar a través de los dados y contar el numero de casillas
- ◇ Sharknumbers juego de números (sistema numérico decimal), este juego se encuentra en una aplicación donde se encontrarán diversos juegos
- ◇ Juego de palillos chinos para mantener la concentración y la atención puesto que si mueves los palillos para liberar uno pierdes tu turno
- ◇ Cartas con números
- ◇ Cartas con figuras geométricas
- ◇ Juego de serpientes y escaleras para contar
- ◇ Juego de los dados para aprender a contar
- ◇ Matatena de sumas y restas

- ◇ Juego de Turista para niños de 5 a 8 años donde no es el tradicional turista sino una juguetería donde se compran diversos juegos y el niño aprende a sumar a través de centenas, decenas y unidades perfecto para reforzar este tema.
- ◇ Juego de dominó para mantener la concentración y atención, pues tiene que ver que ficha colocan los jugadores para que él coloque la correspondiente, al mismo tiempo que refuerza los números
- ◇ Juego de la cuerda saltar el resultado de la multiplicación (reforzar tablas de multiplicar)
- ◇ Juego de las tablas con tablero de madera
- ◇ Juego de los dados en el que se coloca el número ya sea en unidad o decena o centena y se suman los puntos

Juegos didácticos

- ◇ Realizar figuras geométricas con plastilina, popotes o palillos
- ◇ Adivinanzas de figuras geométricas
- ◇ Juego de la tiendita para reforzar las unidades decenas y centenas
- ◇ 4 juegos educativos caseros de matemáticas (Pinterest)

Programa de estudio de matemáticas

La asignatura de matemáticas se organiza para su estudio en 3 niveles de desglose:

- Primer nivel.- corresponde a los ejes
- Segundo nivel.- corresponde a los temas
- Tercer nivel.- corresponde a los contenidos.

Para primaria y secundaria se consideran 3 ejes:

Sentido numérico y pensamiento algebraico, forma, espacio y medida, manejo de la información

Sentido numérico y pensamiento algebraico alude a los fines más relevantes del estudio de la aritmética y el álgebra.

- La modelización de situaciones mediante el uso del lenguaje aritmético
- La exploración de propiedades aritméticas que en la secundaria podrán ser generalizadas con el álgebra
- La puesta en juego de diferentes formas de representar y efectuar cálculos

Forma, espacio y medida integra los 3 aspectos esenciales alrededor de los cuales gira el estudio de la geometría y la mediación en la educación primaria:

- La exploración de las características y propiedades de las figuras y cuerpos geométricos
- La generación de condiciones para el tránsito a un trabajo con características deductivas
- El conocimiento de los principios básicos de la ubicación espacial y el cálculo geométrico

En el caso de la educación primaria se consideran 8 temas, con la salvedad de que no todos inician en primer grado y la mayoría continúa en el nivel de secundaria. Dichos temas son:

- Números y sistemas de numeración
- Problemas aditivos
- Problemas, multiplicativos
- Figuras y cuerpos
- Ubicación espacial

- Medida
- Proporcionalidad y funciones
- Análisis y representación de datos

Los contenidos son aspectos muy concretos que se desprenden de los temas, cuyo estudio requiere entre 2 y 5 sesiones de clase.

El tiempo de estudio hace referencia a la fase de reflexión, análisis, aplicación y construcción del conocimiento en cuestión, pero hay un tiempo más largo en el que dicho conocimiento se usa, se relaciona con otros conocimientos y se consolida para constituirse en saber o saber hacer. (Secretaría de Educación Pública, 2011)

Bloques de temas de matemáticas:

Bloque I

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN: Resolver problemas de manera autónoma • Comunicar información matemática • Validar procedimientos y resultados • Manejar técnicas eficientemente		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJES	
	SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA
<ul style="list-style-type: none"> • Determina la cardinalidad de colecciones numerosas representadas gráficamente. 	<p>NÚMEROS Y SISTEMAS DE NUMERACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características de hasta tres cifras que forman un número para compararlo con otros números. • Elaboración de estrategias para facilitar el conteo de una colección numerosa (hacer agrupamientos de 10 en 10 o de 20 en 20). <p>PROBLEMAS ADITIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas que involucren distintos significados de la adición y la sustracción (avanzar, comparar o retroceder). • Construcción de un repertorio de resultados de sumas y restas que facilite el cálculo mental (descomposiciones aditivas de los números, complementos a 10, etcétera). <p>PROBLEMAS MULTIPLICATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas que involucren sumas iteradas o repartos mediante procedimientos diversos. 	<p>FIGURAS Y CUERPOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de semejanzas y diferencias entre composiciones geométricas. <p>MEDIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparación entre el tiempo para realizar dos o más actividades. Medición del tiempo de una actividad con diferentes unidades arbitrarias.

Bloque II

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN: Resolver problemas de manera autónoma • Comunicar información matemática • Validar procedimientos y resultados • Manejar técnicas eficientemente		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJES	
	SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA
<ul style="list-style-type: none"> • Produce o completa sucesiones de números naturales, orales y escritas, en forma ascendente o descendente. • Identifica las características de figuras planas, simples y compuestas. 	<p>NÚMEROS Y SISTEMAS DE NUMERACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción de sucesiones orales y escritas, ascendentes y descendentes de 5 en 5, de 10 en 10. • Identificación de la regularidad en sucesiones ascendentes con progresión aritmética, para intercalar o agregar números a la sucesión. <p>PROBLEMAS ADITIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinación de resultados de adiciones al utilizar descomposiciones aditivas, propiedades de las operaciones, y resultados memorizados previamente. • Resolución de problemas de sustracción en situaciones correspondientes a distintos significados: complemento, diferencia. 	<p>FIGURAS Y CUERPOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación y descripción de las características de figuras por la forma de sus lados.

Bloque III

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN: Resolver problemas de manera autónoma • Comunicar información matemática • Validar procedimientos y resultados • Manejar técnicas eficientemente	
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJES
	SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO
<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas aditivos con diferentes significados, modificando el lugar de la incógnita y con números de hasta dos cifras. 	<p>NÚMEROS Y SISTEMAS DE NUMERACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinación del valor de las cifras en función de su posición en la escritura de un número. • Orden y comparación de números hasta de tres cifras. <p>PROBLEMAS ADITIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas que implican adiciones y sustracciones donde sea necesario determinar la cantidad inicial antes de aumentar o disminuir. • Estudio y afirmación de un algoritmo para la adición de números de dos cifras. <p>PROBLEMAS MULTIPLICATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de multiplicación con factores menores o iguales a 10, mediante sumas repetidas. Explicitación de la multiplicación implícita en una suma repetida.

Bloque IV

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN: Resolver problemas de manera autónoma • Comunicar información matemática • Validar procedimientos y resultados • Manejar técnicas eficientemente	
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJES
	SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO
<ul style="list-style-type: none"> Describe, reproduce y crea sucesiones formadas con objetos o figuras. 	<p>NÚMEROS Y SISTEMAS DE NUMERACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de algunas diferencias entre la numeración oral y la escrita con números de hasta tres cifras. Identificación y descripción del patrón en sucesiones construidas con figuras compuestas. <p>PROBLEMAS ADITIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de sustracciones utilizando descomposiciones aditivas, propiedades de las operaciones o resultados memorizados previamente. <p>PROBLEMAS MULTIPLICATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de distintos tipos de problemas de multiplicación (relación proporcional entre medidas, arreglos rectangulares). Distinción entre problemas aditivos y multiplicativos.

Bloque V

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN: Resolver problemas de manera autónoma • Comunicar información matemática • Validar procedimientos y resultados • Manejar técnicas eficientemente		
APRENDIZAJES ESPERADOS	EJES	
	SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA
<ul style="list-style-type: none"> Identifica, compara y produce, oralmente o por escrito, números de tres cifras. Resuelve problemas que implican el uso del calendario (meses, semanas, días). 	<p>NÚMEROS Y SISTEMAS DE NUMERACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Escritura de números mediante descomposiciones aditivas en centenas, decenas y unidades. Producción de sucesiones orales y escritas, ascendentes y descendentes, de 100 en 100. Anticipaciones a partir de las regularidades. <p>PROBLEMAS MULTIPLICATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de estrategias para calcular mentalmente algunos productos de dígitos. Resolución de distintos tipos de problemas de división (reparto y agrupamiento) con divisores menores que 10, mediante distintos procedimientos. 	<p>MEDIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis y uso del calendario (meses, semanas, días).

4.3.-Procedimiento de la implementación de la propuesta

En base a la problemática detectada: **¿Cómo promover en la persona responsable del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia el juego como herramienta de aprendizaje para fortalecer la atención y concentración del alumno en la materia de matemáticas?**

Se creó el:

Taller El Juego y su relación con las matemáticas

Objetivo general: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante, para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas.

Donde a través de 12 juegos que se enseñarán y se pondrán en práctica con la persona que está a cargo del cuidado del alumno y con él, se reforzará el aprendizaje y la atención concentración en la materia matemáticas de 2do año de primaria.

Los juegos con los que se trabajará para reforzar el aprendizaje y la atención, concentración en el alumno a través de la persona encargada de su cuidado son:

1. Origami / Atención, concentración
2. Juego de la Oca / Cálculo mental
3. Juego Sharknumbers / Unidad, decena y centena
4. Juego Memórama/ Figuras geométricas, armado de figuras
5. Juego Serpientes y Escaleras / Tablas de multiplicar (2 al 9)
6. Juego Lince / Atención, concentración
7. Juego de Lotería / Tablas de multiplicar (2 al 9)

8. Juego Crucigrama / Atención, concentración
9. Juego Palillos chinos / Atención, concentración
10. Juego Uno / Atención, concentración
11. Juego Dominó / Atención, concentración
12. Juego de la Tiendita / Sumas, restas, tablas de multiplicar.

Estas actividades se llevarán a cabo del 21 mayo al 27 de septiembre del 2021, de lunes a viernes en un horario de 3:00pm a 7:00pm, donde el alumno repasará el tema que no comprende bien, mediante el juego es decir mientras se divierte repasa sin que él note como tal que está estudiando.

A continuación, se presenta el plan de actividades

CARTA DESCRIPTIVA 1

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Origami / Atención – Concentración
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 21 mayo – 21 julio 2021	Duración 2 meses
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
21-05/ 21 - 07-21 3:00pm 7:00pm	Fortalecer la atención y concentración en clase Reforzar y relacionar las figuras geométricas con la vida diaria	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema Identificación de semejanzas y diferencias en composiciones geométricas. En los últimos años el Origami ha demostrado ser una técnica bastante efectiva para mejorar la memoria y la atención tanto en los niños como en personas mayores Beneficios para la salud mental y física, como el ejercicio de las habilidades motoras, la creatividad, innovación, el sentido artístico y la sensibilidad son experiencia de la papiroflexia como: Incentivar la imaginación, desarrolla la destreza manual y la	Realizar figuras a través del doblado de papel mediante la observación de videos de la aplicación YouTube para niños de 7 a 8 años.	Computadora, aplicación de YouTube, hojas de colores, plumones	Realización de figuras por el alumno, a través de un video de la aplicación YouTube	(García, y otros, Características de las Figuras Geométricas, 2019) Libro de Matemáticas 2do grado SEP (García & Otero, s.f.) Geometría con papel (papiroflexia matemática) (Duarte, s.f.) Te has dado cuenta de los beneficios del Origami

		<p>coordinación, desarrolla la concentración visual y mental</p> <p>Puede ser una gran ayuda en la educación de las matemáticas: desarrolla la psicomotricidad y, fundamentalmente, la psicomotricidad fina, así como la percepción espacial.</p> <p>Desarrolla la destreza manual, la exactitud en la realización del trabajo y la precisión manual.</p> <p>Relaciona la disciplina de las matemáticas con otras ciencias, como las artes, por ejemplo.</p> <p>Motiva al estudiante a ser creativo, ya que puede desarrollar sus propios modelos e investigarla.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

CARTA DESCRIPTIVA 2

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego de la Oca / Cálculo mental
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 24 mayo – 24 julio 2021	Duración 2 meses
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas.	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
24 -05/ 24-07-21 3:00pm 7:00pm	Reforzar sumas y restas mentales Reforzar la agilidad mental	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema Sumas y restas hasta el 100. Resulta importante aplicar diferentes juegos como metodología activa pues ayuda a desarrollar la capacidad para solucionar problemas de resta; incrementa la capacidad de razonamiento y potencia los valores humanos en los que la alegría, el aprendizaje, la razón y la emoción se complementan. Por ello, en el aprendizaje de las matemáticas el Cálculo Mental es un dominio donde el uso de metáforas como forma de “representar” (presentar de otra manera) “imaginarse” un problema deviene no sólo algo explícito, sino también necesario. La suma algorítmica vertical se escribe de manera	Realizar sumas mentales a través de jugar la oca es decir al utilizar dos dados para este juego se tiene que sumar el número de cada dado y el resultado es el número de casillas que se avanza	Tablero juego de la oca, dados, fichas, hoja, lápiz, goma	Realización de sumas mentales, a través de la agilidad mental para que oralmente el alumno sin necesidad de hoja pueda resolver la operación	(García, y otros, Sumas y restas hasta el 100 , 2019) Libro de matemáticas segundo grado primaria (De León Gómez, Hernández Dimas, & Peña, 2019) El juego didáctico como recurso para favorecer la resolución de problemas de resta en alumnos de 2do grado (Galvez, y otros, 2011) Estrategias Cognitivas para el Cálculo Mental

		natural en el papel, pero si al calcular mentalmente no nos reducimos a visualizar el algoritmo escrito surgen metáforas como juntar, añadir, llenar o avanzar, cuya activación pone en juego capacidades sensoriomotrices relevantes para el Calculo Mental				
--	--	--	--	--	--	--

CARTA DESCRIPTIVA 3

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego Sharknumbers /Unidades, decenas, centenas
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 24 mayo – 24 junio 2021	Duración 1 mes
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
24-05/ 24 – 06 – 21 3:00pm 7:00pm	Reforzar el tema de unidades, decenas y centenas en el alumno de 2do grado de primaria	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema la centena. Los videojuegos estimulan el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales:mejorando la coordinación mano/ojo, estimulando a su vez distintas áreas de la corteza cerebral y ejercitando su capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones complejas. Los videojuegos, además de constituirse como una gran industria, forman parte ya de la cultura de una sociedad, sobre todo, que se pueden usar inteligentemente, dado que tratar de ignorarlos, menospreciarlos o dejarlos en un segundo lugar en el marco de la vida cotidiana de los	Se realiza juego a través de la aplicación ictgames, contar los bloques para obtener el numero correcto, al elegir el número si es correcto salta un delfin y si es incorrecto aparece un tiburón y muerde la lancha	Computadora, aplicación, hoja, lápiz	Realización de dictado de cantidades	ictgames shark numbers https://www.ictgames.com/sharkNumbers/mobile/index.html (García Peña S. , y otros, La Centena , 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado de primaria (Reyes Hernández, Sánchez Chavez, Reyes Gómez, Reyes Hernández, & Reyes Hernández, 2014) Los videojuegos ventajas y perjuicios para los niños

		niños y adolescentes sería un error, pues de ellos van a derivar algunas propuestas más desafiantes en el campo de la información, la comunicación y los conocimientos de las próximas décadas.				
--	--	---	--	--	--	--

CARTA DESCRIPTIVA 4

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego Memorama / Figuras geométricas, armado de figuras
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 25 mayo – 25 agosto 2021	Duración 3 meses
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
25-05/ 25 – 08 – 21 3:00pm 7:00pm	Reforzar el conocimiento de las figuras geométricas	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema cuerpos geométricas, construcción de figuras y más cuerpos geométricos pp 68 – 73;	Se realiza tarjetas de figuras geométricas con su respectivo nombre para relacionar y para jugar memorama, se utiliza el libro para ver las figuras geométricas y	Computadora, cuadernillo de figuras geométricas, pegamento, tarjetas de figuras geométricas,	Realización de cuestionario en el cual se describirá la figura y el alumno colocará el nombre correspondiente	(García Peña S. , y otros, Cuerpos Geométricos , 2019) Libro de

	Identificar las figuras geométricas	112 – 115; 126 – 131 Materiales didácticos para la enseñanza de la geometría, logró identificar siete grandes grupos: modelos fijos 2D y 3D, rompecabezas geométricos, tangram, geoplano, transformaciones dinámicas, origami o papiroflexia y objetos del entorno real. Como puede observarse, muchos de ellos se asocian a juegos educativos y según estos autores son de utilidad en la enseñanza de la geometría.	relacionarlas con el cuadernillo de figuras para armar, se arman figuras geométricas y se coloca su tarjeta del nombre correspondiente. Se realizan figuras geométricas con plastilina y palillos o popotes	tarjetas de nombres, libro de 2do grado de primaria plastilina, palillos o popotes,		Matemáticas Segundo grado (Villaruel & Sgreccia, 2011) Enseñanza de la geometría en secundaria. Caracterización de materiales didácticos concretos y habilidades geométricas (Franco Mariscal & Simeoli Sánchez, 2018) Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar
--	-------------------------------------	--	--	---	--	---

CARTA DESCRIPTIVA 5

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego Serpientes y Escaleras /Tablas de multiplicar del 2 al 9
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 24 julio – 24 septiembre 2021	Duración 2 meses
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
24-07/ 24 – 09 – 21 3:00pm 7:00pm	Lograr que el alumno aprenda las tablas de multiplicar (2, 9) de manera divertida	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema La multiplicación pp. 116 – 125.Cuadro de multiplicaciones pp. 180 – 188.mLos juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo el juego es esencialmente de asimilación de la realidad por el yo.El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si las matemáticas de todos los tiempos se la han pasado tan bien jugando y han disfrutado tanto contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprender la matemática a través del juego y de la belleza?.	Se juega serpientes y escaleras, pero en lugar de con un dado se utilizan dos y se multiplica el dado derecho por el dado izquierdo el resultado es el número de casillas que el jugador contará para colocar su ficha	Tablero serpientes y escaleras, dados, fichas, hoja, lápiz, goma	Realización de multiplicaciones para conocer si el alumno aprendió correctamente las tablas de multiplicar. Ejercicio oral se realizarán diferentes preguntas de las tablas demultiplicar al azar para saber si sabe el resultado	(García Peña S. , y otros, La multiplicación , 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado (Pruñosa Querol, 2017:2018)El uso del juego como recurso didáctico en el aula presentación de “la oca matemática” (Guzman, 1989) Juegos y matemáticas

		Cualquier campo del desarrollo matemático que no alcanza un cierto nivel de satisfacción estética y lúdica permanece inestable. Pp. 10 – 11				(Piaget, 1985)Seis estudios de psicología
--	--	---	--	--	--	---

CARTA DESCRIPTIVA 6

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego de Lince / Atención, concentración
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 13 agosto – 13 septiembre 2021	Duración 1 mes
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
13 - 08 / 13 - 09 – 21 3:00pm 7:00pm	Mantener la atención, concentración e involucramiento del alumno en el juego	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con todos los temas pp.10 -205. La atención, pero sobretodo la concentración, son capacidades sumamente importantes para los niños en edad escolar. De hecho, este período es el más importante para el ser humano, debido a la gran cantidad de conceptos y habilidades que tienen que aprender y desarrollar. Por ello, es muy importante conseguir altos niveles de concentración. Sin concentración no hay aprendizaje. La mayoría de los juegos de mesa unen la diversión con el aprendizaje. Por lo tanto es trabajo de los padres, profesores o psicólogos unir estos dos grandes bloques: ocio y aprendizaje.	Se realiza la actividad en donde se coloca el tablero en la mesa, se dan 3 tarjetas a cada jugador y se tienen que buscar en el tablero colocando una ficha cuando se encuentren las 3 figuras el jugador que lo haga primero gritará basta.	Juego lince, tablero, fichas, tarjetas	Se evaluará mediante registro de diario así como se le aplicara un cuestionario a la persona encargada del cuidado del menor para conocer si el alumno mantiene la atención, concentración	(García Peña S. , y otros, Matemáticas Segundo Grado, 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado (Dr. Guilera, s.f.) Concentración: Trabajo mediante juegos

CARTA DESCRIPTIVA 7

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego de la Lotería / Tablas de multiplicar
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 24 julio – 24 septiembre 2021	Duración 2 meses
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
24-07/ 24-09 – 21 3:00pm 7:00pm	Reforzar el conocimiento de las tablas de multiplicar del 2 al 9	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema La multiplicación pp. 116 – 125. Cuadro de multiplicaciones pp. 180 – 188. Conjunto de números enteros que se entrelazan o combinan ya sean dos o más para la extracción de un tercero llamado producto que nace de los dos anteriores. Las tablas de multiplicar son impartidas generalmente en los establecimientos educativos, mediante la memorización de un número entero entre 1 y	Se realiza tarjetas con las multiplicaciones y su resultado y se hacen tableros individuales colocando en cada casilla una tabla de multiplicar con su resultado, se dice cada tarjeta y cada que corresponda con el tablero individual se colocará un frijol en la casilla correspondiente; el primero que gane grita ¡lotería!	Tarjetas, tableros individuales, frijoles	Realización multiplicaciones a través de 5 operaciones. Se preguntará oralmente algunas tablas de multiplicar elegidas al azar para saber si el alumno a comprendido y echo suyo el tema.	(García Peña S. , y otros, La multiplicación , 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado (Mazariegos Mazariegos, 2017) Juego de lotería y su incidencia en el aprendizaje de las tablas de multiplicar (Coto, 2009) Ayuda a tu hijo a entrenar con inteligencia

		la sucesión hasta el número 10.				
--	--	---------------------------------	--	--	--	--

CARTA DESCRIPTIVA 8

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego Crucigrama / Atención, concentración
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 30 agosto – 24 septiembre 2021	Duración 1 mes
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
30 – 08 / 24-09-21 3:00pm 7:00pm	Reforzar atención y concentración	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona todos los temas pp. 10 – 205 Aumenta las capacidades lingüísticas. Dado que ejerce obligadamente la necesidad de ampliar el vocabulario de los niños elevando el léxico que utiliza. Amplía el campo de actividades creativas sobre las que puede trabajar un niño. Aumenta su agilidad mental Ayuda a la concentración en una actividad	Esta actividad se eligió porque el realizar crucigramas ayuda a la concentración y la atención. Este tipo de actividades al llevarlas a través de una tableta, generan confianza y si a parte de esto los crucigramas son de frutas, animales o personajes de películas esto hace que llame más su atención y esté realmente enfocado en realizar la actividad. Así como de números o figuras para reforzar al mismo tiempo el tema de matemáticas	Internet, tableta, juego virtual de crucigramas para niños de 5 a 8 años	Realización de cuestionarios a la persona encargada del cuidado para conocer si mantiene más la atención, concentración, así como observación y registro de la actividad	(García Peña S. , y otros, Matemáticas Segundo Grado, 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado (primaria) Crucigramas y sus beneficios en la educación de los niños

CARTA DESCRIPTIVA 9

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego Palillos Chinos / Atención, concentración
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 24 agosto – 24 septiembre 2021	Duración 1 mes
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
24-08 / 24 - 09 – 21 3:00pm 7:00pm	Reforzar la atención, concentración	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con todos los temas pp. 10 – 205 Establecer un periodo de tiempo para cada actividad o tarea, de tal manera que puedan crearse rutinas mentales de atención y concentración . No utilizar periodos de tiempo muy largos para cada actividad y hacer una pequeña pausa entre ellas para descansar.	Se sacude el bote con los palillos chinos y se avientan sobre la mesa cada jugador deberá sacar un palillo sin mover los que están a su alrededor, es indispensable mantener la atención y concentración	Palillos chinos	Realización de registro de observación para constatar si el alumno mantiene la atención, concentración durante el juego	(García Peña S. , y otros, Matemáticas Segundo Grado, 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado (Roa) Revista infantiles, 9 Consejos prácticos para entrenar la atención de los niños

CARTA DESCRIPTIVA 10

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego Uno / Atención, concentración
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 17 agosto – 26 septiembre 2021	Duración 1mes
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
17 – 08 / 26– 09 –21 3:00pm 7:00pm	Reforzar atención, concentración y numeración	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con todos los temas pp. 10 – 205. En este sentido, hay que tener en cuenta que los niños, como mejor aprenden, es jugando, pues se sienten estimulados en un entorno dinámico, lúdico y atractivo. En relación con esto, cabe destacar la siguiente frase de la poeta Diane Ackerman: "Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender".	Se realiza el juego del uno; como siempre se juega para repasar los números y mantener la atención, concentración.	Tarjetas de uno	Realiza observación y registro para saber cuanto tiempo el alumno mantiene la atención y concentración	(García Peña S. , y otros, Matemáticas Segundo Grado, 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado (Couñago, Eres mamá, 2020)5 jugos de mesa para mejorar la atención

CARTA DESCRIPTIVA 11

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego de Dominó / Atención concentración
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 18 agosto – 26 septiembre 2021	Duración 1 mes
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
18 - 08/ 26 – 09 – 21 3:00pm 7:00pm	Reforzar atención y concentración Reforzar y repasar sumas mentales	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema de más sumas y restas pp. 99 – 11 Los juegos no son simples actividades, son recursos didácticos, herramientas que despiertan el interés en los estudiantes; la sorpresa de lo nuevo incrementa la atención y fomenta la participación, aumento de la confianza en sí mismo; usar juegos en las matemáticas genera un cambio ante ellas.	Se utiliza el juego de dominó como siempre lo cual ayuda al alumno a mantener la atención concentración pues debe estar atento para saber que ficha colocar, al mismo tiempo le sirve para reforzar sumas pues tiene que contar los puntos al final de cada partida	Juego de dominó, fichas, hoja y pluma	Se realizará evaluación mediante registro de diario de observación para conocer cuánto tiempo el alumno mantiene la atención, se realizará cuestionario a la persona encargada de su cuidado para conocer si el alumno mantiene más la atención concentración	(García Peña S. , y otros, Más sumas y restas , 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado (Gómez Benavides, El Dominó como estrategia para el aprendizaje de las matemáticas en el grado primero , 2019) El dominó como estrategia para el aprendizaje de las matemáticas en el grado primero (Sánchez, 2013) El juego y la matemática juegos de matemáticas para el alumnado del 1er ciclo de E. Primaria https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4809/1/TFG-L395.pdf

CARTA DESCRIPTIVA 12

Taller: El Juego y su relación con las matemáticas	Tema: Juego de la Tiendita / Sumas, restas, tablas de multiplicar
Nombre del Instructor: Geraldine Ramírez	Horario: 3:00pm – 7:00pm
Fecha: 31 agosto – 27 septiembre 2021	Duración 1mes
Objetivo General: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas	

Fecha y Horario	Objetivos Específicos	Contenido Temático	Técnica Didáctica	Auxiliares Didácticos	Evaluación	Bibliografía
31-08/ 27-09 – 21 3:00pm 7:00pm	Reforzar sumas, restas, tablas de multiplicar, así como unidad, decena, centena y unidad de millar	Dentro del temario de 2do grado de primaria se relaciona con el tema: Sumas y restas hasta el 100 pp. 26 – 35, Hasta 1000 pp. 85 – 94, La multiplicación pp. 116 – 125, Sumas y restas hasta 1000 pp. 166 – 175 El alumno adquiere aprendizajes significativos cuando para él es divertido aprender, si participa y comparte, si actúa, si se le estimula y, para ello, el maestro debe experimentar con los discentes la aventura de aprender y emplear variadas estrategias de enseñanza-aprendizaje (Bermejo & Vieira, 2007; Terán & Pachano, 2009). El aprendizaje significativo de las matemáticas surge a partir del desarrollo de situaciones que superen el aprendizaje	Se utilizan billetes didácticos de diferente denominación para la actividad, se colocan diferentes precios a los objetos desde unidad hasta unidad de millar y se realiza compra y venta de objetos	Dinero didáctico, diferentes objetos, lápiz, hoja, máquina registradora de juguete	Realización de problemas matemáticos con diferentes operaciones para llegar al resultado	(García Peña S. , y otros, Sumas y restas hasta el 100, Hasta 1000, La multiplicación, Sumas y restas hasta 1000, 2019) Libro de Matemáticas Segundo grado. (Soler Cárdenas, Piamante Contreras, & Gordillo Catellanos, 2017) Desarrollo del pensamiento numérico. Una estrategia: El animaplano (Bermejo & Vieira, 2007) El aprendizaje de las matemáticas en la enseñanza secundaria. (Terán & Pachano, 2009) El trabajo cooperativo en la búsqueda de aprendizajes significativos en clase de matemáticas de la educación básica.

		<p>pasivo, es decir, que los estudiantes sean capaces de generar contextos basados en sus intereses y capacidades, que les permita “definir interpretaciones, identificar problemas, formular soluciones y usar adecuadamente materiales manipulativos, representativos y tecnológicos” (Úsuga, 2014, p. 27). (Soler Cárdenas, Piamante Contreras, & Gordillo Catellanos, 2017)</p>				<p>(Úsuga, 2014)Diseño de una unidad didáctica para la enseñanza aprendizaje de la multiplicación de números naturales en el grado tercero de la Institución Educación Antonio Derka Santo Domingo del municipio de Medellín</p>
--	--	---	--	--	--	---

5.- Fase de seguimiento y evaluación

5.1.- La sistematización de la aplicación parcial y sus resultados

La aplicación de las actividades fue a partir de el día viernes 21 de mayo del 2021

PRIMER ACTIVIDAD

1.- JUEGO ORIGAMI

OBJETIVOS:

- 1.- Fortalecer la atención y concentración en clase
- 2.- Reforzar y relacionar las figuras geométricas con la vida diaria

Fecha de inicio 21 mayo 2021

Fecha de término 21 julio 2021

Se programó esta actividad con la finalidad de que el alumno aprendiera a mantener la atención, concentración por más tiempo ya que se distraía muy fácil en la materia de matemáticas.

Se decidió que fueran dos meses porque durante la observación realizada de manera virtual al grupo de 2do año de primaria se detectó que

el alumno en una de las clases de matemáticas indicaron realizar una actividad de Origami y él no se concentraba ni estaba atento al video porque no comprendía como realizar el doblar de la hoja para conseguir la figura.

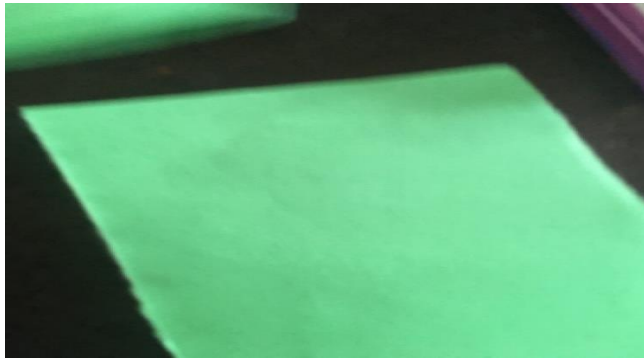
El primer día de la actividad se le explicó al alumno que se verían videos para seguir y hacer los mismos dobleces indicados hasta conseguir una figura igual a la presentada; al mismo tiempo se le dijo que esta actividad no se realizaba en la mesa si no que se colocarón tapetes en el suelo que el tiene en su casa para que esta actividad fuera lo más relajada posible.

Al principio se le enseñó al alumno a doblar la hoja para que esta coincidiera esquina con esquina, es decir a formar triángulos, cuadrados, rectángulos. Conforme avanzaron los días se comenzó a seguir los pasos del video, algo que noté que sirvió mucho fue que yo también realizaré los dobleces para que él tuviera una forma física de como tenía que ir quedando la hoja.

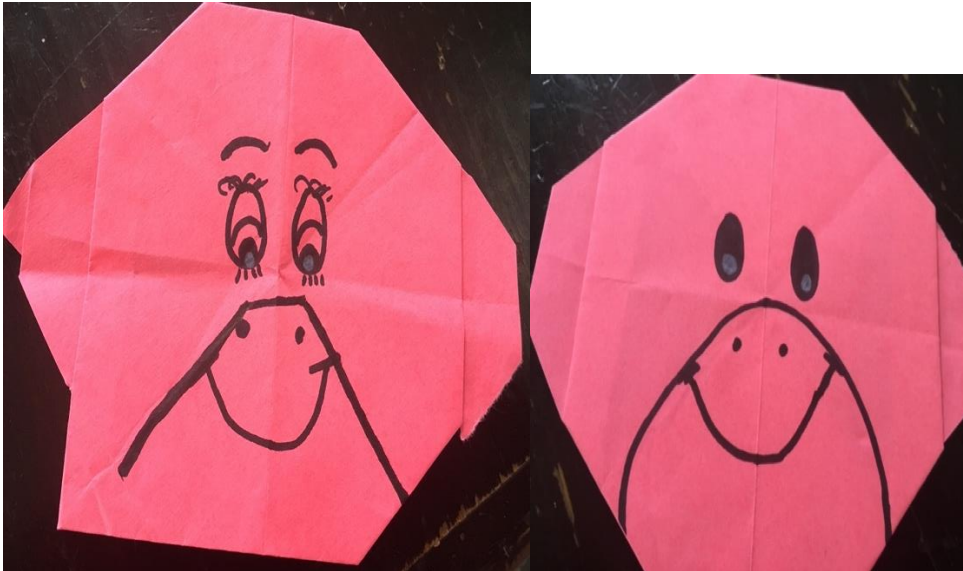
A continuación se muestran fotografías de la actividad realizada, por cuestiones de seguridad en ninguna de las fotos de las diferentes actividades aparece el alumno.

Los primeros días el alumno estuvo realizando dobleces a la hoja, para esto se utilizarón hojas recicladas.

Durante el proceso de la actividad, hubo lagrimas, enojo, desánimo, no quería continuar realizando la actividad, no ponía atención por que no le salía el doblar



Pasado mes y medio de estar doblando diario la hoja, de darle minutos para respirar, tomar aire, agua, dar una vuelta por la casa, despejar su mente, y seguir intentando y no rendirse, se logró este avance en el alumno.



SEGUNDA ACTIVIDAD

2.- JUEGO SHARK NUMBERS

OBJETIVO:

1.- Reforzar el tema de unidades, decenas y centenas en el alumno de 2do grado de primaria

Fecha de inicio 24 mayo 2021

Fecha de término 24 junio 2021

Este juego se realiza a través de la aplicación ictgames. Se trata de contar los diferentes bloques que aparecen (cada bloque representa a las Centenas, Decenas y Unidades), para obtener el número correcto y elegir

de las 3 opciones el número que coincida con la cantidad que tú obtuviste al contar los bloques si es correcta la cantidad saltará un delfín pero si te equivocas un tiburón saldrá y mordeará tu lancha, si tienes muchas equivocaciones el tiburón mordeará tu lancha hasta undirla.

Este juego se eligió porque al alumno le costaba comprender el tema de unidades, decenas y centenas y al relacionar el tema en un videojuego se tendría su atención y disposición para realizarlo, también vería que con los juegos virtuales se puede aprender.

Los primeros días se trabajó solo unidad y decena. El alumno contaba muy rápido y esto ocasionaba que diera mal la respuesta, por lo que se le repetía que lo hiciera lo más calmado posible, que contara despacio, no hay un límite de tiempo para dar la respuesta, por lo que podía contar las veces que fueran necesarias para obtener el resultado.

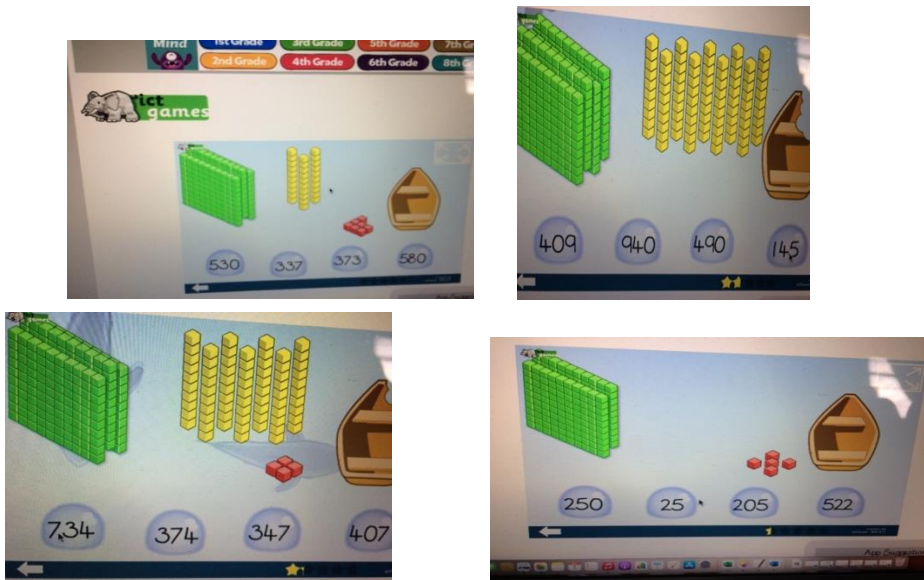
El alumno presentó gran interés, emoción y atención en el juego realizado, quería pasarse la tarde jugando en el.

La popularidad de los videojuegos dentro del mundo de la enseñanza ha propiciado el surgimiento del término game – based learning. Que es el método que emplea los videojuegos para el aprendizaje.

Al llevar a cabo la actividad diaria por una hora el alumno esta constantemente viviendo la experiencia del número, repasándolo y comprendiendo como se forma cada uno.



Al pasar de los días se agrega la centena al juego es decir sube el grado de dificultad, empieza contestando correctamente pero cuando se emociona mucho empieza a contar muy rápido y es cuando surgen los errores y muerden su lancha.



TERCERA ACTIVIDAD

3.- JUEGO DE LA OCA / CALCULO MENTAL

OBJETIVOS:

- 1.- Reforzar sumas y restas mentales
- 2.- Reforzar la agilidad mental

Fecha de inicio 24 mayo 2021

Fecha de término 24 julio 2021

Se aplicó este juego ya que al utilizar dos dados se debe sumar el resultado para avanzar a la casilla correspondiente.

Durante los primeros días el alumno tenía que utilizar lápiz y una hoja para anotar los números que salían en los dados para así poder realizar la suma y dar el resultado por lo que el juego se desarrolló al ritmo que el alumno iba marcando.



Pasando los días se le explicó que en su mente colocara el número más grande y con ayuda de sus dedos interpretara el número más pequeño así no tendría necesidad de utilizar hoja y lápiz



CUARTA ACTIVIDAD

4.- JUEGO DE MEMORAMA / FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVOS:

- 1.- Reforzar el conocimiento de las figuras geométricas
- 2.- Identificar las figuras geométricas

Fecha de inicio 25 mayo 2021

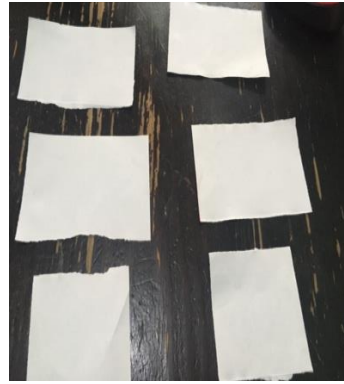
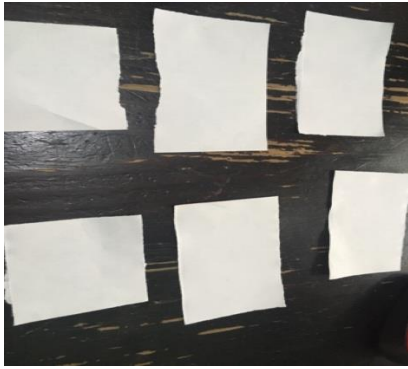
Fecha de término 25 agosto 2021

Este juego se utilizó por tres meses ya que se observó que el alumno no identificaba las figuras geométricas, no comprendía bien sus diferencias, aunque se las dibujarán o las viera en su libro.

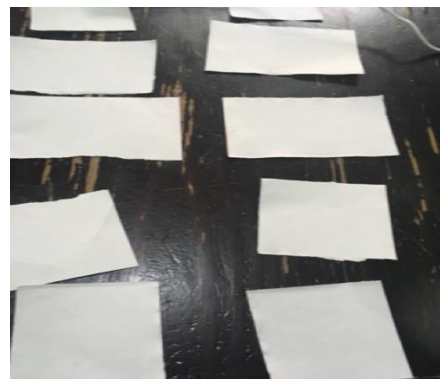
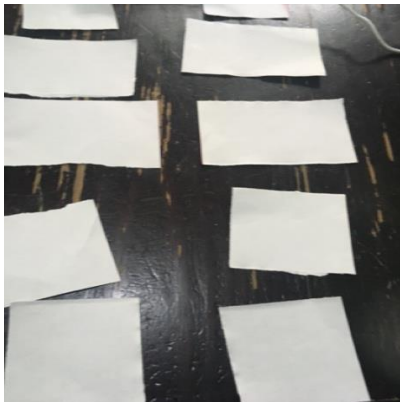
Por lo que los primeros días se llevó a cabo la actividad de armado de figuras geométricas para que el pudiera ver físicamente como se formaba la figura, cuantos lados tiene y el nombre que recibe y fuera relacionando nombre – figura.



Posteriormente se hicieron las tarjetas para el memorama, en cada tarjeta se anotó el nombre y el dibujo de la figura para que el alumno siguiera repasando figura con nombre. Al comienzo del juego solo se utilizaban 3 pares para que fuera más fácil para él encontrar los pares, se enojaba un poco porque no ganaba, pero se le decía que conforme pasarán los días el iría haciendo más fácil hasta ganar.



Conforme pasarón los días se aumentaron las tarjetas a 5 pares para que el alumno encontrará más figuras.



A la par se jugaba a colocar los nombres a las figuras, se revolvían los nombres boca abajo y se iba buscando la figura física, si se colocaba el nombre correcto en la figura se la quedaba al final el que obtuviera más figuras ganaba.



QUINTA ACTIVIDAD

5.- JUEGO DE SERPIENTES Y ESCALERAS / MULTIPLICACIONES

OBJETIVO:

1.- Lograr que el alumno aprenda las tablas de multiplicar (2 al 9) de manera divertida

Fecha de inicio 24 julio 2021

Fecha de término 24 septiembre 2021

Este juego se eligió por que al alumno le cuesta trabajo aprenderse las tablas de multiplicar así que se utilizan 3 dados en este juego con dos se coloca el número de la tabla y el tercer dado es el que será lanzado para saber por qué número se va a multiplicar y el resultado es el número de casillas que se avanzará al tener escaleras y serpientes es muy divertido porque si caes en una casilla de serpiente bajas y si caes en escalera subes.

Es una actividad muy divertida para el alumno; está muy atento al juego, en una ronda él decidió el número de la multiplicación.

Al hacerlo partícipe de estas decisiones es más su interés hacia el juego.

Lo importante de la multiplicación es la comprensión del concepto, conocer las tablas de multiplicar de memoria es básico por lo práctico que es a la hora de realizar cálculos.



El alumno está muy familiarizado con este juego porque en su casa juegan seguido en familia. Es sumamente importante la convivencia familiar, por lo que es considerable que la persona que está a cargo del cuidado del niño esté involucrada o involucrado en las actividades de este, sus necesidades así como sus emociones.

SEXTA ACTIVIDAD

6.- JUEGO LINCE / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

OBJETIVO:

1.- Mantener la atención, concentración e involucramiento del alumno en el juego

Fecha de inicio: 13 agosto 2021

Fecha de término: 13 septiembre 2021

Este juego se utilizó porque el alumno no mantenía por mucho tiempo la atención, concentración en la clase de matemáticas. Al ser este juego una actividad donde a través de la atención, concentración ganas, es de mucha ayuda para ir extendiendo los tiempos de atención, concentración del alumno.

Este juego se realiza de la siguiente manera; debes elegir 3 cartas y al voltearlas debes encontrar las figuras que vienen en el tablero el primero que encuentre sus 3 imágenes gana.

El alumno se enoja un poco si no logra encontrar sus tres tarjetas primero, pero también cuando gana grita, brinca y se emociona, se le menciona que si puede expresar sus emociones pero no gritar tanto pues lastima el oído de otras personas. Sus emociones están a flor de piel y que muchas veces no sabe cómo lidiar con ellas.



Si se le voltea el tablero de manera vertical le cuesta más trabajo encontrar las imágenes que si se coloca de manera horizontal. Aunque le cuesta más trabajo de manera vertical, intenta y pide que lo deje así, da su máximo esfuerzo y se ve muy atento y concentrado para encontrar las figuras de sus tarjetas.

SÉPTIMA ACTIVIDAD

7.-JUEGO DE LOTERÍA / MULTIPLICACIONES

OBJETIVO: Reforzar el conocimiento de las tablas de multiplicar del 2 al 9

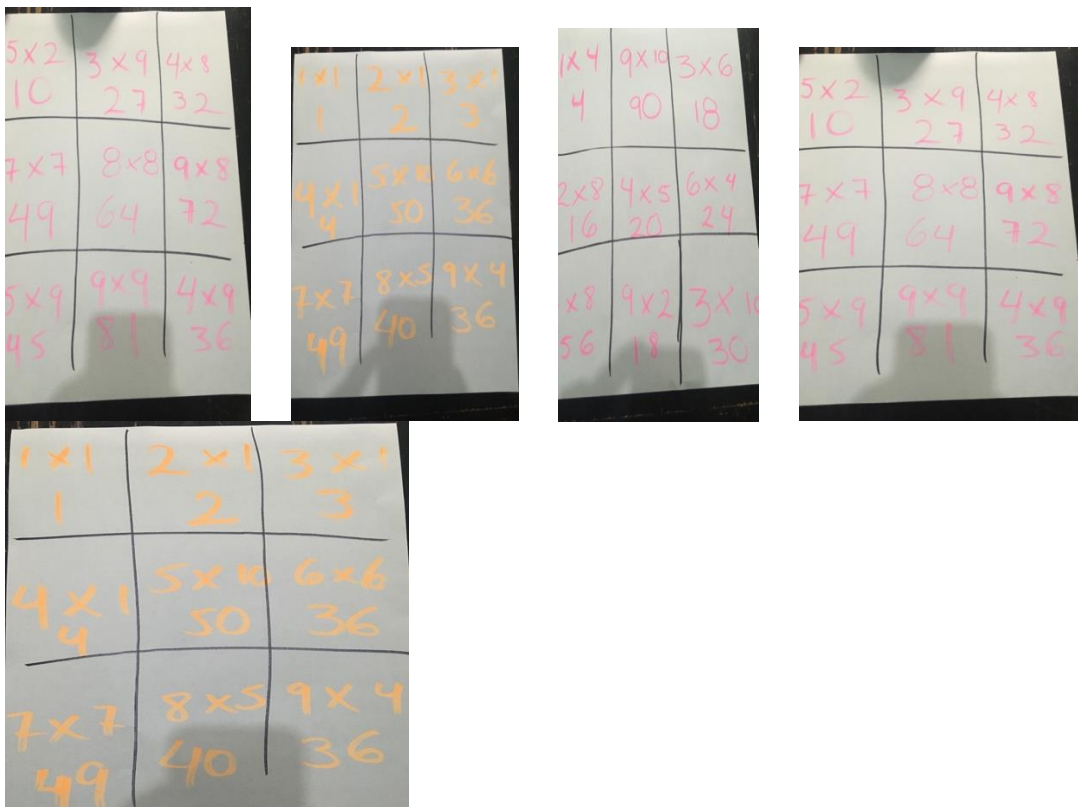
Fecha de inicio: 24 de julio 2021

Fecha de término: 24 de septiembre 2021

A la par del juego de serpientes y escaleras se utiliza este juego de lotería para reforzar el aprendizaje de las tablas de multiplicar de una manera divertida y utilizando tableros, cartas y frijoles como en la lotería que se juega en casa, pero está enfocada a las tablas de multiplicar.

Con este juego se fue memorizando las tablas, al mismo tiempo que el alumno ve que tiene un uso en su día a día.

El juego de la lotería motiva a los jugadores a reconocer, leer y contar los números que aparecen en las cartas que se dicen.



Las líneas de los cartones en este caso de las hojas con las casillas las realizó el alumno.

Este juego causa en él mucha emoción y poco a poco conforme pasan los días va memorizando de una manera natural las tablas.

Al principio de la actividad el alumno no puede decir las tarjetas y buscar la multiplicación en su tablero por lo que solo dice las cartas sin jugar. Conforme pasan los días puede ir diciendo las tarjetas lentamente y buscando si coincide con alguna de su tablero, va lento el juego, pero el que diga las tarjetas le va dando seguridad.

Que los niños se emocionen con lo que hacen, que les despierte sentimientos es fundamental para que quieran aprender más y más.

OCTAVA ACTIVIDAD

8.-JUEGO DE CRUCIGRAMAS / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

OBJETIVO: Reforzar la atención, concentración

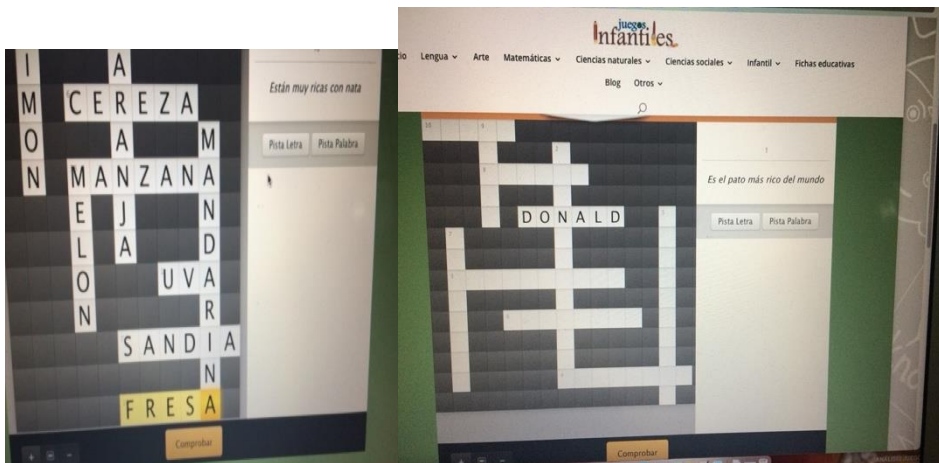
Fecha de inicio: 30 de agosto 2021

Fecha de término: 24 de septiembre 2021

Esta actividad se eligió porque el realizar crucigramas ayuda a la

concentración y la atención.

Este tipo de actividades al llevarlas a cabo a través de su tableta, generan confianza en el alumno y si aparte de esto los crucigramas son de frutas, animales o personajes de películas esto hace que llame más su atención y este realmente enfocado en realizar la actividad.



Los crucigramas fomentan la concentración de los pequeños, el ejercicio de pensar para descubrir las palabras hace que el niño se concentre en el juego sin pensarlo, también se entrena a la mente en el pensamiento deductivo y en la velocidad en el procesamiento de la información.

NOVENA ACTIVIDAD

9.- JUEGO DE PALILLOS CHINOS / ATENCIÓN CONCENTRACIÓN

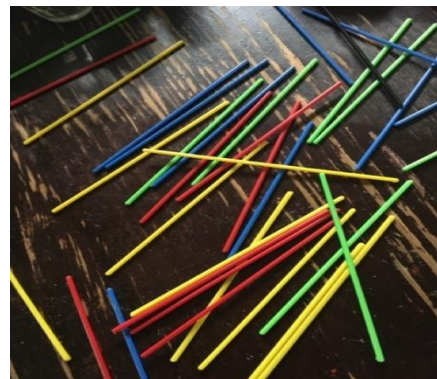
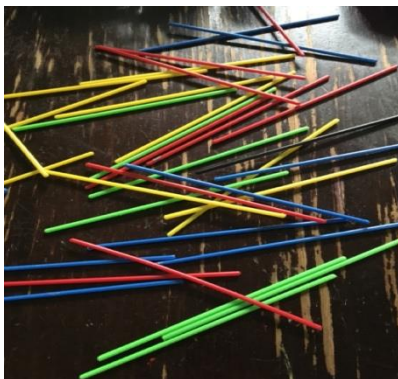
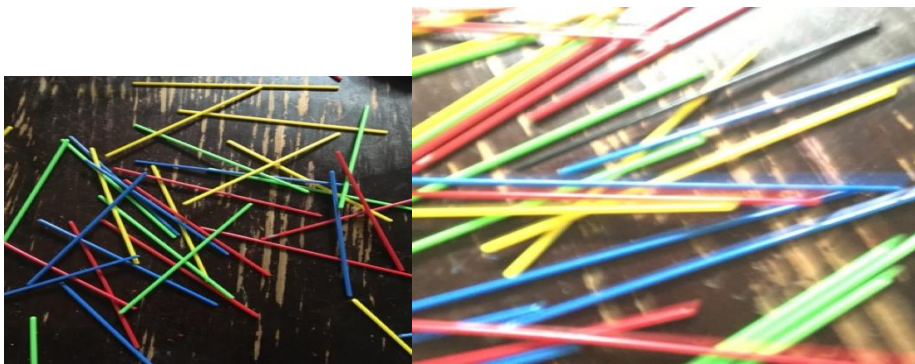
OBJETIVO: Reforzar la atención, concentración

Fecha de inicio: 24 de agosto 2021

Fecha de término: 24 de septiembre 2021

Se eligió esta actividad porque al alumno le cuesta mantener la atención, concentración y en especial en este tipo de juegos debes estar muy atento porque si se mueve algún palillo que no sea el que hayas elegido para sacar entonces pierdes y sigue el siguiente jugador.

Al principio está muy nervioso el alumno tanto que le tiembla la mano y eso hace que se muevan otros palillos y pierda, le sugiero que antes de comenzar respire 3 veces se relaje y entonces sí cuando esté listo comience, a su siguiente turno hace lo que le mencione antes y logra sacar el palillo sin mover ninguno a su alrededor.





Conforme pasan los días se va volviendo muy bueno y llega un punto en el que gana muchos palillos.

DÉCIMA ACTIVIDAD

10.- JUEGO DE UNO / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

OBJETIVO: Reforzar atención, concentración y numeración

Fecha de inicio: 17 agosto 2021

Fecha de término: 26 septiembre 2021

Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante la clase por lo que se eligió este juego para fomentar su atención, concentración durante sus clases. Debe de estar muy atento y concentrado en el juego porque si no dice ¡UNO! Se le dan 7 cartas otra vez y es como si él comenzara el juego de nuevo.

Tiene mucho interés en el juego pues ha jugado algunas veces con su familia, es de suma importancia la convivencia familiar para saber lo que le preocupa, o le interesa, que tal estuvo su día, que materias se le dificultan.



El uno contribuye al aprendizaje de los niños, no solo en el de las matemáticas sino también contribuye a mejorar su atención, y concentración, así como mejorar el control de los impulsos a la vez que aprenden la importancia de seguir las reglas y normas.

DÉCIMO PRIMERA ACTIVIDA

11.- JUEGO DOMINO / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

OBJETIVOS:

- 1.-Reforzar atención, concentración
- 2.-Reforzar y repasar sumas mentales

Fecha de inicio: 18 agosto 2021

Fecha de término: 26 septiembre 2021

Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante sus clases. El dominó favorece la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes.

El alumno menciona que ha jugado dominó con su abuela pero dice que no ha ganado.

Se le explica que para ganar tiene que poner atención y estar concentrado para saber que ficha tirar, el dominó que se utiliza tiene los puntos de colores lo que hace más fácil identificar las fichas y saber a que número corresponde.



Al pasar los días noto que pone mayor atención al juego al grado que cada partida la va ganando se ha vuelto muy bueno con el dominó y eso lo motiva para seguir muy atento y concentrado en el juego.

DÉCIMO SEGUNDA ACTIVIDAD

12.- JUEGO DE LA TIENDITA / SUMAS, RESTAS, MULTIPLICACIONES

OBJETIVO:

1.-Reforzar sumas, restas, tablas de multiplicar, así como unidad, decena y centena.

Fecha de inicio: 31 agosto 2021

Fecha de término: 27 septiembre 2021

Esta actividad llama mucho la atención del alumno, para esto utilizamos juguetes que tiene en su casa, como objetos, comida, jugos, galletas, papas, helado, agua, etc., para los precios tiene los números en ingles hechos en hojas de colores por lo que se utilizan estos para colocar los precios a los objetos y no desperdiciar papel en hacer otros, se utiliza también su dinero didáctico que tiene para pagar, devolver cambio y para hacer las operaciones se utiliza una hoja y un lápiz.

Le gusta mucho ser la persona que vende cosas y noto que realiza las operaciones matemáticas más rápido, también da la respuesta más seguro y confiado. Cuando se le paga de más y tiene que dar cambio inmediatamente sabe que tiene que hacer una resta.



Noto un gran avance en los temas de matemáticas que se repasaron con estos diferentes juegos.

5.2.- La evaluación de todo el proceso de intervención

El paradigma en el que se ubica esta evaluación es el cualitativo como bien menciona De la Orden quien concibe la evaluación como un medio que permite observar y describir con mayor precisión los aspectos cuantitativos y cualitativos de la estructura, el proceso y el producto de la educación.

La evaluación cualitativa dando cuenta de la realidad social tal como es vivida por los involucrados es decir los sujetos y su contexto tanto en el aula como fuera de esta, con la finalidad de analizar y comprender la situación social del fenómeno y la realidad en la cual se desenvuelve, los conocimientos que tienen y sus propias formas de actuar con respecto a esta.

La evaluación se puede dar en distintos tiempos, algunos la utilizan al principio para conocer el estatus académico de los estudiantes, de los profesores o hasta del lugar, otros lo utilizan para conocer a mitad de la actividad y otros como es el caso de este proyecto de intervención educativa fue utilizado al final de las actividades planeadas, con el único fin de conocer si el alumno ha adquirido los conocimientos deseados.

Teniendo presente la importancia de la investigación educativa ya que es darle solución aun problema que aqueja al estudiante, el docente o la propia institución y del cual se gesta toda una ramificación de ideas, de investigación teoría y práctica para conocer más a fondo el ¿por qué? de esta

situación, el ¿cómo se resolverá?, y ¿cuándo se llevará a cabo las actividades?, siendo parte del mismo problema o simplemente viéndolo desde afuera para ayudar a solucionarlo.

Evaluación de cada uno de los juegos realizados de mayo a septiembre 2021

1.-Origami (Atención, concentración)

Fecha de inicio: 21 mayo 2021

Fecha de término: 21 julio 2021

Se realizó una evaluación unos días después de comenzar con la actividad con la finalidad de conocer como empieza el alumno. La realización de la evaluación se llevó a cabo el día 30 de mayo 2021

Fecha de evaluación 30 de mayo 2021

TABLA III

TABLA DE MEDICIÓN DONDE: 1 NADA, 2 POCO, 3 ALGO, 4 MUCHO Y 5 DEMASIADO

PREGUNTA	1	2	3	4	5
Al alumno le cuesta trabajo realizar la figura					x
Logra comprender el doblez que indica el video o la imagen		x			
El alumno muestra enojo			x		
El alumno muestra frustración			x		
El alumno muestra desesperación			x		
El alumno muestra todas las anteriores al punto que pierde la atención, concentración					x
Al alumno le gusta la actividad realizada	x				

Como se puede observar la tabla arroja como resultado que el alumno no comprende la actividad a realizar, sus emociones están a flor de piel y eso también afecta a que no quiera llevar a cabo la actividad, y por ende no se tiene ni su atención ni concentración. Pero reflexionando no es que no quiera llevar a cabo la actividad si no que no comprende y no entiende como doblar la hoja para que quede con la forma que se pide.

Se comenzó a doblar la hoja sin ningún fin solo con la idea de que pudiera el alumno juntar la hoja esquina con esquina desde diferentes puntos de la hoja, así pasaron varios días hasta que él solito dobló su hoja e hizo un triángulo, esa emoción que sintió cuando logró este doblar fue muy importante porque a partir de ahí comenzó a sentirse más seguro y al seguir el doblar y estar haciéndolo al mismo tiempo él iba viendo como el papel iba tomando forma.

Al paso de los días se llegó al 21 de julio ese día se concluyó la actividad y el alumno tuvo un avance significativo como se puede observar en la siguiente tabla:

Fecha de evaluación 22 de julio

TABLA IV
 TABLA DE MEDICIÓN DONDE ES: 1 NADA, 2 POCO, 3 ALGO, 4 MUCHO
 Y 5 DEMASIADO

PREGUNTA	1	2	3	4	5

Al alumno le cuesta trabajo realizar la figura		x			
Logra comprender el doblado que indica el video o la imagen					x
El alumno muestra enojo	x				
El alumno muestra frustración	x				
El alumno muestra desesperación	x				
El alumno muestra todas las anteriores al punto que pierde la atención, concentración	x				
Al alumno le gusta la actividad realizada					x

Para concluir esta actividad el alumno realizó una figura él solo siguiendo un video de origami y esta fue la figura que logró:



Es una gran satisfacción ver que el esfuerzo, dedicación, paciencia, comprensión, explicar varias veces los dobleces, detener el video, dar

descansos para despejar la mente, ir al ritmo que el alumno fue marcando desde el principio y sobre todo ver cómo empezó desde cero que no comprendía como hacer el doblez. Al ver esta figura que él realizó solo, me llena de satisfacción de orgullo el ver que lo que se realizó día con día con él, no como mamá sino como una persona que se está preparando para poner en práctica todo el aprendizaje, técnicas y herramientas en la vida laboral.

Al término de la actividad al alumno le gusto tanto que en su escuela pidió a la maestra si les podía poner videos de Origami para hacer figuras.

2.- Juego de la Oca (Cálculo mental)

Fecha de inicio: 24 mayo 2021

Fecha de término: 24 julio 2021

Al comienzo de la actividad se llevó a cabo una evaluación para conocer si el alumno podía llevar a cabo las sumas mentales, lo cual arrojó como resultado que el alumno no sabía cómo realizar las sumas, ni poner en su cabeza el número más pequeño y con los dedos colocar el número pequeño para contar y obtener así la respuesta.

EVALUACIÓN DE SUMAS MENTALES

Fecha de evaluación 31 mayo 2021

SUMAS MENTALES

1.- $10 + 3 + 2 = 16$

2.- $8 + 2 + 7 = 17$

3.- $4 + 5 + 3 = 12$

4.- $6 + 1 + 7 = 15$

5.- $9 + 8 + 3 = 20$

A. ¿El alumno manifiesta dificultad para resolver las operaciones matemáticas?

Le costó bastante trabajo resolver las operaciones por lo que recurrió a una hoja y lápiz

B. El alumno se frustró, enojó o manifestó ambas emociones durante la resolución de las sumas

Se observa que el alumno está frustrado y enojado al indicarle que la actividad se llevará a cabo sin hoja y lápiz

C.- ¿Tuvo que recurrir a una hoja y lápiz para resolver las operaciones?

Si

D.- ¿En qué operación presentó problemas y por qué?

En la número 2, 3 y 5 tuvo que recurrir a una hoja para contestar las operaciones

En la 1 aunque la hizo con la hoja al contar rápido aumentó un número por lo que no dio la respuesta bien, lo mismo pasó en la operación 4 contó rápido y tuvo el mismo error.

Se espera que para la siguiente evaluación el alumno realice las operaciones mentalmente

Al continuar con el juego en los siguientes días y ver que utiliza hoja y lápiz para resolver las sumas, se le menciona que puede utilizar su imaginación y sus dedos, se le dice que en su cabeza coloque el número más grande y el número más pequeño lo puede representar con sus dedos. Empezamos a utilizar esta técnica y el alumno se da cuenta que puede dar el resultado más rápido y sin tener que estar anotando en sus hojas.

Conforme siguen avanzando los días el alumno se ha olvidado por completo de la hoja y el lápiz y ahora solo utiliza su mente y dedos, también en la escuela está utilizando esto y su maestra ha notado un gran avance en él, pues contesta más rápido y correctamente.

EVALUACIÓN DE SUMAS MENTALES

Fecha de evaluación 25 julio 2021

SUMAS MENTALES

PARA EVALUAR SI HA SIDO ASIMILADO EL APRENDIZAJE

a) $8 + 3 + 2 = 13$

b) $5 + 6 + 1 = 12$

c) $3 + 4 = 7$

d) $10 + 2 + 6 = 18$

e) $9 + 8 + 3 = 20$

A.- ¿El alumno manifiesta dificultad para resolver las operaciones matemáticas?

No ya no le costó trabajo realizar las operaciones utilizó sus dedos y su mente

B.- El alumno se frustró, enojó o manifestó ambas emociones durante la resolución de las sumas

Se observa tranquilo y en calma, cuando estaba a punto de frustrarse o enojarse

respiró, dio una vuelta por la casa y continuó con la actividad.

C.- ¿Tuvo que recurrir a una hoja y lápiz?

No

D.- ¿En qué operación presentó problemas y por qué?

En la número 4 y 5 se tomó un pequeño descanso para realizar estas operaciones pues en la primera había una decena y en la operación 5 había un 9 y 8 por lo que tenía que contar con calma para dar el resultado.

En general se nota un gran avance por parte del alumno mantiene la calma, no se enoja, frustra, al contrario respira y pide un tiempo para descansar y despejarse.

3.- Juego Shark Numbers (Unidades, decenas y centenas)

Fecha de inicio: 24 mayo 2021

Fecha de término: 24 junio 2021

En los primeros días de la actividad se realizó un pequeño dictado como evaluación para conocer que tanto sabía el alumno referente al tema de unidades, decenas y centenas.

A continuación, se presenta ese dictado:

Evaluación de UNIDAD, DECENA Y CENTENA

Fecha de evaluación 30 mayo 2021



Como se puede observar en la imagen al alumno se le dictaron las cantidades; 625, 40, 2, 802, 35, 305, pero él en las cantidades formadas por 3 números no los escribe correctamente el anota como si fueran miles, esto es porque no comprende cómo se forma cada número, cuando se le pide que diga el número en voz alta lo dice bien, pero al escribirlo él no logra hacerlo.

Durante el juego de shark numbers se comenzó con unidad y decena, cuando observé que ya había dominado estas cantidades porque ya no se equivocaba y a parte ya no estaba muy atento a la actividad, se incluyeron las centenas al comienzo tuvo muchas equivocaciones y el tiburón que aparece en el juego se comía su lancha y esto provocaba que perdiera él se

enojaba un poco y no quería jugar por lo que en esos días contaba junto con él los bloques e íbamos anotando el resultado en una hoja y así le era más fácil encontrar el resultado.

En los siguientes días sigue utilizando la hoja el lápiz y hasta goma para anotar el total de bloques, pero como empieza a sentirse más seguro comienza a contar rápido y hace que se equivoque.

Se le indica que debe contar lentamente y así lo hace y consigue el resultado correcto conforme pasan los días esta más seguro y él solito menciona que ya puede hacer dictados de esas cantidades.

Evaluación de UNIDAD, DECENA Y CENTENA
Fecha de evaluación 25 julio 2021



A photograph of a student's handwritten dictation on grid paper. The student has written a list of numbers: 950, 890, 1230, 42, 3850, 500, 205, 400, and 3210. The numbers are written in a vertical column on the left side of the page. The grid lines are clearly visible, and the handwriting is somewhat shaky, consistent with a young child's work.

Como se puede observar en esta evaluación realizada al concluir la actividad se observa que el alumno acomoda los números de acuerdo con unidad decena centena, y unidad de millar.

El alumno al tener ya asimilado el conocimiento de unidades, decenas

y centenas fue más fácil comprender la unidad de millar, también el utilizar a la par el cartón que creó en su escuela donde el colocaba el número en cada una de las casillas correspondientes hizo que el alumno reforzara el tema.

4.- Juego Memorama (Figuras Geométricas)

Fecha de inicio: 25 mayo 2021

Fecha de término: 25 agosto 2021

El alumno no identifica las figuras geométricas por lo que se inició con colocar el nombre a las figuras que se armaron esto se trabajó por varias semanas, cabe recalcar que esta actividad se llevó a cabo por 3 meses pues ese era un tema muy complicado para el alumno. Pasando unas semanas se comenzó a jugar memorama con tarjetas al principio solo 3 pares y en cada tarjeta esta su nombre de la figura y la imagen de esta y también se jugaba con los nombres y las figuras se revolvían los nombres y se colocaban las figuras enfrente del alumno, elegía un nombre al azar y tenía que colocarlo a la figura correcta; cada vez que lograba hacerlo él ganaba un punto.

Durante el desarrollo de la actividad hubo mucho nervio y hasta miedo por parte del alumno porque no sabía bien los nombres. Esta fue una de las actividades que más duró pues era un tema bastante complicado para él.

Conforme pasaban las semanas el alumno lograba identificar las

figuras con su nombre. Un día se concursó por un helado de limón, estaba tan emocionado e ilusionado que puso mucha atención y se concentró en la actividad lo que hizo que ganará. Al tener este resultado le dio mucha seguridad y confianza haciendo que cada día posterior logrará más rápido reconocer las figuras.

Evaluación de FIGURAS GEOMÉTRICAS

Fecha de evaluación 25 agosto 2021

CUESTIONARIO FIGURAS GEOMÉTRICAS
(EVALUACIÓN PARA CONOCER SI EL ALUMNO IDENTIFICA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS)

Adivina quien soy:

1.- Tengo 4 lados pero no todos son iguales, tengo 2 lados grandes iguales y 2 lados chicos iguales. ¿Quién soy?
rectángulo

Dicen que en algo me parezco al pizarrón

2.- Todos mis lados son iguales. Tengo más de 5 lados y menos de 7 lados. ¿Quién soy?
hexágono

3.- Tengo más de 3 lados y menos de 5 lados. Tengo todos mis lados iguales. No soy rombo. ¿Quién soy?
cuadrado

4.- No tengo 4 lados, no tengo 5 lados, tengo la mitad de 6. ¿Quién soy?
triángulo

5.- Tiene dos bases en forma de pentágono. Tiene en total siete caras, sus cinco caras laterales son rectángulos. ¿Quién soy?
Prisma pentagonal

6.- Tiene dos bases con forma de hexágono y seis caras laterales que son rectángulos ¿Quién soy?
Prisma hexagonal

7.- Tiene dos bases y cuatro caras cuadradas. ¿Quién soy?
Prisma cuadrangular

1.- ¿Al alumno le costó trabajo resolver el ejercicio?

No, de hecho lo hizo muy rápido

2.-¿En algún punto el alumno quiso dejar de contestar?

No

3.-¿Presentó emociones como:Enojo, frustración o ambas?

Ninguna de las anteriores, estuvo muy seguro en cada una de sus respuestas.

De cómo comenzó el alumno esta actividad donde solo identificaba cuadrado, triangulo, rectángulo, rombo, circulo y cubo; hoy que hemos concluido la actividad el avance tan grande que tuvo, si he de confesar que hubo días que queríamos tirar la toalla pero ha valido la pena cada actividad realizada con él, a veces se enojaba porque no podía identificar las figuras para colocarles su nombre pero queda claro que con práctica y perseverancia lo ha logrado, está muy contento y yo no se imaginan mi felicidad de ver que esta actividad ha logrado su cometido.

5.- Juego Serpientes y escaleras (Multiplicaciones)

Fecha de inicio: 24 julio 2021

Fecha de término: 24 septiembre 2021

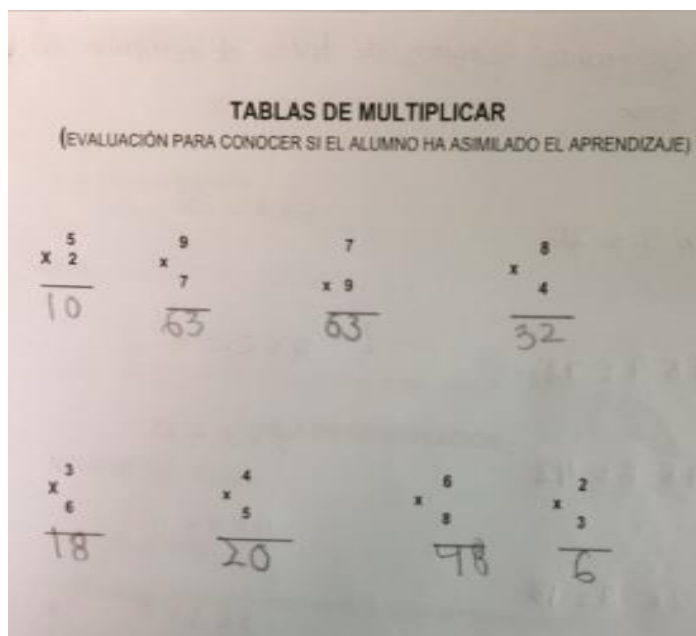
El alumno no se sabe las tablas de multiplicar por lo que comenzamos de cero es decir primero se le mencionan cada una de ellas oralmente después empezamos a jugar. Se utilizan 3 dados ya que dos son para formar el número de

la tabla y el tercero es para aventarlo y saber porqué número se va a multiplicar, al principio utilizamos una hoja para ir anotando la tabla y su tablero de tablas conforme pasan los días menciona que ya se sabe la tabla del 2, y así sucesivamente hasta llegar a la tabla del 9

Esta actividad duró 2 meses para aprender correctamente las tablas. En días al azar se le preguntaba la tabla que se venía trabajando y si la contestaba bien entonces comenzábamos con una nueva tabla y así hasta llegar a la tabla del 9.

Evaluación de Juego Serpientes y escaleras

Fecha de evaluación 24 de septiembre



Durante la evaluación al alumno no le costó realizar las multiplicaciones.

La persona encargada del cuidado del alumno nota que él mejoró bastante,

contesta mejor y más rápido, ya no se pone tan nervioso al responder, realmente considero que el juego de serpientes y escaleras es de gran utilidad. Así como se jugó aprendió, comprendió y sobre todo puso en práctica las tablas de multiplicar.

Realmente recomendaría el juego para que otros niños aprendan la tabla de multiplicar.

Esta evaluación indica que realmente funciona el juego para que aprenda las tablas de multiplicar sin que solo se esté repitiendo por repetir sino divirtiéndose y jugando, realmente sin sentir que estaba estudiando.

6.- Juego Lince (Atención, concentración)

Fecha de inicio: 13 agosto 2021

Fecha de término: 13 septiembre 2021

La evaluación se llevó a cabo con el registro que se realizó en el Diario de campo

JUEGO	OBSERVACIÓN
LINCE	Al comienzo del juego el alumno no estaba atento y concentrado y perdía minutos valiosos para encontrar las imágenes en el tablero lo que ocasionaba que perdiera. Al pasarle esto varias veces seguidas, comprendió que si estaba atento encontraba más rápido las imágenes y ganaba.

NOMBRE DEL JUEGO

LINCE

PUNTOS CLAVE:

1.-¿Cuántas veces el alumno permite jugar el mismo juego?

Este juego llama mucho la atención del alumno y permite jugar 5 veces el juego

2.-Mantiene la atención en el juego

Al comienzo muy poco, porque no encuentra las piezas pero se le dice que si esta atento y concentrado podrá encontrar las imágenes

3.-Mantiene la misma emoción al inicio del juego en medio y al final o decae su emoción al punto del aburrimiento

Su emoción no decae solo se enoja un poco porque no encuentra alguna o algunas de las imágenes pero es porque no está atento, pero cuando esta actitud cambia su emoción vuelve y gana

En ningún momento llega el aburrimiento, creo que jugar 5 rondas está bien para que mantenga la atención, concentración

Su atención, y concentración fue aumentando gradualmente y se empezó a distraer lo menos posible. Es una gran actividad para jugar con toda la familia y sobre todo con los niños en edad escolar.

7.- Juego Lotería (Tablas de multiplicar)

Fecha de inicio: 24 julio 2021

Fecha de término: 24 septiembre 2021

A la par de jugar serpientes y escaleras, se juega la lotería de multiplicaciones.

Lo que hace que se esté reforzando el tema, y entre los dos juegos se aprenda más fácil las tablas.

Conforme pasan los días se elige una tabla al azar para ir preguntando, se comenzó con tabla, 2, 4, 5 las cuales consideré que eran las más fáciles posteriormente se comenzó con tabla 3, 6, después 7, 8, y por último tabla 9

Evaluación de Juego Lotería

Fecha de evaluación 24 de septiembre

Se le preguntan oralmente 15 multiplicaciones para conocer si el aprendizaje ha sido asimilado.

$$4 \times 5 = 20 \quad 3 \times 5 = 15 \quad 9 \times 2 = 18 \quad 6 \times 8 = 48$$

$$8 \times 9 = 72 \quad 8 \times 2 = 16 \quad 5 \times 5 = 25 \quad 7 \times 7 = 49$$

$$7 \times 6 = 42 \quad 9 \times 9 = 81 \quad 4 \times 4 = 16 \quad 8 \times 7 = 56$$

$$2 \times 9 = 18 \quad 6 \times 6 = 36 \quad 3 \times 3 = 9$$

Al llevar a cabo la evaluación me doy cuenta de que el alumno ha comprendido perfectamente el tema, menciona el resultado rápido, sin

titubear, o estar nervioso.

A mitad del juego si se le preguntaba alguna tabla tenía que ser en orden, pero con ayuda del juego se dio cuenta que podía dar el resultado de la tabla que le preguntaba en desorden.

8.- Juego Crucigrama (Atención, concentración)

Fecha de inicio: 30 agosto 2021

Fecha de término: 24 septiembre 2021

La evaluación se llevó a cabo con el registro que se realizó en el Diario de campo

JUEGO	OBSERVACIÓN
CRUCIGRAMA	<p>Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante la clase de matemáticas. Los crucigramas para niños son una herramienta educativa importante. El pequeño aprenderá a pensar, a coordinar sus pensamientos e incluso a interactuar en grupo. Los crucigramas tienen la capacidad de estimular en sus participantes la búsqueda de nuevas formas de razonar. Los desafíos que ellos generan se convierten en estímulos cuando se utilizan de una manera adecuada.</p> <p>Al comienzo de la actividad se inicia con la búsqueda de muy pocas palabras para que su atención, concentración vaya de menor a mayor. Sin darse cuenta se relaja mientras va avanzando en el crucigrama y la dificultad hará que se concentre sin pensarlo. Cuando se le vaya complicando colocar una palabra o tenga que cruzarla con otra su mente también avanzará en el proceso educativo.</p>

NOMBRE DEL JUEGO

Crucigrama

PUNTOS CLAVE:

1.-¿Cuántas veces el alumno permite jugar el mismo juego?

Juega varios crucigramas, ya que la actividad es por medio de la tableta o computadora. En este enlace

https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj5ZySpqzzAhVqlmoFHV_s_DaAQFnoECAIQAQ&url=https%3A%2F%2Fjuegosinfantiles.bosquedefantasias.com%2Fcrucigramas&usg=AOvVaw3rRLs13HUQkhuJfBzlGqT0

Juega por media hora el juego

2.-Mantiene la atención en el juego

Al comienzo de los días no ponía mucha atención, pero al ser crucigramas para niños es decir de frutas, de personajes de películas esto hace que él este atento y concentrado en la actividad. Conforme avanzan los días, aumenta su atención, concentración.

3.-Mantienen la misma emoción al inicio del juego en medio y al final o decae su emoción al punto del aburrimiento

Si, conforme va ganando su emoción se mantiene de principio a fin, al mismo tiempo que su atención se va incrementando conforme van pasando los días al grado que se sumerge en el juego y se olvida de todo lo que sucede a su alrededor

9.- Juego Palillos chinos (Atención, concentración)

Fecha de inicio: 24 agosto 2021

Fecha de término: 24 septiembre 2021

La evaluación se llevó a cabo con el registro que se realizó en el Diario de campo

JUEGO	OBSERVACIÓN
PALILLOS CHINOS	El alumno refiere que este juego le gusta jugar con su papá y su mamá que se divierte mucho con ellos. En la familia se funda el afecto y el sentido de pertenencia, siendo muy importante que todos los miembros sepan que pueden acudir a los otros en busca de respaldo y cariño. Siendo el afecto el vínculo más importante para favorecer la unión en la familia es que debe fomentarse de diversas formas: propiciando seguridad y protección, mostrando el interés que sentimos por los asuntos de los demás o gozando de su compañía, todas estas manifestaciones sólo son posibles mediante la comunicación. Sin comunicación no hay convivencia, por lo que es muy importante aprovechar, valorar y disfrutar cada una de esas oportunidades porque son irrepetibles y asegurar que todos los miembros de la familia encuentren satisfacción y un lugar en la convivencia.

NOMBRE DEL JUEGO

Palillos chinos

PUNTOS CLAVE:

1.-¿Cuántas veces el alumno permite jugar el mismo juego?

5 rondas quiere jugar

2.-Mantiene la atención en el juego

Los primeros días no estaba atento pues estaba tan nervioso que movía los otros palillos y perdía o se ponía a brincar y movía la mesa. Se le recalcó que si lo hacía con calma y paciencia y ponía atención a que palillo es más fácil agarrar, entonces sería más fácil ganar, siguió esta indicación y comenzó a ganar más palillos.

3.-Mantiene la misma emoción al inicio del juego en medio y al final o decae su emoción al punto del aburrimiento

Al principio de los días no, ya que se enojaba porque no lograba atrapar los palillos conforme pasaron los días comenzó a ganar y elevar su emoción y no hubo aburrimiento en ningún momento.

10.- Juego Uno (Atención, concentración)

Fecha de inicio: 16 agosto 2021

Fecha de término: 26 septiembre 2021

La evaluación se llevó a cabo con el registro que se realizó en el Diario de campo

JUEGO	OBSERVACIÓN
-------	-------------

UNO	Al comienzo del juego el alumno no estaba atento y concentrado pues no dijo varias veces ¡UNO! y se tuvo que comer 7 cartas. La capacidad de atención es una habilidad que el niño va desarrollando a medida que crece. Aún así esta cualidad se puede entrenar. Existen diversos métodos para que esté sea lo mas efectiva posible. La mayoría de los juegos de mesa exigen planificar una estrategia y saber improvisar según los pasos que dan tus contrincantes. Por tanto, es importante mantener la mente alerta
-----	--

NOMBRE DEL JUEGO

JUEGO UNO

PUNTOS CLAVE:

1.-¿Cuántas veces el alumno permite jugar el mismo juego?

Permite jugar 3 rondas del juego, ya que algunos juegos se prolongan y pareciera que se esta jugando un nuevo juego.

2.-Mantiene la atención en el juego

Al principio no mantiene la atención, concentración, lo que hace que pierda y se le den 7 cartas nuevamente ya que no dice ¡UNO! Cuando le queda una tarjeta y como no le gusta perder, entonces comienza a poner atención y él empieza a ganar.

3.-Mantienen la misma emoción al inicio del juego en medio y al final o decae su emoción al punto del aburrimiento

Si el juego le parece divertido pues ha jugado con su familia en navidad, no le aburre por el contrario está más atento conforme pasan los días

11.- Juego Dominó (Atención, concentración, números)

Fecha de inicio: 18 agosto 2021

Fecha de término: 26 septiembre 2021

La evaluación se llevó a cabo con el registro que se realizó en el Diario de campo

JUEGO	OBSERVACIÓN
DOMINÓ	Al comienzo del juego el alumno no estaba atento y concentrado y perdía pues no contaba los puntos de las fichas. El dominó favorece la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes. La concentración se mantiene al igual que la atención sobre un periodo más largo lo que hace que este interesado en el juego y comience a ganar partidas, lo que aumenta su confianza. La atención, pero sobre todo la concentración son capacidades sumamente importantes para los niños en edad escolar.

NOMBRE DEL JUEGO

JUEGO DOMINÓ

PUNTOS CLAVE:

1.-¿Cuántas veces el alumno permite jugar el mismo juego?

Se juegan 6 rondas

2.-Mantiene la atención en el juego

Al comienzo del juego el alumno no estaba atento, concentrado por lo que perdía pues no contaba los puntos de las fichas.

Se enoja un poco el alumno si no logra ganar, pero se le explica que no siempre se gana algunas veces se pierde.

3.-Mantiene la misma emoción al inicio del juego en medio y al final o decae su emoción al punto del aburrimiento

El juego le parece divertido pues ha jugado con su familia en navidad, el alumno esta emocionado a veces se mueve y brinca o se levanta y salta o simplemente mueve los pies.

12.-Juego la Tiendita (Sumas, restas, tablas de multiplicar)

Fecha de inicio: 31 agosto 2021

Fecha de término: 27 septiembre 2021

Esta actividad refuerza sumas, restas, multiplicaciones.

Le gusta mucho el jugar a la tiendita ya que se siente un adulto comprando cosas y como utilizamos dinero didáctico para que las operaciones tengan realidad. Para los precios se utilizaron los números que hizo en inglés para no desperdiciar hojas creando nuevos números.

Al comienzo se tarda un poco porque anota en una hoja las cantidades de los objetos que se están comprando posteriormente al usar su imaginación para ver el número más grande en su mente y los pequeños en sus dedos va resolviendo más fácil las sumas. Cuando de restas se trata repasa que si no le alcanza para llegar al número tiene que pedir prestado al número que tiene aún lado al principio

lo hace muy lento, pero conforme pasan los días y se están haciendo operaciones diarias va haciendo más rápido las operaciones es decir está tomando habilidad y agilidad mental.

Evaluación realizada para conocer si el alumno ha asimilado las operaciones.

Fecha de evaluación 27 de septiembre 2021

PROBLEMAS MATEMÁTICOS
(EVALUACIÓN PARA CONOCER SI EL ALUMNO HA ASIMILADO EL APRENDIZAJE)

Lista de precios de la tienda

Papas	\$ 5.00
Doritos	\$ 10.00
Chicles	\$ 2.50
Jugos	\$ 12.00
Tamarindos	\$ 5.00
Chocolates	\$ 8.00

1.- José María fue a la tienda y compró unas papas, un jugo y una paleta y pago con un billete de \$50 pesos. ¿cuánto dinero gasto y cuánto dinero le regreso el señor de la tienda de cambio?

Operación

$$\begin{array}{r} 12 \\ 10 \\ 5 \\ \hline 27 \end{array}$$

$$50 - 27 = 23$$
Resultado
 23 pesos

2.- José María y Santiago fueron a la tienda y gastaron en total \$64.50, pagaron con un billete de \$200 pesos. ¿qué compraron en la tienda y cuánto les regreso de cambio el señor de la tienda?

Operación

$$\begin{array}{r} 64.50 \\ 200 \\ \hline 135.50 \end{array}$$
Resultado
 135.50

3.- José María compro dos chicles dos tamarindos y 3 chocolates y pago con un billete de 200 pesos. ¿cuánto gasto en total? Y ¿cuánto le regresaron de cambio?

Operación

$$2 \times 2.50 = 5$$

$$2 \times 5 = 10$$

$$3 \times 8 = 24$$

$$5 + 10 + 24 = 39$$

$$200 - 39 = 161$$
Resultado
 161 pesos

Operación

$$\begin{array}{r} 40 \\ 80 \\ 24 \\ \hline 144 \end{array}$$
Resultado
 pesos 144

Como se puede observar el alumno ha resuelto correctamente las operaciones, también identificó la operación que tenía que hacer al leer el

problema.

Está muy contento porque ya se sabe bien las multiplicaciones, sabe resolver problemas matemáticos; durante su clase le pregunta a la maestra ¿cuándo van a hacer problemas en matemáticas?

Análisis de actividades por categorías

Para la evaluación de cada uno de los juegos mediante las categorías se utilizó el siguiente cuadro

TABLA V

Categorías de Análisis

PROBLEMA DE INTERVENCIÓN:						
¿Cómo promover en la persona responsable del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, el juego como herramienta de aprendizaje para fortalecer la atención y concentración del alumno en la matemáticas?						
Actividad	Propósito de la actividad	¿Quiénes participaron?	Tipo de producción derivadas de la actividad	Datos que aportan*	Categorías de análisis	Definición de la categoría
ORGAMI	Fortalecer la atención, concentración	Alumno de 2do grado de primaria, abuela de alumno Angeles	Aprender y entender los dobleces para que saliera la figura. Manejo de emociones	Al llegar un punto donde se sentía estresado se detuvo la actividad y se indico al alumno que descansara unos minutos, respirara, tomara agua y comenzara una vez más y sobre todo se le reforzo que no estaba mal hacer las cosas varias veces y todos siempre estamos aprendiendo. Aunque el alumno observa el video y va a la par realizando el doblez, este no comprende como hacerlo, al cuestionar el porque de esta situación resulta que el alumno esta pensando en irse a jugar después de la actividad.	Actividad personalizada Interés en la actividad realizada Regulación emocional Tolerancia a la frustración Atención, concentración Pensamiento matemático Actividad personalizada Interes por la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración	La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. Cuando se frustra se levanta y no quiere continuar con la actividad
Juego virtual shark numbers	Reforzar unidades, decenas y centenas	Alumno de 2do grado de primaria, mamá	Distinguir unidades, decenas y centenas de una cantidad	El alumno muestra gran entusiasmo por el juego, ya que lo puede jugar desde la tablet, computadora o celular, el problema que el alumno cuenta rapido y esto hace que el no elija el número correcto y pierda pero esto hace que el vuelva a jugar.	Pensamiento matemático Conteo de números Convivencia familiar	Habilidad de trabajar y pensar en números La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada
Juego de la oca	Reforzar sumas mentales	Alumno 2do grado de primaria, mamá	Lograr realizar solo las sumas mentales	En esta actividad hoy el alumno logro realizar sus sumas mentales, sin estrés, enojo, o frustración.	Actividad personalizada Interés en la actividad realizada Regulación emocional	Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. El sujeto esta con sus 5 sentidos en la actividad Habilidad de trabajar y pensar en números
Juego memoria	Reforzar el nombre de las figuras geométricas	Alumno 2do grado de primaria, mama	Observar la tarjeta de la figura correspondiente	Con esta actividad el alumno comenzo con cautela y miedo pues le cuesta trabajo comprender las figuras geometricas, así que se le hablo con mucha calma, se le pidio que primero observará la figura, despues pasara el dedo indice por la figura, posteriormente la dibujará en una hoja y despues las pasará a la plastilina	Tolerancia a la frustración Atención, concentración Pensamiento matemático	Habilidad de trabajar y pensar en números El sujeto cuenta los números correctamente y con calma Importancia del involucramiento de los padres o persona que este a cargo del sujeto La actividad fue la correcta de

Juego lince	Reforzar la atención, concentración	Alumno 2do grado de primaria, mamá	Mantener la atención y concentración en el juego	El alumno muestra gran interés por realizar la actividad estando superatento en el juego y lo que tiene que hacer, se muestra muy entusiasta, emocionado y hasta ansioso durante la realización de la actividad.	Actividad personalizada Interés por la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Convivencia familiar	La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada
Juego de lotería	Reforzar las multiplicaciones	Alumno 2do grado de primaria, mamá	jugar a la lotería pero de tablas de multiplicar	Este juego llama la atención del niño pues le encanta jugar lotería, y se dio cuenta que el tema de las multiplicaciones no es aburrido o complicado pues al estar jugando se iba repasando las tablas	Actividad Personalizada Interés en la actividad realizada Regulación emocional Pensamiento matemático Convivencia familiar	Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. El sujeto esta con sus 5 sentidos en la actividad Importancia del involucramiento de los padres o persona que este a cargo del sujeto La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada
					Regulación emocional Atención, concentración	Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. El sujeto esta con sus 5 sentidos en la actividad
Juego de crucigramas	Reforzar atención, concentración	Alumno 2do grado de primaria, mamá	Mantener la atención concentración de menor a mayor tiempo	Se comienza con pocas palabras para que José María encuentre todas las palabras y se tenga su atención, concentración en el juego, conforme pasan los días se aumentan las palabras en la aplicación digital va pasando de nivel y aumentan las palabras paulatinamente haciendo que se aumente el tiempo de atención, concentración		Habilidad de trabajar y pensar en números Importancia del involucramiento de los padres o persona que este a cargo del sujeto La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. El sujeto esta con sus 5 sentidos en la actividad

Palillos chinos	Reforzar la atención, concentración	Alumno 2do grado de primaria, mamá	Que el alumno este atento y concentrado para que no mueva ningún palillo diferente	El alumno expresa emoción e interés por llevar a cabo este juego, al mismo tiempo comenta que es muy divertido y que desea jugar con su papá	Actividad personalizada Interés por la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Convivencia familiar	La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. El sujeto esta con sus 5 sentidos en la actividad Importancia del involucramiento de los padres o persona que este a cargo del sujeto
-----------------	-------------------------------------	------------------------------------	--	--	--	---

Juego uno	Reforzar la atención, concentración	Alumno 2do grado de primaria, Abuela, abuelo	Identificación de números estar atento al seguimiento del juego	Este juego al alumno le gusta jugarlo con sus abuelos y él, se pidió al alumno ir mencionando el número que apareció y posteriormente tirar su carta estuvo muy atento para gritar en el momento correcto uno, también logro esperar paciente su turno y estar concentrado	Actividad personalizada Interés por la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Convivencia familiar	La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. El sujeto esta con sus 5 sentidos en la actividad Importancia del involucramiento de los padres o persona que este a cargo del sujeto
-----------	-------------------------------------	--	---	--	--	---

Juego de domino	Reforzar atención, concentración	Alumno 2do grado de primaria, mamá	Que el alumno este concentrado y atento el mayor tiempo posible y también repase las sumas	El alumno expresa emoción y que le gusta este juego, además llama su atención puesto que los puntos de las fichas de domino son de colores por lo que esto hace más fácil que identifique el número y le sea por ende más fácil las sumas, mantiene la concentración en el juego.	Actividad personalizada Interés por la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Convivencia familiar	La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada Como manifiesta sus emociones de alegría o enojo. El sujeto esta con sus 5 sentidos en la actividad Importancia del involucramiento de los padres o persona que este a cargo del sujeto
-----------------	----------------------------------	------------------------------------	--	---	--	---

Juego de la tienda	Reforzar sumas, restas y multiplicaciones	Alumno 2do grado de primaria, mamá	Que el alumno resuelva problemas matemáticos que tengan sumas, restas y multiplicaciones a través del juego de vender y comprar objetos	El alumno expresa emoción y que le gusta este juego, además le gusta jugar a vender y comprar cosas y no siente que este repasando operaciones básicas de matemáticas, se ha logrado un gran avance y reforzamiento en estas operaciones.	Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Atención, concentración Pensamiento matemático Cuento de números	La actividad fue la correcta de acuerdo a la necesidad manifestada por el sujeto El sujeto muestra interés por la actividad realizada El sujeto está con sus 5 sentidos en la actividad Habilidad de trabajar y pensar en números Importancia del involucramiento de los padres o persona que este a cargo del sujeto
--------------------	---	------------------------------------	---	---	---	---

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

Las categorías que están en sintonía con el Objetivo de este proyecto que es: Orientar en estrategias lúdicas a la persona encargada del cuidado del alumno de 2do grado de primaria dentro de la familia, a través de un modelo de asesorías educativas situadas al contexto y necesidades del estudiante para la promoción de un acompañamiento efectivo durante el proceso escolar de la materia matemáticas; son

Categorías de Análisis

- a) Actividad Personalizada
- b) Interés en la Actividad realizada
- c) Regulación Emocional
- d) Tolerancia a la frustración
- e) Atención – Concentración
- f) Pensamiento Matemático
- g) Convivencia Familiar
- h) Conteo de Números

TABLA VI

ANÁLISIS POR CATEGORÍA

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.Regulación emocional	D.Tolerancia a la frustración	E. Atención y Concentración	F. Pensamiento matemático	G. Convivencia familiar	H. Conteo de números
1.- Juego Orizami									
2.-Juego Shark numbers									
3.-Juego de la oca									
4.-Juego memoria									
5.- Juego serpientes y escaleras									
6.- Juego Lince									
7.- Juego de Lotería									
8.- Juego de crucigramas									
9.-Juego Palillos chinos									
10.-Juego uno									
11.-Juego domino									
12.- Juego de la tienda									

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

A. Actividad personalizada

Se buscó que las actividades presentadas fueran totalmente personalizadas de acuerdo a las necesidades que presenta el sujeto en este caso el alumno.

Cada persona aprende a su tiempo y de diferente manera, el aprendizaje personalizado es un modelo de enseñanza basado en las necesidades del estudiante.

B. Interés en la actividad realizada

El sujeto debe tener interés por la actividad a realizar en este caso los juegos utilizadas fueron acordes a la edad del alumno, y estos llamarón su atención. La motivación es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir el objetivo planteado. (Ocampo Lozano, 2017)

C. Regulación emocional

Como expresa el alumno sus emociones durante el desarrollo del juego, es decir educar dando voz a las emociones, recalcarle que es valido lo que siente, que si quiere llorar lllore, o si esta emocionado y brinca o se rie o esta contento, si esta triste que exprese que le esta generando esta situación, está emoción. (Logatt Grabner, 2016)

D. Tolerancia a la frustración

Cuando el sujeto no tiene la paciencia ante la situación que vive es decir no comprende una indicación, no le sale un resultado; el sujeto quiere salir corriendo, o dejar todo tirado, o ya no realizar el juego o actividad solicitada. La frustración es el sentimiento que surge cuando no se logra lo que se desea, y de acuerdo a la intensidad de la misma frustración y a las propias características personales; se reacciona con molestia, ansiedad, depresión, angustia, enojo, etc. (Escuela de familias, s.f.)

E. Atención, concentración

Al sujeto le cuesta mantener la atención, concentración por periodos largos, la atención se ve favorecida ante la posibilidad de relacionar e integrar los aprendizajes con el contexto y los intereses de los alumnos mejorando con ello el estudio.

La atención forma parte de las funciones cognitivas superiores y sirve como base para el adecuado funcionamiento de otros procesos. (Cáceres, y otros, ¿Cómo influye la atención en el aprendizaje?, s.f.)

La falta de concentración durante el curso escolar es la principal causa de disminución del rendimiento de los estudiantes. (Blog Mentelex, s.f.)

F. Pensamiento matemático

Es utilizar el cálculo de manera casi innata, el desarrollo de este es fundamental para el bienestar de los niños y su desarrollo ya que este tipo de inteligencia va mucho más allá de las capacidades numéricas, aporta importantes beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica. (Maya García, s.f.)

G. Convivencia familiar

Es muy importante que la persona que este a cargo del cuidado del niño conozca y este involucrado en las necesidades, intereses, miedos que tiene el sujeto, en si tiene problemas académicos, o con sus compañeritos no hay mucha convivencia.

Que los padres conozcan, se interesen por lo que los hijos viven, hacen y aprenden en el colegio es un elemento clave en la educación. En general las formas más activas de participación producen mayor éxito escolar que aquellas que son más pasivas. Si los niños perciben que sus familias creen que el trabajo escolar y la escuela en general es importante que vale la pena hablar de ello y esforzarse por aprender más. (Bebes y más , s.f.)

H. Conteo de números

El conteo es una habilidad numérica más temprana en el desarrollo infantil. El sujeto si no desarrolla el conteo será un problema grave ya que el sujeto no será capaz de tomar decisiones ante los problemas que puedan surgir en el futuro.

Al sujeto en este caso el alumno le cuesta contar con calma y tranquilidad pues al hacerlo rápido pierde el seguimiento y ocasiona una respuesta equivocada. (Álvarez - Montesinos, Mariam Costa, & García - Orza, 2018)

Llevando a cabo una evaluación interna donde “yo” una persona involucrada en el problema establecido; es la que realiza la evaluación. Teniendo el control de todo el proceso evaluativo, al formar las preguntas, y ejercicios para llevar a cabo está, así como los medios y criterios del éxito del programa. Bohla. H.S. (1992).

Reconstruyendo la realidad a base del lenguaje sencillo, basándose en este caso en que se vive día a día con las actividades establecidas para reforzar el aprendizaje y los temas, teniendo así evidencias de la realidad.

Trabajando desde la evaluación formal para Cerdá, Moreno y Muñoz (op. cit., p. 57) se refiere preferentemente al uso de determinados instrumentos y la diferencia de la informal en que esta se caracteriza por estar “formada básicamente por impresiones e intuiciones”.

Monitoreando cada una de las actividades realizadas o por realizar y el análisis de la ejecución de un proyecto, así como los medios empleados y los resultados basándose en la ejecución e indicadores de desempeño, teniendo en este proyecto tanto monitoreo participativo como de impacto, pues se involucra a la persona que está dentro de la problemática, pero se evalúa también el avance

o evolución que tiene con las actividades previamente establecidas. Teniendo un seguimiento para contar con información para los involucrados como para otros, retroalimentando siempre la ejecución del proyecto.

TABLA VII

INVENTARIO DE EVIDENCIAS

ACTIVIDAD	FECHA	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	DATOS INTERESANTES QUE ARROJA EL ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO
1.-Origami Atención – Concentración	21 mayo – 21 julio	Realización de figuras de origami a través de observar videos, realizados por el alumno sin ayuda	Esta actividad se llevo a cabo de lunes a viernes por 2 meses, al principio al alumno le costaba mucho trabajo lograr realizar el doblez lo que ocasionaba que se enojara o frustrara y dejara de intentarlo, poco a poco fue comprendiendo como era el doblez hasta que obtuve la figura.	Actividad personalizada Interés en la actividad realizada Regulación emocional Tolerancia a la frustración Atención, concentración Pensamiento matemático	No comprendía como realizar el doblez para llegar a la figura final. Paso por muchas emociones como miedo, inseguridad, frustración, perdida del interés de llevar a cabo la actividad por no comprender el doblez, perdida de la concentración. Conforme pasaron los días, el alumno empezo a tener más confianza, a estar más tranquilo y paciente cuando se frustraba comenzo a respirar, contar hasta 10, levantarse del lugar donde se encontraba para despejar su mente
2.-Juego de la Oca Cálculo Mental	24 mayo – 24 julio	Realización de sumas mentales, a través de la agilidad mental para que el alumno sin necesidad de la hoja pueda resolver la operación	Esta actividad se realiza utilizando el juego de la oca ya que al utilizar dos dados se tiene que sumar el resultado de ambos dados, al principio la suma la fue realizando con ayuda de un lápiz y hoja, conforme pasaron los días logro ir realizandolas sumas mentalmente	Actividad personalizada Interés por la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Pensamiento matemático Cuento de números	El alumno logro realizar las sumas mentales a través del juego, mantuvo el interés y la concentración durante todo el juego y a parte se fortaleció la convivencia familiar. Se noto avance en pensamiento matemático ya que en su escuela, ya que cuando solicitaba la maestra dar respuesta a una suma mental él era el primero en levantar su mano para dar la respuesta. Regulo

3.- Sharknumbers Unidad, decena, centena	24 mayo – 24 junio	Realización de dictado de cantidades	Al ser una actividad donde es a través de un dispositivo móvil como la tableta, hizo que el alumno estuviera entusiasmado al principio se enojaba porque contaba muy rápido los cubos y esto hacía que no acertara en el resultado, por lo que se le explicó que tenía que contar con calma para lograr la respuesta correcta, si se equivocaba entonces un tiburón le daba una mordida a la lancha y si le daban muchas mordidas llegaba el punto en que se hundía la lancha y perdía	Actividad personalizada Interés por la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Pensamiento matemático Conteo de números Convivencia familiar	No comprendía como realizar el doble para llegar a la figura final. Paso por muchas emociones como miedo, inseguridad, frustración, pérdida del interés de llevar a cabo la actividad por no comprender el doble, pérdida de la concentración. Conforme pasaron los días, el alumno empezó a tener más confianza, a estar más tranquilo y paciente cuando se frustraba comenzó a respirar, contar hasta 10, levantarse del lugar donde se encontraba para despejar su mente
4.-Armado de figuras geométricas Figuras geométricas	25 mayo – 25 agosto	Realización de cuestionarios en el cual se describirá la figura y el alumno colocará el nombre correspondiente	Al alumno le cuesta mucho trabajo comprender las figuras geométricas por lo que esta actividad se sigue llevando a cabo mentalmente ya que identifica, cuadrado, ovalo, rectángulo, triángulo, pentágono, hexágono, octágono, aun no domina bien prismas estas figuras le cuestan más trabajo pues al tener más lados y la unión de 2 figuras diferentes hace que le cueste trabajo comprender la	Actividad Personalizada Interés en la actividad realizada Regulación emocional Tolerancia a la frustración	El alumno logra realizar las sumas mentales a través del juego, mantuvo el interés y la concentración durante todo el juego y a parte se fortaleció la convivencia familiar. Se nota avance en pensamiento matemático ya que en su escuela, ya que cuando solicitaba la maestra dar respuesta a una suma mental él era el primero en levantar su mano para dar la respuesta. Regula sus emociones pues muchas veces quería dar la respuesta de los demás jugadores

<p>5.-Juego serpientes y escaleras Tablas de multiplicar</p>	<p>24 julio – 24 septiembre</p>	<p>Realización de multiplicaciones para conocer si el alumno aprendió correctamente las tablas de multiplicar. Ejercicio oral se realizarán diferentes preguntas acerca de las tablas de multiplicar al azar para saber si sabe el resultado</p>	<p>Se utiliza el juego de serpientes y escaleras, pero no como se usa tradicionalmente el resultado delanzar los dados se multiplica y el resultado de esta operación es el número de casillas que se mover la ficha. Al comienzo de la actividad le costaba dar el resultado de la multiplicación por lo que utilizaba un lápiz y una hoja</p>	<p>Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Tolerancia a la frustración Atención, concentración Pensamiento matemático Convivencia familiar</p>	<p>Al día de hoy 19 de agosto, se nota un alumno más seguro, participativo, con ganas de dar respuesta a las tablas, esta utilizando menos la hoja de las tablas de multiplicar. No importa si se equivoca, el participa y trata de dar la respuesta</p>
<p>6.-Juego lince Atención – concentración</p>	<p>13 agosto – 13 septiembre</p>	<p>Se evaluará mediante registro diario así como aplicación de un cuestionario a la persona encargada del cuidado del menor para conocer si el alumno mantiene la atención, concentración</p>	<p>Aun no se lleva a cabo esta actividad</p>	<p>Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración</p>	<p>Esta actividad le es muy divertida, en estos primeros 5 días se ha enojado un poco pues no le es tan fácil ubicar las tarjetas en el tablero, también noto que si le coloco de manera vertical el tablero le es más complicado localizar las imágenes iguales.</p>

7.-Juego de Lotería Tablas de multiplicar	24 julio – 24 septiembre	Realización de multiplicaciones a través de 5 operaciones. Se preguntará oralmente algunas tablas de multiplicar elegidas al azar para saber si el alumno a comprendido y hecho suyo el tema	Le cuesta trabajo localizar la tabla de multiplicar para colocar la ficha en el lugar correcto por lo que se le hace tedioso y hasta aburrido el juego pero conforme pasan los días logra comprender mejor las tablas conforme pasan los días va comprendiendo mejor las tablas	Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Pensamiento matemático Convivencia familiar	A casi un mes de esta actividad el alumno comienza a decir el las tarjetas, ya se puede emplear más velocidad para las multiplicaciones pues le es más fácil ubicarlas en su tablero, se nota un alumno relajado y disfrutando de la actividad seleccionada
8.-Juego de crucigramas Atención – concentración	30 agosto – 24 septiembre	Se realizará un cuestionario a la persona encargada del cuidado para conocer si mantiene más la atención	José María esta sumamente interesado en la actividad a realizar, ya que utilizara su tableta para esta actividad. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva por lo que en este sentido se transformará en una experiencia feliz.	Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración	Al comienzo de la actividad se inicia con la búsqueda de muy pocas palabras para que su atención, concentración vaya de menor a mayor. Sin darse cuenta se relajará mientras va avanzando en el crucigrama y la dificultad hará que se concentre sin pensarlo. Cuando se le vaya complicando y colocar una palabra signifique cruzarla con otra su mente también avanzará en el proceso educativo.
9.-Juego de palillos chinos Atención – Concentración	24 agosto – 24 septiembre	Se realizará registro de observación para constatar si el alumno mantiene la atención – concentración durante el juego	José María al comienzo del juego no estaba atento y concentrado y perdía minutos valiosos para encontrar el palillo o palillos que podía agarrar sin mover otros, pero comprendió que si estaba atento encontraba más rápido los palillos que eran más fácil de agarrar. La atención es un sistema funcional	Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Convivencia familiar	En la familia se funda el afecto y el sentido de pertenencia, siendo muy importante que todos los miembros sepan que pueden acudir a los otros en busca de respaldo y cariño. Siendo el afecto el vínculo más importante para favorecer la unión en la familia es que debe fomentarse de diversas formas: propiciando

10.-Juego uno	17 agosto – 26 septiembre	Se realizará observación y registro para saber cuanto tiempo el alumno mantienen la atención y concentración	A José María le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante sus clases. Jugar al UNO le ayuda a aprender matemáticas, a emparejar colores, aprender números, mantener la atención, concentración. Teniendo como objetivo el quedarse sin cartas en la	Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Convivencia familiar	Esta actividad comenzó el día martes, el alumno muestra interés y ganas por jugar, esta actividad se realiza con la finalidad de que repase la numeración. Esta atento y concentrado siguiendo el juego y viendo quien se
11.- Juego domino Atención – concentración	18 agosto – 26 septiembre	Se realizará evaluación mediante registro de diario de observación para conocer cuanto tiempo el alumno mantiene la atención, se realizará cuestionario a la persona encargada de su cuidado para conocer si el alumno mantiene más tiempo la atención – concentración	A José María le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante sus clases. El domino favorece la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes. Mejora el conocimiento matemático al tener que contar los puntos de las fichas, así como las secuencias numéricas	Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Convivencia familiar	Esta actividad comenzó ayer se le explico como era el juego se utilizó un domino que tiene los puntos de colores, para que fuera más fácil para él identificarlas al principio deseaba jugar a armar castillos, conforme pasaron los minutos fue disfrutándolo más, hoy ha sido el segundo día que jugamos esa actividad ya se nota un poco más relajado, y hoy él quiso anotar los puntos que iba ganando cada jugador por lo que también le sirvió para repasar las sumas a parte de la atención, concentración.

12.- Juego de la tiendita Sumas, restas, tablas de multiplicar	31 agosto – 27 septiembre	Realización de problemas matemáticos con diferentes operaciones para llegar al resultado	Se realiza juego de la tiendita con diferentes artículos (juguetes) que el alumno tiene en su casa a cada uno se le colocará un valor, se utilizará su como sus billetes de diferente denominación los cuales utiliza en la escuela. Al principio el será el cliente y posteriormente será el vendedor esto con la finalidad de que repase las operaciones matemáticas	Actividad Personalizada -Interés en la actividad realizada Regulación emocional Atención, concentración Pensamiento matemático Conteo de números	El alumno utiliza lápiz, hoja para realizar las operaciones, al estar diario realizando operaciones matemáticas su conteo y pensamiento matemático va desarrollándose al mismo tiempo su capacidad para restar, sumar, y multiplicar.
--	---------------------------	--	--	--	---

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

Resultados que arrojó la comparación de los diferentes instrumentos

TABLA VIII
TRIANGULACIÓN DE COMPARACIÓN DE INSTRUMENTOS

Triangulación de momentos		
CATEGORÍA: ACTIVIDAD PERSONALIZADA		
Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
¿Cómo era la situación inicial? El alumno perdía muy fácil la atención y concentración durante sus clases de matemáticas en línea y en más de una ocasión la docente lo regañaba. La persona encargada de su cuidado le indicaba varias veces al alumno que pusiera atención a la clase.	¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría? Al comienzo yo busque esta actividad porque ayuda a la atención, concentración, pero al ir investigando sobre esta, y ver los vídeos que le mostraría al alumno me di cuenta de que también servía para el repaso de las figuras geométricas, pues al ir doblando la hoja se van haciendo cuadrados, triángulos, rectángulos, por mencionar algunos.	¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando? Si puesto que es una actividad que requiere mantener la atención, y concentración para lograr la figura, además se podía ver el vídeo desde un celular, tableta o computadora.
Shark numbers Este juego se utilizó para que el alumno comprendiera Unidad, Decena y Centena pues al ser un tema nuevo para el no comprendía bien como debía anotar los números Se trabajó al mismo tiempo con un cartón didáctico que realizó el alumno en el salón y con una tabla que cree para que fuera viendo el orden en que debía anotarse los números y como debía de leerse cada	Como bien menciona la página cepapasesorias.com en su artículo: Beneficios del Origami para mejorar atención y memoria 2021. Profesores en Bogotá, Clases particulares, Profesores particulares a domicilio en Bogotá, escrito por Liliana	Al mismo tiempo sirvió para que el alumno identificara las figuras geométricas y las relacionara con su día a día. La actividad fue de gran ayuda porque el alumno comenzó a obtener mejores resultados durante los dictados de cantidades, también

<p>cantidad. No comprendía como anotar los números que dictaba la maestra, o leer la cantidad presentada en la pantalla.</p>	<p>Duarte “Los beneficios del origami son para la salud mental, física como el ejercicio de las habilidades motoras, la creatividad, innovación, el sentido artístico y la sensibilidad, desarrolla la destreza manual y la coordinación, la paciencia y la constancia, mejora la memoria, desarrolla concentración visual y mental, son experiencias de la papiroflexia”.</p>	<p>comenzó a leer mejor los números. Se ha notado un gran avance.</p>
<p>Juego de la Oca</p>		<p>Este juego de la oca fue de gran ayuda para que el alumno sumara mentalmente sin ayuda de papel, logro un gran avance, ya que cuando</p>
<p>El alumno no logra realizar bien las sumas mentales</p>	<p>visual y mental, son experiencias de la papiroflexia”.</p>	<p>están en clase la maestra da un ejercicio de sumas y el alumno empieza a realizarlas mentalmente.</p>
<p>Si le costó bastante resolver las operaciones por lo que recurrió a una hoja y lápiz</p>	<p>Al releer el registro de observación por día de esta actividad note algo, se comenzó de menos a más, los primeros días se dobla la hoja, cortando y creando o figuras</p>	<p>Se vio un gran avance en las sumas las hizo sin ayuda de papel, rápido y muy atento y concentrado.</p>
<p>Juego memorama figuras geométricas</p>	<p>geométricas a través del doblar como fueron cuadrados, triángulos, rectángulos, como bien</p>	<p>En la evaluación realizada se puede observar que el alumno identifica las figuras geométricas después de 3 meses de actividad</p>
<p>El alumno no identifica las figuras geométricas, no puede indicar su nombre o relacionarlas entre sí, por lo que se comienza con armado de figuras y haciendo su nombre para que relacione cada una de ellas.</p>	<p>menciona el Periódico Milenio de Torreón, Coahuila, en su artículo Se más paciente y mejora tu concentración realizando origami, escrito por Claudia Luévano, quien entrevista</p>	<p>diaria por 5 días a la semana. Se ve un gran avance en su salón de clases.</p>
<p>Esta actividad se diseñó específicamente para él ya que no logra identificar las figuras geométricas, no sabe cuál es su nombre y por lo mismo no logra verlas en su mente</p>	<p>a Erasmo Bernardac, Diseñador Gráfico egresado de Ibero Torreón quien menciona que “solo con una hoja de papel en blanco doblando de manera especial se crean figuras geométricas y matemáticas. Y es aproximadamente desde los 7 años cuando los niños pueden iniciar en este aprendizaje, ya que es un proceso cognitivo en el que la destreza de las manos está conectada con lo visual y la reflexión”.</p>	
<p>¿Qué propósitos se establecieron?</p>		
<p>Fortalecer la atención, concentración en la clase pero también me di cuenta que servía esta actividad para fortalecer y relacionar las figuras geométricas con la vida diaria.</p>	<p>Al llevar acabo la actividad de Number Shark el alumno no lograba leer las cantidades se comenzó jugando solo con unidad y decena porque era los números que conocía, poco a poco se introdujo la decena al juego cada vez</p>	
<p>Reforzar el tema de unidades, decenas y centenas en el alumno de 2do grado de primaria</p>	<p>que se equivocaba recreaba en su tabla de cartón la cantidad correcta y así lograba comprender como se formaba el número que acababa de ver en el juego de la tableta.</p>	
<p>Hacer las sumas mentales correctas</p>	<p>También lo que pasaba era que el alumno contaba demasiado rápido haciendo que se equivocará en la respuesta y perdiera el juego. Al principio del juego al sumar los dados el alumno no podía hacer las sumas mentales por lo que tenía una hoja a la mano y un lápiz, para dar los resultados El alumno esta nervioso al principio de la actividad porque no logra hacer las sumas, el juego se desarrolla lentamente y dura bastante porque se tienen que ir anotando las cantidades de los dados para dar respuesta. Se le enseñó al alumno a utilizar sus dedos para dar respuesta a las operaciones; se le indica que el número más grande lo ponga en la mente y el más pequeño lo forme con sus dedos Al pasar los días va logrando realizar las sumas cada vez más rápido. Se juega a colocar el nombre a las figuras geométricas durante los primeros días para que vaya identificando figura con nombre, poco a poco va logrando conocerlas e identificarlas,</p>	

	<p>posteriormente se juega memorama con 6 tarjetas para que haga 3 pares y vaya recordando figura, nombre. Conforme pasan los días se nota un avance, el alumno empieza a identificar las figuras y logra acertar en el memorama. ¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso? Como era juego en la tableta, cuando contaba muy rápido perdía y muchas veces el tiburón le comía la lancha haciendo que se acabara si juego. Se le indicaba que volviera a empezar pero que esta vez contará más calmado para lograr el resultado correcto. Al principio el alumno no ponía atención al video y se enojaba mucho cuando no lograba hacer lo que se pedía que en este caso era el doblez, por momentos no quería continuar con la actividad. Pedía mucho ir al baño. ¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron? Algunos imprevistos fueron que la luz se fuera por unos minutos y que el video o el juego en la tableta comenzara después, que su papá llegará temprano entonces el alumno perdía por completo la atención.</p>	
--	---	--

Contrastación: Nota durante la observación realizada el alumno perdía la atención porque no comprendía el tema que se estaba dando, y que cuando la docente explicaba o hacia muy extensa la explicación de la actividad el alumno ya no estaba en el aquí y ahora. En realidad no era porque el alumno no quisiera ver a la pantalla si no que a veces no lograba comprender el tema.

Triangulación de momentos		
CATEGORÍA: INTERÉS EN LA ACTIVIDAD REALIZADA		
Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Al comienzo de la actividad el alumno no tenía interés en estar doblando hojas, fue difícil dejar de lado el ser su mamá y convertirme en la persona que guiara la actividad</p> <p>No comprendía como hacer el número lo decía bien pero no lo formaba bien. Mostró gran interés en la actividad por realizar ya que utilizaría la tableta para aprender es decir aprender a través del juego, lo que hacia que estuviera sumamente interesado en la actividad. El alumno no mostraba ningún interés por la actividad a realizar ya que no comprendía bien las figuras geométricas. No lograba hacer bien las sumas ¿Qué propósitos se establecieron? Lograr que el alumno estuviera interesado en la actividad a realizar.</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría? Se comenzó con solo doblar la hoja sin ningún sentido, después a cortarla para crear pedazos de papel, y posteriormente se observó un video donde hacían la cara de un chango para comenzar a realizar los mismos dobleces y obtener esta figura, pero al perderse en el doblez, dejaba de estar interesado. Fue sumamente importante pausar el video y recrear cuantas veces fuera necesario un mismo doblez, e irlo realizando junto con él para que viera en persona como doblarlo, en que dirección, y como quedaba la hoja con ese doblez hecho, esto fue de vital importancia pues el alumno mantuvo el interés en la actividad y cada vez que lograba hacer el doblez se emocionaba y continuaba muy atento e interesado en seguir doblando y observando el video. Dado que el juego es en la tableta el alumno muestra mucho interés y varias veces desea jugar más tiempo del</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando? Si fue adecuada la actividad, ya que conforme pasaron los días fue manteniendo más el interés en la actividad, al grado que la hora se le iba super rápido, y lo mejor de todo fue cuando se le enseñó que podría realizar la cara de un chango, o un gato o una mariposa. Mostró gran interés en la actividad desde un principio pues se llevaba a cabo en la tableta la actividad es decir el juego. Fue muy adecuada la actividad pues mantenía su interés. El juego de la oca fue una muy buena elección pues el objetivo de esta fue que realizará sumas mentales sin ayuda de nada. El tiempo que se llevó esta actividad fue el indicado para su edad y para las sumas que esta realizando en la escuela. Para que el alumno estuviera con interés en la actividad</p>

<p>Obtener que el alumno realice la actividad con gusto y ganas. Mantener el interés en la actividad. Lograr que el alumno solo juegue el tiempo que se indica</p>	<p>establecido. El alumno muestra gran interés en la actividad pues esta actividad la juega mucho en navidad con sus abuelos o cuando hay reunión familiar por lo que estaba muy acostumbrado al juego. Esta muy interesado en jugar bien, que se fija si alguien no ha realizado la suma bien y por ende se coloca en alguna casilla equivocada. En algunas ocasiones di mal la respuesta de la suma para ver si el alumno detectaba el error.</p> <p>El alumno no muestra ningún interés por la actividad la realiza pero no se ve interesado, ni motivado y mucho menos llama su atención, conforme pasan los días y se le coloca el memorama para que busque los pares correspondientes va mostrando interés, es una actividad en la cual no utilizo mucho tiempo para que poco a poco vaya gustandole al alumno y quiera seguir jugando.</p> <p>Al pasar los días voy viendo que el alumno logra identificar ya algunas figuras más esto hace que este interesado en la actividad.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>No tener el interés del alumno al principio de la actividad.</p> <p>El alumno quería actuar como hijo es decir la relación que tenemos madre e hijo, pero se le indicaba que en ese momento no era su mamá si no la persona que venía ayudarle con sus dificultades en la materia matemáticas.</p> <p>¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron?</p> <p>Que al principio quería estar escuchando música y bailando en vez de ver el vídeo y se resolvió indicándole que no podía hacer otra cosa durante la actividad que se le indico primero.</p>	<p>se le indico que se le daría un premio si conseguía el mayor número de pares.</p>
<p>Contrastación:</p> <p>El alumno no mostraba interés en la actividad por que no comprendía bien, pero con paciencia, tranquilidad, respetando sus emociones e indicándole que estaba bien sacarlas entonces fue mejorando su actitud al grado de lograr que al final hiciera la cara de un chango y una mariposa.</p>		

El alumno es catalogado como un niño muy dinámico y hasta en ocasiones hiperactivo pero al observarlo me doy cuenta que no es así sino que al tener demasiada energía demanda actividades escolares más didácticas es decir sean participativas, dinámicas, pero a la vez cortas y que mantenga un poco de emoción, pensamiento, habilidad.

Lo mejor del alumno es que aunque se equivoque el sigue intentando y dando respuestas no se rinde tan fácilmente eso es muy bueno en él.

Triangulación de momentos		
CATEGORÍA: REGULACIÓN EMOCIONAL		
Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Al principio el alumno se desesperaba, enojaba y estresaba porque no le salían los dobleces como en el video, lloraba, se tiraba al suelo, a veces comenzaba a sudar del nervio que no le salía la figura.</p> <p>El alumno estaba tan emocionado por el juego y contaba tan rápido que se equivocaba en dar la respuesta durante la actividad.</p> <p>El alumno se enoja y no quiere participar durante las clases de matemáticas cuando el tema son sumas mentales porque no logra realizarlas y no da el resultado, lo que ocasiona que se quede callado cuando la maestra le otorga la palabra.</p> <p>Al no poder realizar las sumas el alumno cierra su cuaderno y no quiere saber nada de sumas</p> <p>El alumno al no poder lograr identificar las figuras geométricas estaba muy nervioso, estresado, con miedo y paralizado lo que hacía que no respondiera bien, ni ligara nombre con figura geométrica.</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Conforme avanzan los días, va logrando mejorar su doblez, comienza a lograr seguir el video para hacer su figura, como va haciéndolo esta contento y entusiasta por que le ha salido su doblez. Me doy cuenta de que los niños son capaces de aprender las cosas con paciencia, transmitiéndoles seguridad, hablándoles bien y con respeto y sobre todo escuchándolo.</p> <p>Durante el primer cuestionario realizado al alumno, aunque no se le mencionó nada respecto a si estaba bien o no, sabía que no estaba bien y se sentía mal. Los niños constantemente enfrentan diversas presiones académicas y sociales, estas emociones van desde sentirse enojado, molesto, ridiculizado, orgulloso, entre otras, y afectan el aprendizaje porque influyen en la comunicación, la atención, el actuar enojado tiene consecuencias negativas para el aprendizaje.</p> <p>La formación en habilidades socioemocionales puede hacer que los niños sean más inteligentes a través del desarrollo de una parte del cerebro (corteza prefrontal) que es la responsable de las habilidades académicas importantes como el control de los impulsos, el razonamiento abstracto, la</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>Se ha notado en sus clases que cuando se enoja porque la docente no escucha su respuesta o todos hablan al mismo tiempo y no escucha, respira, cierra sus ojos unos segundos para estar en el aquí y ahora.</p> <p>Ya no se levanta tanto durante la actividad.</p> <p>Ahora realizando el análisis me doy cuenta que pude haber prolongado la actividad un mes más para que el alumno continuara practicando los dobleces y otras figuras.</p> <p>Cuando no logra la respuesta correcta el alumno, respira profundo, cuenta hasta 10 y se calma, toma un poco de agua y entonces vuelve a contar y da la respuesta correcta.</p> <p>Durante la evaluación se nota más tranquilo al alumno, anota en orden los números de acuerdo a la posición unidad, decena y centena.</p> <p>Cuando en el salón hacen dictados de números o pide que lean la cantidad lo hace correctamente. Su docente indica que se nota un gran avance y que se ve que ha estudiado mucho.</p>

<p>Lograr que el alumno no se tire al suelo por enojo o desesperación</p>	<p>planificación a largo plazo y la memoria de trabajo. (Verdusco, 2013)</p>	<p>Se ha notado un gran avance con la actividad. El alumno ha participado en una actividad en su salón de clases durante la clase abierta y el alumno respondió bien dos sumas mentales ha sido felicitado por su maestra.</p>
<p>Que el alumno respire profundo 3 veces para relajarse</p>	<p>Los primeros días el alumno se enojaba porque no le salía la operación es decir la suma, no utilizaba sus dedos como apoyo ni su imaginación para ver los números.</p>	<p>Se requiere tener en cuenta distintas habilidades Goleman: menciona el autoconocimiento, autorregulación, automotivación, reconocimiento de las emociones ajenas y el control de las emociones. Se debe crear contextos educativos variados que abran las puertas para explorar el desarrollo de todas estas capacidades. No es fácil sentir algunas de esas emociones y aprender a convivir con ellas, recuérdale que el no es su emoción y que no es malo lo que siente y que pasará</p>
<p>Sentir las emociones tanto buenas como malas</p>	<p>Al principio se le enseña al alumno que si siente enojo porque no logra las sumas o siente que empieza a sudar o quiere llorar esas emociones están bien pero que no es bueno que con lo que él siente afecte a otras personas o a él mismo.</p>	<p>(Regulación emocional. 5 juegos para desarrollar la inteligencia , s.f.)</p>
<p>Controlar las emociones para sacarlas sin afectar a nadie y sobre todo así mismo.</p>	<p>El alumno se muestra muy ansioso por la actividad a realizar se nota muy divertido y emocionado.</p>	
	<p>Durante el desarrollo de la actividad el alumno esta muy nervioso y repite que no puede, se le tiene mucha paciencia y se le explica varias veces el nombre de la figura con la figura para que vaya identificándolo esto durante las primeras semanas. Después se comienza con el juego de memorama donde solo usamos 6 tarjetas para conseguir 3 pares se le dice que no se preocupe si no encuentra ninguna poco a poco , conforme pasan las semanas el alumno ha avanzado bastante logra relacionar nombre con figuras y encontrar los pares del memorama.</p>	
	<p>¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron?</p>	
	<p>Algunos días el alumno no estaba de humor para llevar a cabo las actividades pues algunas veces veía cuando su papá se iba de viaje y el estar aquí en casa evidenciaba más su emoción hacia esta situación.</p>	
	<p>Que llegará su papá temprano del trabajo y entonces se perdía el hilo de la actividad, pero se incluía en la dinámica y esto causaba mucha emoción en el alumno.</p>	
	<p>Que llegará su abuela o que se fuera a quedar con ella entonces estaba más emocionado y disperso y no estaba en la actividad.</p>	

Contrastación:

A veces el alumno es catalogado como un niño muy nervioso cuando le toca participar, pero al observar las clases me doy cuenta que es por que el alumno no sabe la respuesta, y trata de darla aunque se equivoque, a veces le mencionan que se emociona mucho cuando realizan un juego, pero es que se observa que le cuesta trabajo controlar sus emociones; pero este juego es de gran utilidad para el control de sus emociones.

Se emociona tanto el alumno que muchas veces en su desesperación cuenta tan rápido que no da la respuesta correcta o no cuenta bien y por eso se equivoca.

Triangulación de momentos**CATEGORÍA: ATENCIÓN, CONCETRACIÓN**

Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Al principio al alumno le costaba estar atento al video porque no entendía el dobléz, lo que hacia que perdiera la atención, conforme fueron pasando los días y el estar continuamente repitiendo el dobléz fue comprendiéndolo y por ende manteniendo la atención, concentración.</p> <p>Durante el tema de unidad, decena y centena perdía la atención, concentración en la clase pues no comprendía bien el tema.</p> <p>El alumno perdía muy fácil mente la atención y concentración durante sus clases en línea porque no podía hacer las sumas mentales de matemáticas.</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>Mantener la atención por 1 hora completa</p> <p>Realizar el dobléz que se indica en la imagen</p> <p>Realizar sumas mentales correctas</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría? Al comienzo de la actividad se empezó por solo doblar la hoja sin ningún sentido esto con la finalidad de que observara y estuviera atento siguiendo las indicaciones y puso el video del origami para realizar la figura, al principio se iba pausando el video y realizando junto con él el dobléz, las veces que fueran necesarias para que viera como quedaba la forma de la hoja. El alumno estaba muy atento y concentrado realizando la actividad en la tableta, es más hay algún ruido, cuando está haciendo el primer dictado de números, esta volteando a todas partes, y en un momento no sabe que número se dictto. A diferencia del dictado realizado al concluir el periodo de la actividad donde se ve un niño totalmente concentrado en el ejercicio es decir en el dictado, esta atento al número y lo escribe súper rápido, también coloca en cada cuadro el número.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Que no le salía el dobléz, y que esto hacia que perdiera la concentración y por ende la atención en el vídeo, cuando pasaba esto se pausaba el vídeo y se daba un tiempo para respirar y estar atento en el aquí y ahora para que respirará, tomara agua, fuera al baño</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando? Puesto que el alumno perdía mucho la atención concentración, ya que se distraía constantemente con cualquier cosa y con esta actividad se ha visto bastante mejoría. El juego de La Oca fue de gran ayuda para que el alumno estuviera muy atento a las sumas mentales por realizar, durante la evaluación se notó un gran avance pues lo izo bien aprendió a utilizar su mente a su favor pues veía el número más grande arriba y con ayuda de sus dedos formaba el número pequeño logrando así la suma y el resultado correcto</p>

	<p>¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron?</p> <p>Si llegaban a tocar la puerta el alumno se distraía preguntando quien era y estando a la expectativa para saber, lo que hacia que perdiera la atención, concentración, y tuvieramos que regresar el video mas atrás para que comprendiera nuevamente lo que estaba haciendo.</p>	
--	--	--

Contrastación:

El alumno en algunas ocasiones durante la clase fue reprendido como un niño que no está atento en la clase pero el docente no indaga más allá del porqué de esta situación ya que si se le preguntará al alumno vería que no es por gusto sino porque realmente no comprende el tema.

No generalizo pero es aquí donde un docente debe indagar más allá del porque no esta atento a la clase o el tema que se esta dando y saber bien el porque

Triangulación de momentos

CATEGORÍA: TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN

Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>El alumno se frustraba porque no podía resolver una operación en matemáticas o no podía dar el resultado cuando se lo pedía la docente, lo que ocasionaba que dejara de intentar y prestar atención a la pantalla y se distrajera con otra cosa, lo que ocasionaba que la docente por momentos no le preguntara a él para que diera algún resultado</p> <p>El alumno no logra acertar en los nombres de las figuras geométricas, se frustra mucho, y no quiere seguir con la actividad</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>Que el alumno aprenda a sentir la frustración y dejarla ir</p> <p>El alumno aprenda a canalizar la frustración para bien.</p> <p>Que el alumno se mantenga en el aquí y ahora.</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Durante la actividad se habló con el alumno respecto a si sentía ganas de dejar las hojas a un lado y salir corriendo porque el doblez no le salía debía indicarme que se sentía como Hulk e inmediatamente detendríamos la actividad, pausaríamos el video. Comenzamos a dar pequeños saltos, mover las manos y jugamos con las manos marinero que se fue a la mar, con esto noté que el alumno se calmaba y la frustración era controlada, al cabo de unos minutos el alumno regresaba a la calma y continuaba la actividad con mejor actitud.</p> <p>Poco a poco y con mucha paciencia se ayuda al alumno con esta actividad a que en el memorama encuentre los pares y que si en algún momento se siente como Hulk que respire profundo y este calmado descansemos unos minutos y continuemos con la actividad del memorama.</p> <p>El alumno ha cortado los papeles y hemos dibujado la figura y colocado su nombre en pequeño junto a la imagen y en otra tarjeta en grande. Él al hacer esta actividad esta repasando las figuras geométricas sin estar pegado a su cuaderno y al verlas físicamente ayuda mucho a que las comprenda mejor y las entienda pues las podemos comparar.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Que el alumno aventó las hojas y no quisiera seguir con la actividad.</p> <p>En una ocasión el alumno se tiro al suelo boca abajo y se hizo el dormido porque ya no quería continuar con la actividad</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>La actividad fue muy calmada y tranquila para él ya que es un niño muy expresivo, en constante movimiento.</p> <p>El alumno es más tolerante, intenta dar la respuesta aunque no este correcta esta, ayuda a sus compañeros a controlarse pues lo que hace es decirles que respiren cuando se siente como hulk. En estos días ha aprendido a saber de la emoción y como manejarla ante cualquier situación, ya sea en la escuela, en casa o en un juego.</p> <p>La tolerancia es la habilidad para que minimice el malestar que genera la no consecución de los deseos para manejarlo para que no se bloqué. Es una forma de garantizar la estabilidad emocional frente a la situaciones en las que las cosas no salen como queremos.</p> <p>Manejo de emociones en este caso frustración (Iriarte, s.f.)</p>

	<p>¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron?</p> <p>Que después del 9 de julio se modificó el horario de las actividades de ser en la tarde se pasaron de 9 am a 1pm</p>	
<p>Contrastación:</p> <p>El alumno es muy expresivo con sus emociones, y muchas veces es mal interpretado como muy exagerado o muy enojado, pero llevando a cabo este análisis me doy cuenta que no sabía como sacar la frustración.</p> <p>Me sorprende mucho el alumno pues ha avanzado bastante identifica ya varias figuras geométricas, y con paciencia, calma y repetición de la actividad vamos logrando avances pero sobre todo manejando la frustración y sobre todo a su ritmo</p>		

Triangulación de momentos		
CATEGORÍA: PENSAMIENTO MATEMÁTICO		
Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Al alumno le costo mucho trabajo comprender que al doblar la hoja se obtenía una figura geométrica perfecta, pues no podía doblar la hoja bien, lo que ocasionaba que se desesperaba, o enojara.</p> <p>No logra comprender como se forma el número trescientos o doscientos, le agrega ceros antes del número</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Al llevar a cabo la actividad diariamente se fue dando cuenta que si hacia el doblar de la hoja bien, obtenía una figura geométrica correcta, empezó a darse cuenta que obtenía cuadrados, triángulos, círculos, pentágonos, por mencionar algunas figuras.</p> <p>Al llevar a cabo la actividad diaria por una hora el alumno esta constantemente viviendo la experiencia del número es decir repasándolo, pero no de memoria si no comprendiéndolo y</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>Al realizar el doblar en la hoja y esta se transforma en una figura el alumno se da cuenta que se parece a alguna figura geométrica que hay en casa. El desarrollo de capacidades como la intuición, la observación, el razonamiento lógico y la imaginación favorecen este pensamiento. (Significado de Pensamiento Matemático (Qué es, Concepto y Definición), s.f.)</p>

<p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>Lograr los dobleces indicados</p> <p>Hacer el dictado anotando correctamente los números</p> <p>Leer correctamente la cantidad dictada así como del juego</p>	<p>entendiéndolo. ¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Le costaba comprender la cantidad, leerla sobre todo cuando la tenía en la pantalla. Al principio no le veía sentido el alumno a doblar una hoja pues no le quedaba la figura, lo que hacía que se molestará y cerrará su mente para aprender.</p> <p>¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron?</p> <p>Había momentos en que el alumno ya no quería realizar los dobleces. Y era tanto su miedo o enojo a que no le saliera que se bloqueaba en la actividad; por lo que se le daba unos minutos para descansar, despejar la mente y comenzar de nuevo.</p>	<p>El alumno logra hacer las cantidades correctas durante la evaluación y cuando hace los dictados en el salón de clases se nota un gran avance en clase y en la evaluación.</p> <p>Ya identifica bien las cantidades de sus billetes didácticos y son utilizados ya en otras actividades.</p>
<p>Contrastación:</p> <p>No hay niño listo o catalogado como ignorante si no niño al cual no se le proporcionan las actividades que puedan ayudarlo a mejorar. En este caso al alumno le ayudó el juego para ir mejorando a la fecha le gusta seguir estas actividades aunque ya no sea un proyecto ya que él sigue en la escuela, al mismo tiempo comparte con sus compañeros como ha logrado mejorar</p>		

<p align="center">Triangulación de momentos</p>		
<p>CATEGORÍA: CONVIVENCIA FAMILIAR</p>		
<p align="center">Antes</p>	<p align="center">Durante</p>	<p align="center">Después</p> <p align="center">(satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)</p>
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>El alumno jugaba mucho con la tableta.</p> <p>Al ser hijo único las únicas personas con las que puede jugar es con sus padres o con su tableta.</p> <p>Su papá por cuestiones de trabajo viaja constantemente por lo que</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Se comenzó a jugar con los dados y las fichas fueron unos dinosaurios que el alumno tiene. Al principio se empezó con sumas en papel y utilizando mucho sus dedos pero poco a poco se le fue enseñando que en su mente podía ver un número y que ese número a su vez sería el mayor y en sus dedos colocaría el</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>A los niños le gusta jugar solos o con amigos, pero sobre todo les gusta jugar con su familia. El juego es una actividad, para el aprendizaje y</p>

<p>siempre esta al cuidado de su mamá y es con ella con la que juega siempre y realiza las actividades escolares como recreativas.</p> <p>Este juego es un gran motivador para jugarlo en familia cuando papá esta en casa o con sus abuelos</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p>	<p>numero pequeño y así obtendría el resultado sin necesidad de anotar la suma en el cuaderno, poco a poco y con los días como práctica el alumno fue dominando esta técnica o truco.</p> <p>Algunos días su abuela jugaba con nosotros y esto al alumno le emocionaba mucho.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Como tal tensiones no se vivieron únicamente que el alumno estaba tan emocionado por el juego en algunas ocasiones se equivocaba al dar la respuesta de la suma</p> <p>¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron?</p> <p>Que en algunas ocasiones se tenía que ir el alumno a casa de su abuela por lo que la actividad se modificaba de hora o se llevaba a cabo en casa de su abuela, el alumno estaba encantado pues le mostraba a su abuela como hacia las sumas</p>	<p>facilita por su dependencia de los objetos las personas, y los espacio, así como la relación con en el entorno. Es un elemento esencial para la transmisión de la cultura y para la adaptación al mundo de los niños. (Aprender juntos, crecer en familia . Disfrutemos juntos en familia , s.f.)</p>
<p>Contrastación:</p> <p>Como padres a veces creemos que los hijos están bien con el tiempo que les dedicamos y que al estar jugando con una tableta o viendo una película estamos conviviendo con ellos cuando lo que les gusta es que juguemos realmente que nos involucremos en los juegos y sus actividades.</p>		

Triangulación de momentos

CATEGORÍA: CONTEO DE NÚMEROS

Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>El alumno no se colocaba en la casilla correcta por no contar bien los números ya que no daba el resultado correcto de la suma</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>Dar respuesta correcta a la suma mental</p> <p>Contar despacio y bien</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>El contar números es de todos los días, pero cuando se tiene que hacer por el resultado de la suma ahí es cuando se le complicaba al alumno empezamos de cantidades muy pequeñas como el 1 o el 2, donde se daban resultados de una sola unidad conforme pasaron los días se comenzó a realizar sumas de 5 más 6 o 6 más 5, llegó un punto en que se utilizaron 3 dados para aumentar los números y el resultado de este, ya que la actividad era para reforzar las sumas mentales.</p> <p>Se dio cuenta que el conteo de números lo utiliza siempre así como las sumas mentales, pues al ir a la tienda tiene que realizar correctamente las sumas para que le den bien su cambio y pague con la cantidad correcta</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Cuando se aumentó un tercer dado el alumno se puso tenso pues no sabía cómo se utilizaría conforme pasaron los minutos y días fue viendo que solo se aumentaba un número y comenzó a dar respuestas más rápido.</p> <p>¿Qué imprevistos se tuvieron que resolver y cómo lo hicieron?</p> <p>El estado de ánimo que había veces que no quería realizar la actividad porque estaba cansado de las actividades escolares.</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>Jugar en matemáticas puede ayudar a que conozca mejor cuales son las destrezas del niño así como los desafíos.</p> <p>El juego tiene un alto valor educativo que permite a los niños aprender de forma significativa y al mismo tiempo sirve para darse cuenta de como aprende los niños entendiendo las estrategias y los procedimientos que utilizan.</p> <p>El número es uno de los contenidos principales en la educación infantil, se encuentra en el desarrollo de hábitos y rutinas que habitualmente llevamos a cabo. (Jugando con los números , 2016)</p>

Contrastación:

El juego es una súper herramienta para reforzar los temas vistos en clase, ahora que conozco un poco más de este tema me doy cuenta de la importancia del juego en los niños y si lo ocupamos en la dirección correcta que en este caso es repasar los temas me doy cuenta que si funciona y que el alumno esta logrando un gran avance en la materia matemáticas.

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

6.-Conclusiones

Durante la realización del proyecto de desarrollo educativo y la pandemia que se vivía como hace muchos años no ocurría; me di cuenta de la importancia de la labor del docente y sí, como padres de familia lo sabemos, lo vemos pero no les damos realmente el reconocimiento que realmente merecen. Es de suma importancia recalcar que es una corresponsabilidad, un trabajo en equipo en el cual si ambas partes trabajan en conjunto, los frutos se verán en el aprendizaje y resultados del estudiante.

Darme cuenta que aunque la actividad sea sencilla como en este caso a través de juegos y actividades tradicionales que fueron enfocadas a la materia matemáticas, el estudiante fue reforzando el conocimiento, resolviendo dudas, comprendiendo el tema que le costaba trabajo, repasando y todo a través de una manera divertida, dinámica, llena de risas.

Conocer al sujeto en este caso al alumno en que temas tiene complicaciones, es decir, le cuestan trabajo, no comprende el tema, se le dificulta realizar los ejercicios, se enoja, frustra, pierde la atención, concentración, es vital para implementar así la correcta estrategia de la actividad. Como darle espacios para respirar, caminar unos momentos, despejar su mente, pero sobre todo tenerle paciencia y comprensión, que exprese sus emociones que aprenda a saber lo que siente y que todo con perseverancia se logra, como en el caso que no lograba llevar a cabo los dobleces de las figuras de Origami y con trabajo diario y paciencia vio los resultados.

Pero sobre todo ser testigo que es la convivencia, el pasar verdaderamente tiempo con los niños, el enfocar toda la atención a su inteligencia emocional, la cual se va dejando de lado muchas veces y se enfoca uno en la inteligencia académica pero con estas actividades me di cuenta que si lo emocional realmente esta cubierto, es decir hay abrazos, atención, importancia, vez a los ojos al niño, escuchas lo que quiere decir en silencio y respetas su voz entonces esto se verá reflejado en lo académico.

7.-Referencias bibliográficas

(50 Actividades para aprender figuras geométricas, s.f.) 50 actividades para aprender figuras geométricas

Aguerrondo y Xifra (2002) La Escuela del Futuro y Cómo Piensan las Escuelas que Innovan

(Alarcón Gallardo & Guzmán Grijalva, 2016) Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de 2do grado de la escuela Isabel de Castilla a través de actividades artísticas y lúdico - pedagógicas

(Aldabaldetrekú) Jugar en familia: Descubriendo los juegos cooperativos

Alfonso, C., Botella, M., Devesa, A., Fargueta, R., Gutiérrez, C., López, F., . . . Torres, J. (s.f.). Talleres y juegos matemáticos. En Talleres y juegos matemáticos (pp. 1 - 71). EXCMO. Ayuntamiento de Aspe Concejalías de Cultura y Educación.

(Álvarez Montesinos, Mariam Costa, & García - Orza, 2018) ¿Qué necesitamos para aprender a multiplicar? El rol de las habilidades básicas y la ansiedad. Escritos de Psicología – Psychologica Writings. Vol. 11, núm. 3, pp 103 – 104. Universidad de Málaga

Ander - Egg, E. y Aguilar M.J. (1989) Cómo elaborar un proyecto. México, El Ateneo, p. 22-24.
<https://www.econo.unlp.edu.ar/frontend/media/99/10999/ef5675d236f679fc4ce20dbd4278c875.pdf>

(Aprender juntos, crecer en familia . Disfrutemos juntos en familia , s.f.) Aprender juntos, crecer en familia. Disfrutamos juntos en familia

(Arroyave, Benítez, Bolívar, & Orrego, 2014) Educación, pedagogía y ambientes de aprendizaje

Asesor De Tesis Online (24 junio 2015). Ejemplos de objetivos claros en una tesis. Cómo elaborar una tesis [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vALW6eELxt8>.

(Bárcena, Marchesi, & Iglesias, 2010) Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

Bauman, Z., & Ruiz, C. B. (2005). En busca de soluciones éticas a los problemas de la modernidad. En *Ética Posmoderna*. México: Siglo XXI. Pp. 247 a 253.

Bermejo, B. & Vieira, I.C. (2007). El aprendizaje de las matemáticas en la enseñanza secundaria. *Píxel*. - B.t. *Revistade medios y Educación*, 30, pp. 119 - 141

Blanca García, Covadonga & Otero Suárez, Teresa (sf). *Geometría con papel / papiroflexia matemática*. Universidad de Coruña e IES "Antonio Fraguas" de Santiago de Compostela

Calderón, C. y Ramírez, H. (s/f). Educación inclusiva: la interculturalidad como un paso a la equidad entre culturas en el aula. Costa Rica: Universidad Nacional.

Cárdenas Soler, Ruth; Gordillo Catellanos, Patricia; Piamonte Contreras, Sandra (2017). Desarrollo del pensamiento numérico: Una estrategia: El animaplano. Revista pensamiento y acción. Tunja (Boyacá - Colombia) No. 23 Julio - diciembre

Castro Martínez, Elena y Fernández de Lucio, Ignacio (2013). El significado de innovar. Madrid: CSIC, Catarata. Pp. 24 a 56. Documento: ¿Cómo se innova?

Centre for Educational Research and Innovation

Corporación día de la niñez (Publicado el 8 de agosto de 2014). Tutorial Diario de Campo KM [Archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=NDa7AdAGdvM>.

Coto, A. (2011). Ayuda a tu hijo a entrenar con inteligencia. Madrid España Edaf. Bogota

Couñago, Ana (2020). 5 juegos de mesa para mejorar la atención. Eres mamá eresmama.com

Created using Pow Toon. (Publicado el 26 de septiembre de 2014). Propuesta de intervención. [Archivo de video].

Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=GwUQx3i6QPM>.

churchofjesuschrist.org Dediquemos tiempo a cada miembro de la familia

Delgado, (2019) La participación de los padres en la enseñanza es clave para el éxito de los alumnos

De León Gómez, Lidia Anahí; Hernández Dimas, Ricardo Javier & Escuela Normal Prof. Serafín Peña (2019). El juego didáctico como recurso para favorecer la resolución de problemas de resta en alumnos de 2do grado.

Duarte, Liliana ¿Te has dado cuenta de los beneficios del origami? Centro Especializado en Procesos de Aprendizaje Personalizado. <https://www.cepapasesorias.com>

Edgardo Oikión Solano sf Ambientes de Aprendizaje

Escarbajal, A. (1989): •Una visión de la pedagogía y la concepción de la "Societá

Educante" en Italiaio, Revista de Pedagogía Social, 4, pp. 181- 193.

Familia, (2017) La importancia de pasar tiempo en familia

F. Filmus, D., Sileoni, A., S. de Bocchio, M., & Birgin, A. (s.f.). El juego como recurso para aprender. Material para docentes. En J. e. 1.

Franco Mariscal, Antonio Joaquín & Simeoli Sánchez, Paola (2018). Un enfoque basado en juegos para aprender geometría en educación primaria. Estudio preliminar. Sao Paulo

Fregoso, (2021) ¿Qué es lo que ha cambiado, que permanece?

García Peña, Silvia; Lozano Suárez, María de los Dolores; Mendoza von Del Borch, Tatiana María; Palmas Pérez, Santiago Alonso; Sandoval Cáceres, Ivonne Twiggy; Schulmaster, Mónica Inés (2019). Libro de 2do grado de primaria. Dirección General de Materiales Educativos de la SEP

Giugni, G. (1983): Società, Comunità-Educazione, Brescia, La Scuola

Gómez Benavides, Leisby (2019). El dominó como estrategia para el aprendizaje de las matemáticas en el grado primero.

Grecia Gálvez, Diego Cosmelli; Lino Cubillos, Paul Leger; Mena, Arturo; Tanter, Ximena; Flores, Gina Luci; Montoya, Soledad; Soto - Andrade, Jorge (2011). Estrategias

Cognitivas para el cálculo mental. Revista de Investigación en Matemáticas Latinoamericana

Guilera, Jaume. Concentración: Trabajo mediante juegos. Mentalex Blog. mentelex.com

Guzmán, Miguel. (1989). Juegos y matemáticas Revista suma No. 4 pp. 61 - 64

Herrera, L. (2016). El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil.

Jugando en familia, Descubriendo los juegos cooperativos Aldabaldetrekú Olatz; Pp. 1-16

Kinil, P. (2016). El juego como estrategia para propiciar el aprendizaje de la resta en 2do grado. Propuesta Pedagógica presentada para obtener el título de licenciado en Educación Primaria para el Medio Indígena.

Licenciatura en Educación Primaria del Instituto Estatal de Educación Normal de Nayarit (Publicado el 25 junio 2016) Informe del Proyecto de Intervención Socioeducativa Escuela Primaria "Juan Hernández García" [Archivo de video]. Recuperado

de: <https://www.youtube.com/watch?v=JUYo7f6TTQM>

Libro SEP 2DO grado primaria (García Peña, y otros, 2019)
libros.conaliteg.gob.mx

López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Revista Autodidactica on - line. Revista de la Educación en Extremadura, Pp. 1- 19 .

López Tavares, Alberto (2019). El juego permite ampliar el tiempo de atención en clase.

Lugo, Gutiérrez y Trejo 2017 La estrategia de intervención en la Leip, México, UPN.

Mazariegos, Maydeline Giselly (2017). Juego de la lotería y su incidencia en el aprendizaje de las tablas de multiplicar. Estudio realizado en el grado de cuarto primaria del colegio Cristiano del Valle del municipio de San Juan Cristóbal departamente de Totonicapan. Tesis de Grados. Universidad Rafael Landivar. Facultad de Humanidades. Licenciatura en Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas.

Piaget, J. (1985). Seis estudios de psicología. Editorial Planeta, Barcelona. Pp- 116

Pizarro Laborda, P., Santa López, A., & Vial Lavín, B. (2013). La Participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas en los contextos escolares. Diversitas: Perspectivas en Psicología, Vol. 9 núm. 2, 271 - 287.

Portal de educación infantil y primaria. Crucigramas y sus beneficios en la educación de los niños. educapeques.com

Programa SEP. (2020 - 2021). Programa de Estudio 2011, Guía para el maestro primaria /2do grado planyprogramadestudio.sep.gob.mx

Proyecto “Ambientes Innovadores de Aprendizaje”

¿Cómo pueden las ciencias del aprendizaje aportar al diseño de los ambientes de aprendizaje del siglo XXI?

Pruñosa Queral, Rocío (2017 - 2018). Trabajo final de grado en maestra de educación primaria. El uso del juego como recurso didáctico en el aula presentación de "la oca matemática"

Ramos, R., Gutiérrez, E., & Mancilla, M. (2015). El juego como estrategia didáctica en la práctica docente en estudiantes de nivel básico.

(Razeto, El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas., 2016). Revista Páginas de Educación. Vol. 9, Núm. 2, Pp. 1 – 26

Reyes Hernández, Katy Lizeth; Sánchez Chávez, Nora Patricia; Reyes Gómez, Ulises; Reyes Hernández, Diana Piedad; Reyes Hernández, Ulises. (2014). Los videojuegos ventajas y perjuicios para los niños. Revista Mexicana de Pediatría. Vol. 81 Núm2 marzo - abril 2014. Pp 77 - 78

Roa, Ana. 9 consejos prácticos para entrenar la atención de los niños Revista infantiles. conmishijos.com

Robledo Ramón, P., & García Sánchez, J. -N. (2009). El entorno familiar y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos con dificultades de aprendizaje: revisión de estudios empíricos. *Aula Abierta* Vol. 37, núm. 1, Pp.117 -128.

Sáez Carreras, Juan. (2012). Capítulo 2. La Construcción de la Pedagogía Social: Algunas vías de aproximación Pedagogía Social. Universidad de Murcia. Editorial Ariel, SA., Barcelona. Pp 40 - 66

Sánchez, N. (2013). El juego y la matemática juegos de matemáticas para el alumnado del 1er ciclo de E. Primaria. Valladolid, España. Escuela Universitaria de Educación Polencia.

Sánchez Vázquez, Adolfo (1980). La Filosofía de la praxis. Qué es la praxis. Praxis creadora y praxis reiterativa. . Parte 2 Cap. I a IV. México: Grijalbo. Pp. 245 a 263 y 301 a 331.

Sf. (s.f.). El juego una estrategia importante. *Educere La Revista Venezolana de Educación*.

Sf. (s.f.). wikiadpucv.cl. Obtenido de www.wikiadpucv.cl.

Terán, M & Pachano, L. (2009). El trabajo cooperativo en la búsqueda de aprendizajes significativos en clase de matemáticas de la educación básica. *Educe* 13 Pp. 159 - 167

Understood.org. (2014 - 2021). Obtenido de www.understood.org

Úsuga, O.A. (2014). Diseño de una unidad didáctica para la enseñanza aprendizaje de la multiplicación de números naturales en el grado tercero de la Institución Educación

Antonio Derka Santo Domingo del municipio de Medellín
(Tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia,
Medellín, Colombia

Valverde, L (s/f) El Diario de campo. Revista de trabajo social

Recuperado. de:

http://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391_993/art1.pdf

Vargas, B. (publicado el 3 de abril de 2015), Inv. Cualitativa
Paso 44 [Archivo de video]. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=JDoCyU8dxZ8>.

Villarreal Silvia & Grecia Natalia (2011). Enseñanza de la
geometría en secundaria caracterización de materiales
didácticos concretos y habilidades geométricas. Unión,
Revista Iberoamericana de Educación Matemática Pp. 59 -
84

www.aprendiendomatematicas.com

www.conisen.mx/memonas2019/memorias/2/P405.pdf

www.ictgames.com

<http://www.juntadeandalucia.es> Desde el otro lado del espejo:
La lógica matemática.

Las matemáticas son un juego, Nuestro Proyecto

www.libros.conaliteg.gob.mx . (s.f.). Obtenido de
libros.conaliteg.gob.mx

www.roaeducacion.com

Zemelman, Hugo (2001). Historia y racionalidad en el conocimiento social en: De la historia a la política. La experiencia de América Latina. México: Siglo XXI. Pp. 27 a 39.

Zepeda, H.F. (1995) Atención - Concentración

8.-Anexos

A.-Observación de clase virtual

Cuadro para el registro de observación y diario de campo

Fecha _____

Materia _____

DÍA	REDACCIÓN

A.-Observación y registro de diario de campo

Diario de campo

DÍA	REDACCIÓN
<u>05 DE OCTUBRE DEL 2020</u>	Al preguntarle a Miss Susan y Miss Lisa quienes son las maestras de español e ingles del grupo de 2do año de primaria y quienes han tenido al grupo desde primer año y conocen bien a los niños han notado que algunos niños les está costando trabajo la comprensión de las instrucciones ahora que están en línea las clases y que no están ellas físicamente con los niños para darles la atención requerida, y tomando en cuenta que ahorita dependen del internet por completo para dar sus clases y que este muchas veces falla, o los niños tienen que trasladarse al trabajo de sus padres porque no hay quien los cuide, se distraen, no pueden escribir en ese momento las indicaciones, o se distraen en el trayecto, que cuando llegan a

su destino pues no saben que es lo que hay que hacer o se atrasan en las actividades.

06 DE OCTUBRE DEL 2020

Al observar al grupo de 2do año noto que hay dos niños que se distraen mucho, y pierden el hilo conductor de la clase lo que ocasiona que cuando alguna maestra pregunta para tomar participación no saben dónde va, o que es lo que tiene que hacer.

07 DE OCTUBRE DEL 2020

Hoy noto que algunos niños están solos durante las actividades a realizar, algunos son cuidados por sus abuelos, hermanos mayores, mamá o papá

08 DE OCTUBRE DEL 2020

Las docentes consideran que si se trabaja en equipo (padres, alumnos, y ellas mismas) y si los padres realmente apoyan entonces lograrán significativos cambios.

09 DE OCTUBRE DEL 2020

La adquisición y perfeccionamiento de las habilidades es parte esencial de la experiencia escolar, pero el factor que distingue un buen aprendizaje de otro malo o inadecuado es la capacidad de examinar las situaciones, las tareas y los problemas. Responder en consecuencia, lo malo que esta capacidad rara vez es enseñada o fomentada en la escuela

DÍA

12 DE OCTUBRE DEL 2020

REDACCIÓN

Hoy les toca educación física a primera hora al observar los niños tienen espacio en su casa para realizar las actividades, y el profesor deja ejercicios que no ocupen tanto espacio, algunos niños se emocionan, otro usa audífonos para escuchar la clase pero el profesor le pide que se los quite para que pueda moverse con mayor facilidad.

El profesor pide algún material como un globo, rollo de papel, una botella, vaso de plástico, o plato, simplemente material que la mayoría tenemos en casa solo lo que tal vez tenemos que salir a comprar son los globos. Algunos niños no presentan el

material, y de hecho el docente pide el material la segunda clase para que se tengan 4 días es decir para el lunes presentarlo.

13 DE OCTUBRE DEL 2020

Hoy en la clase de inglés hubo una cuestión con un compañero de mi hijo, (son 3 horas de ingles) y la maestra hace la clase muy dinámica para que todos participen y posteriormente trabajen en el libro. La maestra pidió que dijera una oración con las imágenes como lo habían realizado algunos de sus compañeros pero él no contestaba, después pidió que mostrara su cuaderno para ver cómo iba realizando el ejercicio o si tenía alguna duda, pero no respondía, pero si hablan de algún tema que no sea la clase entonces participa sin problema. Lo que mas llama la atención tanto de la docente de inglés como de español es que el año pasado el niño iba muy bien. El niño por lo que he observado esta solito, algunas veces toma la clase en la casa, en su cuarto, otras ocasiones se ve que esta donde trabajan sus padres, pero como tal no se ve que este alguien cerca a él orientándolo.

14 DE OCTUBRE DEL 2020

Este día realizaron un ejercicio en matemáticas, observe que a mi hijo le costó trabajo y lo que estaba haciendo era copiar las respuestas que los demás decían sin realmente razonarlo, lo deje, pero en cuanto termino su clase (español son las 3 últimas horas del día), le pregunte a mi hijo si había entendido lo que realizó en el libro o solo copio lo que la maestra anotaba, a lo que me indico que no entendió le borre todas las respuestas y nos pusimos a resolverlo, a explicarle y realizar en una hoja alterna las operaciones para que el viera de donde obtuvo cada resultado. También le dije que cuando algo no entienda pida a la maestra que se lo explique las veces que sean necesarias y si aun así no lo comprende que me diga y buscare otra manera diferente de explicárselo.

15 DE OCTUBRE DEL 2020

Hoy la maestra de español pregunto quien ya había leído la lectura o en que parte iban, algunos niños contestaron que la leirían hoy en la tarde, otros que solo faltaba una hoja (la lectura de esta semana solo es de una hoja y eran dos cuentos), esta actividad es con la finalidad que los niños lean bien en voz alta y comprendan lo que están leyendo.

16 DE OCTUBRE DEL 2020

Hoy platique con una mamá del grupo de tercero y me comentaba que ella trabaja, pero ahora con la pandemia esta con su hijo de 7:30 a 1:00 pm, porque de 1:30 a 6:30pm tiene que estar volcada al 100 en el trabajo y que ella como mamá a notado que le cuesta trabajo adaptarse a las clases virtuales, nota que se distrae más fácil que si oye un ruido o pasa algo en la compu pierde la atención y entonces se atrasa.

B.- Encuesta a padres de familia adaptación y concentración en las clases virtuales

Califica del 1 al 5 donde: 1 nada, 2 muy poco, 3 poco, 4 mucho y 5 demasiado

A.-Su hijo se distrae en clases

Clase de español () clase de inglés () clase de música ()

Clase de danza () clase de educación física ()

B.- Al alumno le ha costado adaptarse a las clases virtuales

1) 2 () 3 () 4 () 5 ()

C.- Sufre interrupciones durante la clase porque el internet los saca del sistema

1) 2 () 3 () 4 () 5 ()

D.- El alumno desea estar jugando durante la clase

1) 2 () 3 () 4 () 5 ()

E.- Usted considera que el internet de su casa es lento

1) 2 () 3 () 4 () 5 ()

F.- El alumno se distrae porque desea jugar con sus hermanos en vez de estar tomando clases

1) 2 () 3 () 4 () 5 ()

Cuestionario a padres de familia sobre clases virtuales

1.- ¿Cuántos hijos tiene?

2.-¿En que grado estan sus hijos?

3.- ¿Cómo toman clase por zoo, meet, tv?

4.-¿Cuándo estan tomando clases hay alguien que ayuda al niño durante sus actividades?

5.-¿La maestra o maestro tiene comunicación con los estudiantes?

6.- ¿La comunicación es por?

Cuestionario a padres de familia convivencia

1.- Juega con su o sus hijos juegos de mesa o virtuales

2.- ¿Cuántos días a la semana juega con sus hijos?

3.-¿Considera usted que el juego ayuda al aprendizaje?

4.-Usted deja jugar a su hijo o hijos juegos virtuales donde tiene interacción con otros niños

5.- ¿Usted sabe que algunos juegos virtuales son utilizados dentro del aula para resolver problemas educativos?

C.-Encuesta a docentes de educación primaria

1.- Durante su clase en línea considera que el alumno pierde más fácil la atención, concentración.

2.-¿En que materia considera usted que pierde el alumno más la atención, concentración?

3.-¿Usted aplica juegos durante su clase?

4.-¿En que materia aplica juegos?

5.-¿Qué aplicaciones virtuales de juego utiliza para complementar su clase?

6.-¿Usted conoce el juego minecraft education edition?

7.- ¿Ha aplicado en su clase minecraft education edition?

8.- ¿Le gustaria saber más sobre esta herramienta de juego aprendizaje?

PREGUNTA	1º	2º	3º	3º	4º	6º	6º	DOCENTES PRIMARIA
1.-Durante su clase en línea considera que el alumno pierde más fácil la atención, concentración	Si es fácil que se distraigan, por lo que se realizan actividades y juegos a lo largo de la clase para mantener la atención, concentración	Si	En ocasiones	Considero que en línea casi no pierden la atención por ser poco tiempo, mientras que en clase presencial se cansan más	Si debido a los diversos factores que hay alrededor, es decir en su entorno	Después de los 15 minutos si	Si los que son comprometidos en lo que están no la pierden, pero los demás si he observado que no ponen atención	Si debido a que muchos alumnos no encienden su cámara y porque el modo de aprendizaje de muchos alumnos es diferente, tengo casos de alumnos que es difícil mantenerlos sentados frente a la pantalla
2.-¿En que materia considera usted que el alumno pierde la atención, concentración?	Conocimiento del medio y formación cívica y ética	Español	Lengua materna	Español	En las que son más de teoría como historia	Si no les resulta interesante en cualquier materia, pero veo más interrupciones en formación cívica y ética	Matemáticas	Historia, materia difícil de manejar, saberla impartir para que el alumno se sienta parte de la historia
3.-¿Usted aplica juegos durante su clase?	Si	Solo en ocasiones	Si	Prácticamente no	Si para retomar la atención de los alumnos, reforzar contenidos y motivarlos en su aprendizaje	No, retos si	No	Si lo he encontrado muy necesario para preparar al alumno sobre el contenido, se relajan, pues después del recreo baja la atención. Los juegos es complicado usarlos pues el internet solo lo tengo que utilizar yo
4.-¿En que materia aplica juegos?	Lengua materna español y matemáticas	Matemáticas y español	Matemáticas y socioemocional	Solo en matemáticas. No aplico por el tiempo tan corto que tenemos y solo simón dice	En todas pero he tenido más oportunidad de aplicar en las asignaturas de español y matemáticas	En español, juegos o retos de coordinación y motricidad	Ninguna	Español, matemáticas, a veces historia o conocimiento del medio
5.-¿Qué aplicaciones virtuales de juego utiliza para complementar su clase?	Juego de tangram, crucigramas, completar palabras, diferentes aplicaciones virtuales	Son juegos didácticos que se pueden adaptar a clases en línea pero no aplicaciónes virtuales	Ninguno	No lo he hecho	Tak – tak , tak, árbol abc, mundo primaria	Pues ninguna, algunos he visto en tik tok	Ninguna	Antes eran dinámicas sencillas, páginas cerebrity, fleeply, ped, geogebra

D.-Registro diario de campo

Registro Observación Diario de Campo ORIGAMI

Día	V 21 MAYO	S22 MAYO	D23 MAYO	L24 MAYO	MA25 MAYO	M26 MAYO	J27 MAYO	V28 MAYO	S29 MAYO
HORA 1.30	<p>Hoy el alumno no tuvo clases por lo que se le explicó la actividad, se vieron algunos videos para que viera que es lo que íbamos hacer en los siguientes días.</p> <p>Al principio estaba nerviosa pues aunque soy su mamá le pedí que en las actividades a realizar no me viera como su mamá si no como una persona que quiere ayudarlo a comprender mejor el origami</p>			<p>Se comenzó con hojas recicladas para no desperdiciar, al comienzo el alumno no estaba muy atento pues se encontraba nervioso con la actividad y me comentó que no es bueno doblando hojas</p>	<p>Empezamos a doblar hojas de papel haciendo cuadrados, rectángulos, triángulos, a que marcará bien la hoja, que si tenía que ser un doblez a la mitad este estuviera bien hecho.</p>	<p>Hoy esta más tranquilo el alumno ha ido directamente por sus hojas y me ha enseñado que ya le queda la hoja doblada perfectamente a la mitad. Ahora comenzamos a cortar la hoja con los dobleces que el mismo ha marcado</p>	<p>Hoy comenzamos a ver un vídeo de realizar la cara de un chango y seguir los dobleces que hacen, el alumno esta muy estresado, no logra comprender bien la indicación, se desespera, frustra, enoja ya no quiere hacerlo y quiere pasar a otra actividad</p>	<p>Hoy volvimos a ver el vídeo que ayer empezamos, íbamos pausando para hacer el doblez con calma, no terminamos de verlo pero hoy estuvo más tranquilo, le indique que si comenzaba a estresarse, respirara profundo y me pidiera unos minutos para despejar su mente y poder comenzar de nuevo.</p>	
HORA 1.30	<p>Hoy le realice una evaluación sin que supiera esto con la finalidad de saber como empezó, se frustró mucho, se enojó, no quería seguir con la actividad</p>	<p>Hoy continuamos con el video del chango. Eligió la hoja que quería utilizar, y comenzamos a doblar, esta actividad la realizamos en el suelo, colocamos unos tapetes, para que no sintiera que estaba en clase y el vídeo lo pusimos en la tv para que pudiera ver mejor y observar con</p>	<p>Le cuesta realizar el doblez del triangulo y dejar un rectángulo inferior, no logra que la hoja quede bien doblada, se frustra, le indico que es con calma y tranquilidad que respire, de una vuelta y se despeje.</p> <p>Vuelve a intentarlo</p>	<p>El alumno me dice que ha visto algunos videos en YouTube y que intento hacer un avión, me muestra su figura pero no le salió bien.</p>	<p>Realizamos el doblez del triangulo y después de 3 intentos lo ha logrado le ha salido, ha brincado de alegría, esta tan emocionado que se la pasa haciendo este doblez en varias hojas.</p>	<p>Hoy le pido que haga el doblez del triangulo, y que doble en la parte del rectángulo para cortar ese pedazo, le cuesta trabajo que quede bien doblado, pero le ayudo un poco y le digo que marque bien la hoja para que se pueda cortar con facilidad.</p>			<p>El día viernes nos quedamos en el corte del rectángulo, hoy lo retomamos y se ha dado cuenta que formo un cuadrado le digo que vuelva a doblar la hoja en triangulo y que vuelva</p>

		detenimiento el doblez							hacer un triángulo.
DIA	MA8 JUNIO	M9 JUNIO	J10 JUNIO	V11 JUNIO	S12 JUNIO	D13 JUNIO	L14 JUNIO	MA15 JUNIO	M16 JUNIO
HORA 1.30	Hoy comenzamos viendo el video de la cara de un chango, ha comenzado con los dobleces tengo que poner varias veces pausa, cuando veo que se empieza a desesperar paro la actividad y cantamos marinero que se fue	Hoy volvemos a ver el video de la cara de chango, poco a poco y con varias repeticiones de dobleces ha conseguido que le salga la cara, se ve un poco rara, pero esta muy contento de haberlo logrado el solo	Hoy me ha pedido hacer una abeja pues en su salón leyeron el cuento de la abeja haragana, así que busco el vídeo de la abeja para llevarla a cabo comenzamos a realizar los dobleces, con calma y paciencia, como es la primera vez que ve el video le cuesta trabajo	El alumno esta algo inquieto pues, dada la pandemia no sale a ningún lado, hoy se ira a casa de su abuela por lo que está disperso y su mente no esta en el aquí y ahora, pero aun así comenzamos a ver el video de la abeja y como nota que le salen los dobleces se entusiasma y quiere realizar la abeja para dársela a su abuela			Hoy repetimos el video de la abeja y lo primero que me dice es que son puros triángulos, así que comenzamos con los dobleces, poco a poco esta vez nos colocamos en la mesa el comienzo a doblar y aunque no le queda tan bien el doblez esta calmado y paciente, respira, cuenta hasta 10 y si se siente frustrado o desesperado se retira un momento	Es un niño que por mucho de su parte para lograr realizar la actividad en estos días noto que ha pasado por diferentes emociones, como la frustración, el enojo, desesperación miedo, falta de atención, desmotivación por la actividad, su mente ha estado dispersa desconectado con la actividad pensando mejor en que va a jugar o hacer	
DIA	J17 JUNIO	V18 JUNIO	S19 JUNIO	D20 JUNIO	L21 JUNIO	MA22 JUNIO	M23 JUNIO	J24 JUNIO	V25 JUNIO
HORA 1.30	El alumno esta enojado pues durante su clase llamaron su atención por estar platicando. Me doy cuenta de la importancia de las emociones para realizar las actividades, y verdaderamente mantener la atención, concentración	Este día cortamos papeles porque necesitaba cuadros de papel para una actividad de su escuela, así que ocupamos este día para doblar hojas y hacer cuadrados, rectángulos triángulos, todas estas figuras de diferentes tamaños			Todo influye y sirve para aprender hoy en la escuela su maestra los ha puesto hacer una figura en origami y pudo hacerla solo se equivocó en un doblez, pero con orientación de su maestra pudo ver el error.	Hice la cabeza de chango para que el la viera terminada y la desdoble, para que el siguiera los dobleces, cada vez que hacia uno desdoblaba para ver si iba bien.	Hoy comenzamos a ver un video donde enseñan a doblar una hoja en forma de sobre. Comenzamos poco a poco con los dobleces primero hizo un doblez en forma de triángulo y para explicarle el segundo doblez, nos llevo tiempo que comprendiera que una parte del triángulo se doblaría	Hoy retomamos el doblez de ayer, se hizo el segundo doblez de la hoja, el de doblar el triángulo por la parte inferior para que quedara un triángulo y un cuadrado, lo tomo con calma y me decía que le costaba trabajo realizarlo. En días anteriores le costaba admitir que no podía hacer el doblez	Estuvimos practicando el doblez hasta que le salió perfectamente. Se nota un alumno calmado, tranquilo y atento a las indicaciones, hoy esta su abuela en casa así que le explica a ella el

									doble para que lo haga.
DIA	S26 JUNIO	D27 JUNIO	L28 JUNIO	MA29 JUNIO	M30 JUNIO	J1 JULIO	V2 JULIO	S3 JULIO	D4 JULIO
HORA 1.30			Continuamos con el vídeo de doblar una hoja en forma de sobre ya que logró doblar la hoja en triángulo y luego dio otro doblez, ahora debe doblar el rectángulo hacia arriba, pero en el primer intento dobla al revés este y no le queda bien, así que lo vuelve a intentar	Hoy ha realizado la hoja en forma de sobre, conforme avanzan los días noto un niño mas tranquilo, entusiasmado por realizar la actividad, ya no se frustra tanto por que no logra comprender la actividad	Hoy esta muy efusivo pues le fue muy bien en la escuela por lo que esta pensando en que va hacer, esta muy disperso por lo que su atención es mínima en la actividad	Las emociones ya sean de alegría o tristeza influyen demasiado en la atención, concentración y comprensión de la actividad	Hoy comenzamos con el vídeo de como hacer un gato, primero comenzamos viéndolo y se le pide al alumno que intente hacer los dobleces, se nota tranquilo, empieza a comprender las indicaciones del video y ya el le pone pausa al video para hacer bien el doblez		
DIA	L5 JULIO	MA6 JULIO	M7 JULIO	J8 JULIO	V9 JULIO	S10 JULIO	D11 JULIO	L12 JULIO	MA13 JULIO
HORA 1.30	Continuamos con el video del gato, le cuesta trabajo hacer el doblez para hacer su cola, dice que no parece un gato pero cuando se le dibujan sus patitas y el bigote ve que si le ha quedado	Se nota un niño más atento en sus clases, más concentrado, se distrae menos y a la vez le sirve para hacer figuras geométricas de papel e identificarlas en la actividad del libro de matemáticas	Hoy se comienza con el video de la cara de chango y el esta en el piso realizando la actividad solo, tiene una buena actitud, esta tranquilo, comprende la indicación solo realiza dos pausas durante el video	Tiene tolerancia a la frustración pues no comprendía al principio el doblez y se desesperaba, enojaba y quería dejar de hacer la actividad	Regulación emocional Al principio se enojaba, sentía miedo, no quería llevar a cabo la actividad, inseguridad pues al no poder hacer el doblez ni entenderlo entonces no se sentía seguro			Perdía con facilidad el interés por la actividad al no comprender como llevar a cabo los dobleces.	Conforme pasaron los días se nota mayor interés en la actividad, así como entusiasmo y control de sus emociones
DIA	M14 JULIO	J15 JULIO	V16 JULIO	S17 JULIO	D18 JULIO	L19 JULIO	MA20 JULIO	M21 JULIO	
HORA 1.30	Hoy menciona el alumno que le gusta esta actividad y que quiere continuar realizándola	El alumno hoy quiere empezar hacer aviones pues dice que siempre que quiere uno le tiene que decir a	Hemos realizado dobleces para hacer un avión, hoy le ha salido su avión, esta muy contento y lo			Primero brincamos y aplaudimos varias veces, movimos las manos para relajarnos y mantener la	Hoy realizamos la abeja, la realizó el solo, yo estaba a su lado como apoyo por si no entendía algún doblez, y para	Ha logrado hacer la cara del chango, viendo el video y ha decorado la abeja que realizo en días pasados. Mantuvo la calma, conto	

		su papá que le ayude, así que comenzamos con los video	ha decorado para dárselo a su papá			atención, después empezamos a doblar la hoja en diferentes formas, el alumno me sigue perfectamente en cada dobléz, solo pide que vaya más despacio en uno pero lo noto tranquilo y atento	pausar el video si así lo requería, noto al alumno muy tranquilo y disfrutando la actividad	hasta 10, respiro cuando sentía que no le salía el dobléz.	
--	--	--	------------------------------------	--	--	--	---	--	--

Registro Observación Diario de Campo SHARK NUMBERS

Día				L24 MAYO	MA25 MAYO	M26 MAYO	J27 MAYO	V28 MAYO	S29 MAYO
HORA 1.30				Esta actividad se va a llevar a cabo a través de un dispositivo por lo que se ingresa desde la tableta del alumno se le indica que es lo que tiene que hacer y que pasa si se equivoca	Se le ha indicado que solo puede jugar una hora y eso durante las actividades preestablecidas en este proyecto de intervención	Muestra gran interés por la actividad, aunque se equivoca varias veces y pierde el juego l	Le falta concentración y confunde mucho el sesenta con el setenta, pues en vez de decir sesenta dice setenta	Cuenta muy rápido, se le pide lo haga con calma para que el tiburón no muerda su lancha y pierda	
Día	D30 MAYO	L31 MAYO	MA1 JUNIO	M2 JUNIO	J3 JUNIO	V4 JUNIO	S5 JUNIO	D6 JUNIO	L7 JUNIO
HORA 1.30	Hoy se le practica un dictado de números para conocer su estatus en las unidades, decenas y	Me menciona el alumno que en la escuela realizaron una actividad de un cartón para identificar unidades,	Se realiza una tabla de unidad, decena y centena con diferente color para que el alumno vaya identificando el	Empieza a contar más despacio se nota mas tranquilo y se muestra muy concentrado, comienza a contar más lento eso hace que tenga	Al mismo tiempo que juega en la aplicación, se utiliza la tabla realizada para leer cantidades y practique el sesenta y setenta	Hoy se ha borrado las cantidades de la tabla y se ha comenzado a dictar números decimales y unidades, al			Hoy se nota al alumno muy concentrado, no ha tenido errores, se le comienza a enseñar

	centenas. No se le presiona al alumno y no se le indica si esta bien o mal para que no se sienta mal. Hay mucho trabajo por realizar pues no salen bien las cantidades dictadas	decenas y centenas Se continúa trabajando en shark numbers	orden de las cantidades.	menos errores en la actividad		mismo tiempo continua jugando con la aplicación			cantidades en centenas,
DIA	MA8 JUNIO	M9 JUNIO	J10 JUNIO	V11 JUNIO	S12 JUNIO	D13 JUNIO	L14 JUNIO	MA15 JUNIO	M16 JUNIO
HORA 1.30	Hoy después de jugar en la aplicación de shark numbers se le realiza un pequeño ejercicio en la tabla realizada utiliza como guía el cartón que realizó en la escuela,	El alumno se ve muy concentrado, atento y se le pide que diga en voz alta las opciones de números que tiene para elegir la respuesta esto con la finalidad de que repase el nombre de cada cantidad y tenga menos errores	Con el cartón que realizó en la escuela hoy se le indica que vaya colocando las cantidades que le aparecen en la aplicación esto para que el vea como se forman y las diga en voz alta	El juego es una manera divertida de repasar el tema en el cual tiene problemas			Hoy me comenta el alumno que le realizaron dictado de números en la escuela y que el obtuvo 10, estaba muy contento y eso hizo que estuviera muy atento en la aplicación, no tuvo ningún error y realizo ejercicios en la tabla de unidades, decenas y centenas, obteniendo solo 4 errores de 10	Al alumno le gusta muchísimo el juego porque es en la tableta y es como si no estuviera repasando. Cuenta más despacio, ya tiene solo uno o dos errores, en la aplicación	Identifica en el juego que las tiras amarillas representan números de decenas, las fichas rojas son unidades y los verdes son centenas. Cuando le aparecen los tres colores se confunde un poco con las cantidades
DIA	J17 JUNIO	V18 JUNIO	S19 JUNIO	D20 JUNIO	L21 JUNIO	MA22 JUNIO	M23 JUNIO	J24 JUNIO	
HORA 1.30	Hoy le han vuelto a aparecer las cantidades con las 3 fichas diferentes ha estado más tranquilo y como no es de tiempo el puede volver a contar bien	En el tablero que realizó en la escuela se le pide que vaya recreando la cantidad que es la correcta en el juego de shark numbers hoy a logrado no tener ningún error			Se utiliza la tabla que utilizaba como guía para las cantidades y se le han dictado algunas cantidades que aparecían en su juego y las ha anotado en orden, sin aumentarle algún cero, al leer la cantidad ya le quinientos o doce o	En el juego de la aplicación el alumno ya no tiene ningún error lo ha hecho muy bien y al decir cada número en voz alta se nota seguro y confiado	Menciona que este juego lo seguirá jugando aun después de estas actividades, es un niño que esta dispuesto a aprender y a poner de su parte, si había veces que se enojaba por que contaba demasiado rápido y se	Ya cuenta despacio y acierta en las respuestas, con el cartón que elaboro en la escuela se le pide que haga 3 cantidades y las diga en voz alta. Lo ha	

	para dar la respuesta correcta				veinte, ha avanzado mucho.		equivocaba en la respuesta, lo que hacia que perdiera	hecho muy bien.	
--	--------------------------------	--	--	--	----------------------------	--	---	-----------------	--

Día	V21 MAYO	S22 MAYO	D23 MAYO	L24 MAYO	MA25 MAYO	M26 MAYO	J27 MAYO	VS28 MAYO	S29 MAYO
HORA1.30	D23 MAYO			Hoy se ha comenzado a jugar, pero a pedido que si puede tener una hoja y un lápiz para las sumas mentales aunque le he dicho que puede usar sus deditos para contar, noto que necesita el papel para anotar ahí los números del dado y así realizar la suma	Al principio no desea mucho jugar porque tiene que hacer las sumas y después contar para llegar a la casilla correspondiente	Hoy en los dados le ha salido 6 mas 6, así que le dije que no anotar la operación en la hoja, sino que en su mente viera el numero 6 y que con ayuda de sus manos colocará 6 dedos y pudo realizar la suma	Hoy estaba un poco estresado pues su papá se encontraba de viaje y no lo había visto desde el lunes, para un niño pequeño este tipo de cuestiones afecta mucho sus emociones y por ende su comprensión y atención	Hoy estuvo muy entusiasta, vino su abuela a visitarlo y la integramos a la actividad, el alumno estuvo muy atento, y participativo	
Día	D30 MAYO	L31 MAYO	MA1 JUNIO	M2 JUNIO	J3 JUNIO	V4 JUNIO	S5 JUNIO	D6 JUNIO	L7 JUNIO
HORA1.30		Hoy se le han hecho 5 sumas mentales como diagnostico para saber que cantidades le cuestan más trabajo, y percibí que si cuenta rápido pierde el sentido de la numeración y da cualquier respuesta lo que ocasiona que este mal	Cuando se equivoca en las sumas se enoja, frustra, y ya no quiere seguir jugando por lo que le doy tiempo para que respire, tome agua, despeje un poco la mente y continuemos jugando	El alumno esta más tranquilo con la actividad comenzamos antes de que jugara shark numbers porque si no esta muy distraído	Hoy volvimos a intentar que sumara sin la hoja le indique que colocará en su mente el número más grande y que se ayudará con sus dedos para el número más pequeño y así llegaría al resultado	Esta muy emocionado porque su papa regresa hoy de viaje, y no pone atención a la actividad por lo que hace mal las sumas y no quiere seguir jugando			Hoy esta muy entusiasmado por realizar el juego, esta atento, concentrado y empieza a realizar las sumas de otros jugadores con sus dedos por lo que se le ve mas seguro y disfrutando la actividad
DIA	MA8 JUNIO	M9 JUNIO	J10 JUNIO	V11 JUNIO	S12 JUNIO	D13 JUNIO	L14 JUNIO	MA15 JUNIO	M16 JUNIO
HORA 1.30	Hoy tuvo examen de matemáticas, así que esta algo cansado solo se llevan a cabo unos cuantos juegos para dejarlo descansar	Hoy ha jugado súper bien, esta muy atento, concentrado, me he equivocado a propósito en la suma para ver si identifica el error, y si lo ha hecho	Hoy aumente a 3 dados el juego y para esto coloque sus colores sobre la mesa para que no anotara la suma en una hoja, le ayudo mucho para hacer la suma	Volví a repetir la dinámica de ayer coloque los 3 dados y esta vez estuvo su abuela en casa así que saco sus colores para realizar las sumas, estuvo muy atento y participativo			Jugamos con los 3 dados, esta vez utilice frijoles para hacer las sumas, hoy las hizo más rápido	Se nota participativo, atento y con disposición a practicar las sumas mentalmente, solo tuvo dos errores	Aunque era mi turno de sumar los dados el quería realizar la suma, se nota un niño tranquilo y que disfruta el juego
DIA	J17 JUNIO	V18 JUNIO	S19 JUNIO	D20 JUNIO	L21 JUNIO	MA22 JUNIO	M23 JUNIO	J24 JUNIO	V25 JUNIO
HORA 1.30	Hoy a estado un poco disperso le ha costado hacer las	Hoy solo quería estar jugando esta actividad por lo que se acorto un poco para indicarle			Hoy a estado muy tranquilo y contento en la escuela	Se continua trabajando con los tres dados ahora	Se nota un niño mas seguro, tranquilo, si se	Hoy su papá lleo temprano por	Esta actividad hoy se realizó en casa de sus

	sumas, se ve cansado mentalmente	que había ya actividades programadas para realizar y que no se podría jugar tantas veces			realizaron sumas y el las pudo hacer con su mente y dedos	se colocan las sumas en forma horizontal en una hoja y se le pide que las realice, por lo que utiliza los dados para contar	llega a enojar por que no le sale la suma entonces respira, pide un descanso y volvemos a empezar siempre con calma y tranquilidad	lo que estuvo participando en la actividad, el alumno le indico como era el juego y que se hacia con los dados esto motivo mucho al alumno y no tuvo errores	abuelos. El alumno estuvo atento a los dados a las cantidades que salían y a las sumas que tenía que hacer fue colocando en su mente los números y se ayudo a contar con los dedos y logro dar el resultado correcto
DIA	S26 JUNIO	D27 JUNIO	L28 JUNIO	MA29 JUNIO	M30 JUNIO	J1 JULIO	V2 JULIO	S3 JULIO	D4 JULIO
HORA 1.30			Hoy ha jugado súper bien, esta muy atento, concentrado, me he equivocado apropósito en la suma para ver si identifica el error, y si lo ha hecho	Jugamos con los 3 dados, esta vez volví a utilizar frijoles para hacer las sumas, conto despacio y dio el resultado correcto	Cuando se equivoca en las sumas se enoja, frustra, y ya no quiere seguir jugando por lo que le doy tiempo para que respire, tome agua, despeje un poco la mente y continuemos jugando	Se nota participativo, atento y con disposición a practicar las sumas mentalmente, solo tuvo dos errores	Hoy ha jugado súper bien, esta muy atento, concentrado, me he equivocado apropósito en la suma para ver si identifica el error, y si lo ha hecho		
DIA	L5 JULIO	MA6 JULIO	M7 JULIO	J8 JULIO	V9 JULIO	S10 JULIO	D11 JULIO	L12 JULIO	MA13 JULIO
HORA 1.30	Se nota un niño mas seguro, tranquilo, si se llega a enojar por que no le sale la suma entonces respira, pide un descanso y volvemos a empezar siempre con calma y tranquilidad	Ha logrado hacer ya las sumas más rápido, se ha utilizado solo dos dados, y esto le ha dado seguridad y confianza en sí mismo	Hoy se utilizan los 3 dados y se nota un gran avance, puede hacer las sumas mentales más rápido	Ha funcionado muy bien el decirle que coloque el número más grande en su mente y que los más pequeños con sus dedos esto ha sido de gran ayuda y facilidad para él	Hoy a estado un poco disperso le ha costado hacer las sumas, se ve cansado mentalmente			Estamos a 10 días de concluir la actividad y se nota un gran avance en la agilidad mental, hace las sumas más rápido	Se juega con los 3 dados pero ya no se colocan ni frijoles, ni colores, solo utiliza su mente
DIA	M14 JULIO	J15 JULIO	V16 JULIO	S17 JULIO	D18 JULIO	L19 JULIO	MA20 JULIO	M21 JULIO	J22 JULIO

HORA 1.30	Hoy ha jugado súper bien, esta muy atento, concentrado, me he equivocado apropiado en la suma para ver si identifica el error, y si lo ha hecho	Ya casi no se equivoca pero cuando tiene algún error en las sumas respira, se calma detenemos el juego da una vuelta y comenzamos de nuevo. Siempre se le habla tranquilamente y se escucha en todo momento	Esta actividad hoy se realizó en casa de sus abuelos, El alumno estuvo atento a los dados a las cantidades que salían y a las sumas que tenía que hacer fue colocando en su mente los números y se ayudo a contar con los dedos y logro dar el resultado correcto			Ha logrado hacer ya las sumas más rápido, se ha utilizado solo dos dados, y esto le ha dado seguridad y confianza en sí mismo	Hoy ha jugado súper bien, esta muy atento, concentrado, me he equivocado apropiado en la suma para ver si identifica el error, y si lo ha hecho	Ya casi no se equivoca pero cuando tiene algún error en las sumas respira, se calma detenemos el juego da una vuelta y comenzamos de nuevo. Siempre se le habla tranquilamente y se escucha en todo momento	El alumno ha logrado hacer las sumas correctas de los números que arrojan los dados, sin necesidad de utilizar papel y lápiz
DIA	V23 JULIO	S24 JULIO							
HORA 1.30	Este día no se trabajo ya que me toco la vacuna del Covid y no me sentía bien.	Este día no se trabajo independientemente de que sea sábado, me puse mal por la vacuna de COVID y no se trabajo							

Registro Observación Diario de Campo MEMORAMA

Día	MA25 MAYO	M26 MAYO	J27 MAYO	V28 MAYO	S29 MAYO
HORA 1.30	Se compro el libro de figuras geométricas para ir realizando con el alumno, se le explico que no se calificaría nada, simplemente es una actividad de repaso	Hoy se empezó a recortar las figuras para su armado se desespera bastante porque no consigue pegar las pestañas correspondientes como debe de ser, en esta actividad se le	Hoy se continua armando figuras pues es algo que se le complica bastante y por lo mismo pierde el interés y la atención,	Le cuesta mucho armar las figuras se enoja, frustra y quiere dejar de lado la actividad no se logra avanzar mucho, vamos al ritmo que el alumno marque	

		ayuda y se tiene mucha paciencia pues se enoja y quiere dejar de pegar las figuras							
Día	D30 MAYO	L31 MAYO	MA1 JUNIO	M2 JUNIO	J3 JUNIO	V4 JUNIO	S5 JUNIO	D6 JUNIO	L7 JUNIO
HORA 1.30		Hoy el alumno esta de mejor animo, se logra avanzar bastante con el armado de las figuras, se enoja y quiere dejar de lado la actividad por lo que se le da un tiempo para que respire, tome agua, vaya al baño y se despeje	Hoy hemos recortado rectángulos con hojas para hacer las fichas para el memorama, yo hago el dibujo y coloco el nombre, posteriormente le sacamos una copia a la hoja para tener duplicado, las utilizamos para al mismo tiempo del armado de figuras jugar memorama	Hoy repasamos las figuras ya armadas le colocamos a cada una su nombre para ir relacionándolas y comenzamos a jugar memorama	Al principio del memorama se juegan con tres pares es decir 6 tarjetas para que poco a poco se vayan aumentando, es una actividad que el alumno disfruta	Al comienzo de la actividad de memorama al alumno le cuesta identificar las figuras por lo que el juego se desarrolla más lento			Le cuesta mucho armar las figuras se enoja, frustra y quiere dejar de lado la actividad no se logra avanzar mucho, vamos al ritmo que el alumno marque
DIA	MA8 JUNIO	M9 JUNIO	J10 JUNIO	V11 JUNIO	S12 JUNIO	D13 JUNIO	L14 JUNIO	MA15 JUNIO	M16 JUNIO
HORA 1.30	Continuamos con el memorama hoy noto que aunque se equivoque esta tranquilo y en calma poniendo atención al juego	Esta actividad le cuesta trabajo porque no identifica las figuras pero trabajando diario se logrará un avance	Hoy no quiere llevar a cabo la actividad le cuesta comprender las figuras geométricas	Continuamos con el memorama hoy noto que, aunque se equivoque esta tranquilo y en calma poniendo atención al juego			Hoy repasamos las figuras ya armadas le colocamos a cada una su nombre para ir relacionándolas y comenzamos a jugar memorama	Hoy repasamos las figuras ya armadas le colocamos a cada una su nombre para ir relacionándolas y comenzamos a jugar memorama	El alumno se frustra, enoja, se desespera muy rápido porque no sabe el nombre de las figuras geométricas no es de mucho agrado esta actividad
DIA	J17 JUNIO	V18 JUNIO	S19 JUNIO	D20 JUNIO	L21 JUNIO	MA22 JUNIO	M23 JUNIO	J24 JUNIO	V25 JUNIO
HORA 1.30	El alumno menciona que no quiere llevar a cabo la actividad, esta costando un poco que ponga	Para hacer más divertida la actividad se le ha dicho que si gana en el memorama se le dará un dulce de premio			Le gusto mucho que en el juego hubiera un premio hoy en vez de jugar memorama se voltearon todas las tarjetas, se nombro	Se sigue jugando memorama solo con 3 pares, el alumno muestra una mejor	En cuanto comienza a enojarse o desesperarse detengo el juego	Esta actividad se realiza en el suelo se colocan tapetes de colores para no se siente sobre el suelo	Esta tranquilo con la actividad, hoy lo noto muy participativo, y comienza a

	atención e interés	por lo que esta muy atento al juego			cada una y se coloco encima la figura armada correspondiente para que fuera más fácil para él recordar su nombre	actitud hacia la actividad	para descansar unos minutos		identificar figuras
DIA	S26 JUNIO	D27 JUNIO	L28 JUNIO	MA26 JUNIO	M27 JUNIO	J1 JULIO	V2 JULIO	S3 JULIO	D4 JULIO
HORA 1.30			Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno	En vez de enojarse consigo mismo, respira, cuenta hasta 10 y pide descansar unos minutos por lo que jugamos marinero que se fue	Hoy antes de comenzar con la actividad le he puesto hacer unos ejercicios aplaudir, brincar jugar marinero y ahora si comenzamos con la actividad, noto mayor atención	Se sigue jugando memorama solo con 3 pares, el alumno muestra una mejor actitud hacia la actividad		
DIA	L5 JULIO	MA6 JULIO	M7 JULIO	J8 JULIO	V9 JULIO	S10 JULIO	D11 JULIO	L12 JULIO	MA13 JULIO
HORA 1.30	Continuamos con el memorama hoy noto que, aunque se equivoque esta tranquilo y en calma poniendo atención al juego se ha aumentado a 4 pares	Regula más sus emociones	Se ve mejor habilidad para encontrar los pares	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno	Se sigue jugando memorama con 4 pares, el alumno muestra una mejor actitud hacia la actividad			Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno
DIA	M14 JULIO	J15 JULIO	V16 JULIO	S17 JULIO	D18 JULIO	L19 JULIO	MA20 JULIO	M21 JULIO	J 22 JULIO
HORA 1.30	Se sigue jugando memorama con 4 pares, el alumno muestra una mejor actitud hacia la actividad	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y	Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama			Se ha aumentado a 5 pares el memorama para seguir repasando las figuras geométricas. Se ve un alumno	Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación

		participación por parte del alumno				tranquilo y respira cuando siente que no puede		participación por parte del alumno	por parte del alumno
Día	V23 JULIO	S24 JULIO	D25 JULIO	L26 JULIO	MA27 JULIO	M28 JULIO	J29 JULIO	V30 JULIO	S31 JULIO
HORA 1.30	No se realizo actividad por que me pusieron la vacuna de Covid y no me sentia bien			Se ha aumentado a 5 pares el memorama para seguir repasando las figuras geométricas. Se ve un alumno tranquilo y respira cuando siente que no puede	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno	Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno	Esta ya mas tranquilo empieza a gustarle la actividad y muestra mayor interés y participación	
Día	D1 AGOSTO	L2 AGOSTO	MA3 AGOSTO	M4 AGOSTO	J5 AGOSTO	V6 AGOSTO	S7 AGOSTO	D8 AGOSTO	L9 AGOSTO
HORA 1.30		Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno	Se ha aumentado a 6 pares el memorama para seguir repasando las figuras geométricas. Se ve un alumno tranquilo y respira cuando siente que no puede	Esta ya mas tranquilo empieza a gustarle la actividad y muestra mayor interés y participación			Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno
DIA	MA10 AGOSTO	M11 AGOSTO	J12 AGOSTO	V13 AGOSTO	S14 AGOSTO	D15 AGOSTO	L16 AGOSTO	MA17 AGOSTO	M18 AGOSTO
HORA 1.30	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte d	Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le correspondo, hoy noto una mejor disposición y participación por parte del alumno	Se ha aumentado a 6 pares el memorama para seguir repasando las figuras geométricas. Se ve un alumno tranquilo y respira cuando siente que no puede			Esta ya mas tranquilo empieza a gustarle la actividad y muestra mayor interés y participación	Se ha aumentado a 6 pares el memorama para seguir repasando las figuras geométricas. Se ve un alumno tranquilo y respira cuando siente que no puede	
DIA	J19 AGOSTO	V20 AGOSTO	S21 AGOSTO	D22 AGOSTO	L23 AGOSTO	MA24 AGOSTO	M25 AGOSTO		

HORA 1.30	Esta ya mas tranquilo empieza a gustarle la actividad y muestra mayor interés y participación	Se ha aumentado a 6 pares el memorama para seguir repasando las figuras geométricas. Se ve un alumno tranquilo y respira cuando siente que no puede			Hoy he vuelto a mencionarle que habrá un premio para el que tenga más tarjetas del memorama	Repasamos las figuras armadas y le colocamos el nombre que le corresponde a cada una sin error	Hoy le he preguntado el nombre de cada figura geométrica y ha identificado todas sin error alguno
-----------	---	---	--	--	---	--	---

Registro Observación Diario de Campo SERPIENTES Y ESCALERAS

Día	S24 JULIO	D25 JULIO	L26 JULIO	MA27 JULIO	M28 JULIO	J29 JULIO	V30 JULIO		
HORA 1.30	Hoy comenzaría esta actividad, pero como me pusieron la vacuna el día viernes me sentía muy mal		Se explica al alumno como se va a jugar. Se utiliza el juego de serpientes y escaleras, pero se utilizan dos dados y el resultado de cada dado se multiplica y el resultado de esta multiplicación es el número de casillas que se avanza	Para llevar a cabo las multiplicaciones utiliza su tabla que tiene pegada en el refrigerador	Hoy estuvo muy entusiasta, vino su abuela a visitarlo y la integramos a la actividad, el alumno estuvo muy atento, y participativo	Cuando se equivoca en las multiplicaciones se enoja, frustra, y ya no quiere seguir jugando por lo que le doy tiempo para que respire, tome agua, despeje un poco la mente y continuemos jugando	Se nota participativo, atento y con disposición a practicar las multiplicaciones		
Día	L2 AGOSTO	MA3 AGOSTO	M4 AGOSTO	J5 AGOSTO	V6 AGOSTO	S7 AGOSTO	D8 AGOSTO	L9 AGOSTO	MA10 AGOSTO
HORA 1.30	Se continúa trabajando con su tablero pegado	Ahorita solo estamos con tabla 2 y 4	Si no sabe la respuesta se enoja y frustra porque no puede dar la respuesta correcta	Esta respirando y pide unos minutos para continuar con la actividad	Hoy ha asimilado mejor la tabla del 2 ya no vio el tablero y contesto correctamente esto hizo que estuviera muy contento			Hoy ha comenzado a repasar la tabla del 4 con los dados se colocan en uno el 4 y el otro es el que se avienta para ver con que	Hoy esta enojado y eso se refleja en su atención, es de suma importancia las emociones para la mejor

								número se multiplica	adquisición del aprendizaje
DIA	M11 AGOSTO	J12 AGOSTO	V13 AGOSTO	S14 AGOSTO	D15 AGOSTO	L16 AGOSTO	MA 17 AGOSTO	M18 AGOSTO	J19 AGOSTO
HORA 1.30	Continuamos con la tabla de 4 y del 2 para que las asimile correctamente le divierte mucho el juego pues cuando hay escalera sube y cuando hay serpiente baja	Esta muy atento al juego, controla sus emociones, si esta enojado porque no da la respuesta bien, entonces respira y cuenta hasta 10 se le da unos minutos para despejarse	Si no sabe la respuesta se enoja y frustra porque no puede dar la respuesta correcta			Continuamos con la tabla de 4 y del 2 para que las asimile correctamente le divierte mucho el juego pues cuando hay escalera sube y cuando hay serpiente baja	Hoy se ha incluido la tabla del 5, para comenzar a repasar igual se coloca en un dado el numero 5 y solo se avienta uno para saber por que numero se multiplicará	Respira y mantiene la atención, concentración,	Comienza a dar la respuesta de la tabla 2 y 4 ya más rápido, se ve su agilidad mental. Tabla del 5 comienza a entenderla pero aun se confunde
DIA	V20 AGOSTO	S21 AGOSTO	D22 AGOSTO	L23 AGOSTO	MA24 AGOSTO	M25 AGOSTO	J26 AGOSTO	V27 AGOSTO	S28 AGOSTO
HORA 1.30	Respira y mantiene la atención, concentración, se le ha preguntado la tabla del 2, 4 5 y comenzamos tabla del 3			Comienza a dar la respuesta de la tabla 2 y 4 5 ya más rápido, se ve su agilidad mental, continuamos tabla del 3	Hoy ha jugado súper bien, esta muy atento, concentrado, me he equivocado apropósito en la suma para ver si identifica el error, y si lo ha hecho	Hoy se le ha preguntado tabla 2, 4, 5 y un poco de la tabla del 3, vamos poco a poco, su confianza se incrementa y esta muy atento.	Esta muy contento y participativo por que se sabe ya 3 tablas continuamos con tabla 3, se le indica que cada dedo de su mano vale 3 esto hace que sepa más fácil relacionar en el juego la tabla y al mismo tiempo utilizar sus dedos	Hoy el alumno demuestra que se sabe la tabla del 3 así que comenzamos el juego y noto que efectivamente se ha aprendido esta.	Conforme han pasado los días noto que más rápido se aprende la tabla
DIA	D29 AGOSTO	L30 AGOSTO	MA31 AGOSTO	M1 SEPTIEMBRE	J2 SEPTIEMBRE	V3 SEPTIEMBRE	S4 SEPTIEMBRE	D5 SEPTIEMBRE	L6 SEPTIEMBRE
HORA 1.30		Comenzamos el juego de serpientes y escaleras y ha ganado la primera ronda, lo que hace que que el alumno este muy contento y participativo dentro de la actividad. A la par de la tabla del 3	Al utilizar 3 dados en el juego 1 dados se colocan en el 6 y el otro dado es el que se avienta para saber por que digito se multiplica el 6, igual se explica que cada dedo equivale a 6 esta herramienta de utilizar los dedos	Continuamos con la tabla del 6 y se preguntan tablas 2, 3, 4, y 5, el alumno se da cuenta que al saberse esas tablas solo tiene que fijar su atención en la tabla 6, 7, 8 y 9	Continuamos repasando tabla 6 durante el juego me he equivocado apropósito para saber si el alumno identifica el error y así lo hizo, me dijo inmediatamente que estaba mal la	Hoy repasamos tabla 2, 3, 4, 5, 6. Comenzamos tabla 7 pero solo le falta aprenderse 3 números 7x7, 7x8 y 7x9 así que son estos números a los que hacemos más énfasis en el juego de serpientes y			Quiero recalcar que se utilizan 3 dados en la actividad para que se puedan formar los números 7, 8 y 9 con dos dados y otro sea aventado para saber por

		comenzamos tabla 6	hace que el alumno comprenda más rápido la tabla y al repasarla en el juego de manera divertida hace que quede registrada en su cabeza		cantidad y dio la respuesta correcta.	escaleras al aventar el dado			que número se va a multiplicar
DIA	MA7 SEPTIEMBRE	M8 SEPTIEMBRE	J9 SEPTIEMBRE	V10 SEPTIEMBRE	S11 SEPTIEMBRE	D12 SEPTIEMBRE	L13 SEPTIEMBRE	MA14 SEPTIEMBRE	V17 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	Hoy comenzamos con tabla 8, solo le falta saberse 8 x 8 y 8 x 9, pues al saberse ya la mayoría es menos su nervio ante el juego, esta alegre, sonriendo y muy calmado. Cuando llega a estos números si esta un poco nervioso	Hoy continuamos con tabla de 8 en el juego y comenzamos con tabla del 9 pero esta es más fácil pues solo le falta saber 9 x 9, durante el juego esta divertido, calmado contestando la respuesta	Comenzamos jugando con tabla 9, seguimos de tabla 7 y 8 el numero que sale en los dados, el alumno inmediatamente da la respuesta se ha equivocado un poco pero esta tranquilo y seguro y menciona que la próxima tirada dará la respuesta correcta	Continuamos jugando con las tablas 7, 8 y 9 y en la primera ronda da las respuestas correctas. Esta emocionado por que el lunes tiene ceremonia en su escuela y va a participar en ella. Hoy ha venido su abuela y esta muy feliz de que se integre a la actividad			Hoy esta sumamente contento su maestra lo ha felicitado por su participación en la ceremonia. Hoy jugamos con todas las tablas así que se lanzan los 3 dados al aire y el número que salen en los dos primeros se suma y el resultado de este se multiplica por el tercer dado	Comenzamos el juego con todas las tablas de multiplicar al azar, ya que se avientan los 3 dados, para el es sumamente divertido estos momentos pues en ocasiones avienta los dados tan alto que caen por todos lados y uno hasta le ha pegado en la cabeza.	Hoy su papá a llegado temprano del trabajo y cuando esto ocurre es fiesta en casa, así que hoy esta algo distraído y y solo quiere que se acabe la actividad para jugar con su papá por lo que hoy no he tenido toda su atención, ha dado algunas respuestas equivocadas pero noto que no es por que no sepa si no que esta distraído.
DIA	S18 SEPTIEMBRE	D19 SEPTIEMBRE	L20 SEPTIEMBRE	MA21 SEPTIEMBRE	M22 SEPTIEMBRE	J23 SEPTIEMBRE	V24 SEPTIEMBRE		
HORA 1.30			Hoy esta muy atento a la actividad, comenzamos jugando, pero después le pregunto cada una de las tablas y las ha respondido correctamente cada una de ellas	Hoy no le he preguntado las tablas nos hemos dedicado a jugar con la misma dinámica y ver quien gana porque el ganador se llevará una rica bola de helado de limón.	Comenzamos el repaso de todas las tablas de multiplicar con el juego de serpientes y escaleras son los últimos días de esta actividad y se ha notado un gran avance	Hoy se ha preguntado al alumno las tablas del 2 al 9 y ha contestado perfectamente todas, se ve un niño tranquilo, seguro, y con confianza	Hoy se ha concluido la actividad y se procede a realizar la evaluación correspondiente		

Registro Observación Diario de Campo LINCE

Día	V13 AGOSTO	S14 AGOSTO	D15 AGOSTO	L16 AGOSTO	MA17 AGOSTO	M18 AGOSTO	J19 AGOSTO	V20 AGOSTO	S21 AGOSTO
HORA 1.30	Este juego no es desconocido para el alumno, así que ya sabe jugarlo			Si invierto el tablero de manera vertical le es mas difícil encontrar las imágenes iguales a sus tarjetas	Se enoja y ya no quiere jugar si no encuentra alguna imagen o si dicen basta primero que él	Hoy a puesto más atención y ha conseguido ganar varias partidas, al final el que hay obtenido más tarjetas gana el juego	Mantiene la atención en el tablero y esta atento, lo malo que quiere ayudar a otros a buscar sus imágenes y eso le perjudica, se le ha dicho que no debe de hacer eso	Hoy su abuela se integra a la actividad, se le da las instrucciones y comienza el juego. El alumno esta muy atento buscando sus tarjetas, aunque a veces quiere ayudarle a su abuela a encontrar sus imágenes	
Día	L23 AGOSTO	MA 24AGOSTO	M25 AGOSTO	J26 AGOSTO	V27 AGOSTO	S28 AGOSTO	D29 AGOSTO	L30 AGOSTO	MA 31 AGOSTO
HORA 1.30	Se ve muy participativo y atento al juego se vuelve a invertir el tablero es decir de manera vertical y le cuesta trabajo encontrar las tarjetas	Hoy se deja el tablero vertical, ha encontrado sus tres imágenes le cuesta trabajo, pero indica que no lo cambie y que lo deje así	Hoy esta muy atento y concentrado en la actividad, muestra gran interés por el juego y esta muy emocionado pues desde la primer ronda gano, eso eleva su confianza	Pide que nadie haga ruido durante la actividad, esta muy concentrado y atento, se enoja un poco si no logra ganar el primero pero se le explica que no siempre va ser el primero en terminar o en conseguir sus tres figuras	Esta muy atento, se le dice que cuando sienta que se enoja respire y cuente hasta 10, se le da unos pequeños descansos para que mantenga el interés y la atención, concentración en la actividad			Hoy esta muy atento y concentrado en la actividad, muestra gran interés por el juego y esta muy emocionado pues desde la primer ronda gano, eso eleva su confianza	Se ve muy participativo y atento al juego se vuelve a invertir el tablero es decir de manera vertical y le cuesta trabajo encontrar las tarjetas y se enoja prefiere que el tablero este volteado es decir horizontal
DIA	M1 SEPTIEMBRE	J2 SEPTIEMBRE	V 3 SEPTIEMBRE	S 4 SEPTIEMBRE	D5 SEPTIEMBRE	L 6 SEPTIEMBRE	MA 7 SEPTIEMBRE	M8 SEPTIEMBRE	J9 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	Se enoja y ya no quiere jugar si no encuentra alguna imagen o si dicen basta primero que él	Pide que nadie haga ruido durante la actividad, esta muy concentrado y atento, se enoja un poco si no logra ganar el primero pero se le explica que no siempre va ser el	Hoy su abuela se integra a la actividad, se le da las instrucciones y comienza el juego, el alumno esta muy atento buscando sus tarjetas, aunque a veces quiere ayudarle a su			Esta muy atento y concentrado en la actividad, cada vez logra encontrar más figuras por lo que logra tener mayor tarjetas.	Cuando no logra ganar se enoja y frustra pero se le explica que no siempre va a ganar que en los juegos siempre hay alguien que gana y alguien que pierde	Hoy me dice que respirará cuando sienta que se va a enojar o que se desespere porque no encuentra sus tarjetas, también menciona que las fichas azules le dan mucha suerte	Hoy esta muy atento y concentrado en la actividad, muestra gran interés por el juego y esta muy emocionado pues desde la primer ronda

		primero en terminar o en conseguir sus tres figuras	abuela a encontrar sus imágenes						gano, eso eleva su confianza
DIA	V10 SEPTIEMBRE	S11 SEPTIEMBRE	D12 SEPTIEMBRE	L13 SEPTIEMBRE					
HORA	Se ve muy participativo y atento al juego se vuelve a invertir el tablero es decir de manera vertical y le cuesta trabajo encontrar las tarjetas			Pide que nadie haga ruido durante la actividad, esta muy concentrado y atento, se enoja un poco si no logra ganar el primero pero se le explica que no siempre va ser el primero en terminar o en conseguir sus tres figuras					

Registro Observación Diario de Campo JUEGO DE LOTERIA

DIA	S24 JULIO	D25 JULIO	L26 JULIO	MA27 JULIO	M28 JULIO	J29 JULIO	V30 JULIO
HORA 1.30	Este día no se comenzó con la actividad por que me puse mal por la vacuna de COVID		Hoy comenzamos, se le explico que jugaríamos lotería pero que crearíamos nuestros tableros, así que este día fue hacer el material didáctico de la actividad con su ayuda	Cree 9 tableros para jugar con sus respectivas tarjetas, el alumno esta muy emocionado por comenzar el juego	Solo yo digo las tarjetas pues al alumno le cuesta trabajo decir tarjetas y ver su tablero	Le pongo entonación para decir las multiplicaciones de las tarjetas y sea divertido para él	Al comienzo de las actividades estaba algo nerviosa porque no funjo como su mamá sino como una maestra y si no hago las actividades divertidas se que podría aburrirse y

							no tener su atención ni concentración		
Día	L2 AGOSTO	MA3 AGOSTO	M4 AGOSTO	J5 AGOSTO	V6 AGOSTO	S7 AGOSTO	D8 AGOSTO	L9 AGOSTO	MA10 AGOSTO
HORA 1.30	Demuestra mucho interés por la actividad, esta divertidísimo jugando	Las emociones son sumamente importantes para un buen aprendizaje van muy de la mano	Hoy esta muy disperso pues se ira a casa de su abuela esto ocasiona que no este atento al juego	Antes de jugar se le pide que diga las multiplicaciones de su tablero en voz alta para que vaya familiarizándose con estas	Hoy decimos en voz alta las multiplicaciones de cada una de los tableros para repasar antes de comenzar el juego			Como el alumno no puede decir las tarjetas y ver su tablero por que le cuesta trabajo hacer las dos actividades , hoy solo dice las tarjetas así repasa las tablas de multiplicar y conforme van pasando va agarrando velocidad	Hoy se pregunta la tabla del 2, se ha puesto muy nervioso y eso le ha hecho confundirse
Día	M11 AGOSTO	J12 AGOSTO	V13 AGOSTO.	S14 AGOSTO	D15 AGOSTO	L16 AGOSTO	MA17 AGOSTO	M18 AGOSTO	J19 AGOSTO
HORA 1.30	La regulación de las emociones en el aprendizaje es fundamental, muchas veces no es que el alumno no quiera aprender si no que si esta triste o eufórico no será igual su capacidad de aprendizaje	Se vuelve a preguntar la tabla del 2, se ve más seguro y la dice correctamente	Hoy ya puede decir las tarjetas y buscar en su tablero si tiene esa opción, va lento el juego pero es divertido para él.			Hoy comenzamos con la tabla del 4, se ha preguntado a al alumno pero le cuesta trabajo dar respuesta del 6, 7, 8 y 9 vamos con calma, se ha puesto un poco nervioso	Se le ha pedido al alumno que diga las tablas de multiplicar de los tableros y que coloque las tarjetas en la casilla correspondiente	Hoy se ha unido su abuela a la actividad así que el alumno le indica como es el juego y él comienza a decir las tarjetas esta muy emocionad	Hoy se volvió a preguntar la tabla del 4 y ya la dijo correctamente, e inmediatamente repasamos tabla 2, la cual mencion

								o por que su abuela es parte del juego	o sin error, se ve muy seguro y contento porque ya se sabe 2 tablas
DIA	V20 AGOSTO	S21 AGOSTO	D22 AGOSTO	L23 AGOSTO	MA24 AGOSTO	M25 AGOSTO	J26 AGOSTO	V27 AGOSTO	S28 AGOSTO
HORA 1.30	Comenzamos con la tabla del 5, así que se buscan las tarjetas que contengan esta tabla y se repasan en voz alta			Se pregunta al alumno tabla 2, 4, y repasamos tabla 5, se siente muy seguro y contento por lo que pide se le pregunte tabla 5 y solo dio dos respuestas equivocadas	Hoy se ha vuelto a repasar tabla 5 y se le ha preguntado ya pudo contestarla sin error, se repasa 2, 4 Se comienza con tabla 3	El alumno me dice las tablas del 2, 4, y 5 sin error, Repasamos tabla 3 y empezamos a jugar. Menciona que el juego le divierte mucho, esta muy contento y seguro	Como a la par esta jugando serpientes y escaleras de multiplicaciones es un gran apoyo por que en los dos juegos repasa las tablas y es para él más fácil aprendérselas	Hoy jugamos por un helado quien logre ganar se llevará un helado por lo que esta sumamente contento y atento a la actividad, por lo que solo hoy yo digo las tarjetas para que el pueda colocar sus frijolitos en la casilla correspondiente	
DIA	D29 AGOSTO	L30 AGOSTO	MA31 AGOSTO	M1 SEPTIEMBRE	J2 SEPTIEMBRE	V3 SEPTIEMBRE	S4 SEPTIEMBRE	D5 SEPTIEMBRE	L6 SEPTIEMBRE
HORA 1.30		Hoy comenzamos con tabla 5, es más fácil para él porque también esta viendo las tablas	Seguimos trabajando en la tabla 5 y comenzamos con la 6 esta tranquilo y participativo	Hoy aumentamos tabla 7 y 8 se puede hacer esto porque en el juego de serpientes y	Hoy se le preguntan tablas del 2, 3, 4, 5 seguimos enfocándonos en 7, 8, 9 esta muy	Hoy su papá ha llegado temprano del trabajo y ha escuchado			Hoy esta un poco molesto no le fue bien en la

		en el juego de serpientes y escaleras		escaleras también esta viendo tablas de multiplicar entonces esta actividad le sirve para repasar las tablas que comenzó a ver en ese juego.	atento, pone atención y participativo	como dice las tablas cuando pasa las tarjetas			escuela y lo refleja en el juego esta apático, no quiere participar mucho y no quiere decir las tarjetas para el juego
DIA	MA7 SEPTIEMBRE	M8 SEPTIEMBRE	J9 SEPTIEMBRE	V10 SEPTIEMBRE	S11 SEPTIEMBRE	D12 SEPTIEMBRE	L13 SEPTIEMBRE	MA14 SEPTIEMBRE	V17 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	Hoy seguimos viendo tablas del 7, 8 y 9 que son las que más dificultad presentan, pero las encuentra rápido en su tablero. Se siente tan seguro que a veces quiere jugar con dos o mas cartones, pero se le menciona que no puede hacer eso debe seguir indicaciones al pie de la letra	Hoy el alumno esta muy contento pues menciona las tablas correctamente,	Esta actividad se ha trabajado al ritmo que el alumno ha ido marcando pues lo menos que quiero es que se tense en vez de divertirse	Hoy esta muy emocionado por que participará en la ceremonia de su escuela el día lunes y va a participar, esta más platicador que de costumbre, pero en cuanto comenzamos el juego esta atento y concentrado			Hoy esta sumamente emocionado porque participo en la ceremonia de la escuela y le fue muy bien. Así que menciona que viene dispuesto a ganar el juego	Se le preguntan las tablas y las dice sin problemas del 2 al 7 le cuesta un poco de trabajo 8 y 9 pero con el juego por realizar empieza a estar tranquilo y se le preguntan y las dice bien	Hoy ha venido su abuela a jugar y esa muy contento por esto, su abuela ve que ya se sabe varias tablas de multiplicar y que el juego es muy divertido
DIA	S18 SEPTIEMBRE	D19 SEPTIEMBRE	L20 SEPTIEMBRE	MA21 SEPTIEMBRE	M22 SEPTIEMBRE	J23 SEPTIEMBRE	V24 SEPTIEMBRE		
HORA1.30			Hoy se le han preguntado las tablas y las ha dicho correctamente esta tranquilo, responde con calma eso si ha dado de	Se le pregunta las tablas del 7, 8, 9 y las ha dado correctamente	Hoy se juega a la lotería ya dice las tarjetas y juega al mismo tiempo, al comienzo de la actividad le costaba trabajo realizar las	Se le preguntas las tablas del 2 al 9 y ha respondido correctamente todas se nota un niño más	Hoy a concluido esta actividad y se procede a realizar la evaluación correspondiente		

			saltos y brincos porque ha dicho las 9 tablas bien.		dos cosas pero con práctica puede hacerlo.	seguro, atento y confiado podría hasta decirse	
--	--	--	---	--	--	--	--

Registro Observación Diario de Campo JUEGO CRUCIGRAMAS

Día	L30 AGOSTO	MA31 AGOSTO	M1 SEPTIEMBRE	J2 SEPTIEMBRE	V3 SEPTIEMBRE	S4 SEPTIEMBRE	D5 SEPTIEMBRE	L6 SEPTIEMBRE	MA7 SEPTIEMBRE
HORA	Hoy se comienza con esta actividad, se utilizan pocas palabras para que conforme pasen los días se vaya incrementando la cantidad de palabras	Esta muy contento el alumno por que se utiliza la tableta y hojas de papel como colores	Se busco en la tableta una aplicación de crucigramas para niños de 5 a 8 años, y empezó de poco a más. El alumno esta muy contento realizando la actividad y quisiera tener mas tiempo la tableta, pero se le establece desde el comienzo un horario	Hoy esta muy contento ha ganado varias veces en el crucigrama, ha encontrado las palabras muy rápido, pero le digo que no se confié por que irán aumentando y tiene que estar atento.	Su capacidad de atención, concentración esta aumentando, al principio se levantaba y caminaba ahora ya aguanta más tiempo estar sentado resolviendo el crucigrama			Hoy se ha aumentado la dificultad del juego pues ha logrado avanzar. También se le pone crucigramas en hojas, pero hace mención que le gusta mas en la tableta.	Lo único malo de esta actividad es que el esta en la tableta y pierde un poco lo que pasa a su alrededor.
Día	M8 SEPTIEMBRE	J9 SEPTIEMBRE	V10 SEPTIEMBRE	S11 SEPTIEMBRE	D12 SEPTIEMBRE	L13 SEPTIEMBRE	MA14 SEPTIEMBRE	V17 SEPTIEMBRE	
HORA	Hoy esta algo enojado no esta poniendo atención a la actividad, se le pregunta porque y menciona que es por que en la escuela no le fue también. Lo mas extraño es que se han trabajado diferentes actividades hoy y es en esta donde lo menciona	Hoy lo han felicitado en la escuela pues ya se sabe de memoria el texto que dirá en la ceremonia del lunes, al estar muy contento su entusiasmo se ve reflejando en su actitud hacia la actividad, pues la contesta muy rápida y bien hecha, también se ve un niño muy atento y	Hoy esta muy contento por que participara en la ceremonia del lunes no esta muy atento a la actividad			Hoy esta sumamente feliz la directora y su maestra han felicitado a los niños que participaron en la ceremonia este tipo de emoción repercute positivamente en el aumentando su atención, concentración y sus ganas de trabajar	Hoy el alumno se encuentra distraído no tiene muchas ganas de trabajar en la tableta los crucigramas, y es entendible pasa 7 horas viendo la computadora para sus clases virtuales así que hoy se trabaja en	Su maestra hoy le dice que ha notado que esta más atento a sus clases y participativo y que ya no se distrae tan fácilmente y él menciona que esta haciendo crucigramas en la tarde	

		concentrado en la actividad.					crucigramas de papel	
DIA	D19 SEPTIEMBRE	L20 SEPTIEMBRE	MA 21 SEPTIEMBRE	M22 SEPTIEMBRE	J23 SEPTIEMBRE	V24 SEPTIEMBRE		
HORA		Esta muy contento pues han ido sus abuelos el fin de semana a su casa y eso lo motiva pues con la pandemia estuvo varios meses sin verlos. Las emociones influyen mucho en nuestras actitudes y aprendizajes		Ahora ya hace crucigramas de más palabras para la edad que tiene esta muy bien, así que logra encontrar todas y de premio se le da una bola de helado de limón	El alumno esta muy contento y hace la actividad muy rápido, mantiene la atención, concentración	Hoy termina la actividad y el alumno ha logrado aumentar su atención, concentración, de hecho ha dejado el juego descargado en su tableta para jugarlo en sus ratos libres.		

Registro Observación Diario de Campo JUEGO PALILLOS CHINOS

Día	MA24 AGOSTO	M25 AGOSTO	J26 AGOSTO
HORA 1.30	Hoy comenzamos esta actividad quiere jugarla con sus reglas por lo que se le explica como realmente se juega	El alumno se ha enojado un poco porque como movió un palillo no pudo ganarlo, se le indica que debe estar atento y concentrado para no mover ninguno y poder ganar Esperamos conforme pasen los días gane más palillos	Al principio se enojaba porque no lograba agarrar un palillo sin mover otros, pero le decía que se concentrara y estuviera atento
Día	J2 SEPTIEMBRE	V3 SEPTIEMBRE	S4 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	Hoy esta muy atento a la actividad y logra ganar 10 palillos. El se da cuenta que su atención concentración le ayuda a ganar	Esta muy atento en la actividad	
DIA	S11 SEPTIEMBRE	D12 SEPTIEMBRE	L13 SEPTIEMBRE
HORA 1.30			Hoy lo han felicitado en la escuela al igual que algunos compañeros por su participación en la ceremonia, por lo que su estado

			de ánimo influye mucho en la actividad a realizar
DIA	M22 SEPTIEMBRE	J23 SEPTIEMBRE	V24 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	Ya quita el palillo que ve sin mover otros, también veo que busca los palillos más fáciles eso quiere decir que esta atento y concentrado en el juego	Esta muy atento viendo quien mueve un palillo para que pierda su turno y él pueda ganar	Hoy concluye esta actividad y ya esta más atento al juego, ya agarra los palillos sin mover otros

Registro Observación Diario de Campo JUEGO UNO

Día	MA17 AGOSTO	M18 AGOSTO	J19 AGOSTO	V20 AGOSTO
HORA 1.30	Hoy comenzamos con esta actividad el alumno ha jugado ya pero ahora sirve para mantener su atención y para repasar los numero	El reparte las cartas sabe que son 7 por jugador, y esta muy atento viendo si alguno se queda con una sola tarjeta y no dice uno para darle 7 tarjetas más	Esta distraído y no esta atento y concentrado en el juego lo que ocasiona que pierda y dos veces se le tengan que dar 7 cartas porque no dice ¡UNO!	Hoy que somos solo él y yo jugando, lo noto un poco apático con la actividad, menciona que le es muy divertido cuando somos tres jugadores
Día	J26 AGOSTO	V27 AGOSTO	S28 AGOSTO	D29 AGOSTO
HORA 1.30	Hoy el alumno esta muy atento al juego, participativo. Me doy cuenta de que las emociones son sumamente importantes para el desarrollo correcto de la actividad	Hoy ha jugado el alumno muy atento y concentrado; pues ha venido su abuela a casa y eso hace que este muy contento ahora, con la pandemia sus emociones están a flor de piel y muchas veces llora, se enoja o a veces esta muy feliz, brinca, salta, se mueve.		
DIA	S4 SEPTIEMBRE	D5 SEPTIEMBRE	L6 SEPTIEMBRE	MA7 SEPTIEMBRE
HORA 1.30			Hoy el alumno esta muy atento en la actividad, ha ganado y eso hace que quiera seguir jugando	Hoy el alumno esta atento y concentrado en la actividad, aunque ha perdido varios juegos, se le explica que no siempre va a ganar
DIA	L13 SEPTIEMBRE	MA14 SEPTIEMBRE	V17 SEPTIEMBRE	S18 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	El alumno hoy esta muy contento porque lo felicitaron en la escuela por su participación en la ceremonia	Es de suma importancia las emociones para la ejecución correcta de las actividades	Hoy ha llegado su abuela a casa y esta muy contento esta participativo y grita de emoción cuando solo le queda una carta y ha ganado varios partidas	

DIA	V24 SEPTIEMBRE	SD25 SEPTIEMBRE	D26 SEPTIEMBRE	L27 SEPTIEMBRE
HORA 1.30				
	Hoy es el último día de la actividad, el alumno está muy atento, reparte las cartas, y gana varias partidas			La actividad concluía ayer el domingo, por lo que se paso para hoy la evaluación de la actividad

Registro Observación Diario de Campo DOMINÓ

Día	M18 AGOSTO	J19 AGOSTO	V20 AGOSTO	S21 AGOSTO	D22 AGOSTO	L23 AGOSTO	MA24 AGOSTO	M25 AGOSTO	J26 AGOSTO
HORA1.30	Hoy comenzamos con esta actividad, el alumno piensa que vamos armar castillos, y bloques, pero se le explica que jugaremos domino, se le enseñan las fichas y se le pide que cuente los puntos de cada ficha y que identifique los colores que tienen	Hoy se le dice al alumno que si ve una ficha con puntos amarillos en la mesa y el tiene una igual la tire de ese lado, al principio jugamos así, no tanto guiándonos con los números, si no con los colores.	Hoy comenzamos a jugar ya contando los puntos, conforme pasan los juegos entiende más el juego			Esta muy atento al juego hoy a jugado muy bien y ha comenzado a ganar, empieza a contar los puntos para saber si el tiene esa ficha. Es muy bueno que solo juguemos nosotros dos pues así vamos a su ritmo y con paciencia	Hoy a jugado muy bien ya sabe que ficha corresponde a cada número de puntos, se ha enojado un poco porque no ha ganado pero es tolerante y respira para no perder la calma	Hoy hemos hecho varias rondas de juego ha ganado 4, esta sumamente contento con esta actividad y solo quiere seguir jugando, pero tenemos que dar paso a otras actividades, apenas tenemos 6 días realizando esta actividad	
Día	V27 AGOSTO	S28 AGOSTO	D29 AGOSTO	L30 AGOSTO	MA31 AGOSTO	M1 SEPTIEMBRE	J2 SEPTIEMBRE	V3 SEPTIEMBRE	S4 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	Hoy comenzamos la actividad al principio no esta muy atento pues como la actividad es en la tarde después de sus			Hoy esta mas concentrado y atento en el juego ha ganado la primera ronda esto lo motiva a seguir jugando	El alumno esta algo disperso y no quiere realizar la actividad, por lo que no esta	Hoy le ha ido bien en la escuela esta muy atento y concentrado en la actividad	Esta muy atento en el juego, participativo y concentrado ha ganado varios juegos	Hoy vino su abuela lo que se incluyo en el juego y esta muy contento y participativo	

	clases esta algo cansado				atento y concentrado				
DIA	D5 SEPTIEMBRE	L6 SEPTIEMBRE	MA7 SEPTIEMBRE	M8 SEPTIEMBRE	J9SEPTIEMBR E	V10SEPTIEMBR E	S11 SEPTIEMBRE	D12SEPTIEMBRE	L13SEPTIEMBRE
HORA 1.30		El alumno esta algo disperso y no quiere realizar la actividad, por lo que no esta atento y concentrado	Esta muy atento en el juego, participativo y concentrado ha ganado varios juegos	Esta muy participativo y contento en la actividad ha ganado varios juegos	Hoy esta muy contento porque va a participar en la ceremonia del día lunes y se nota su emoción en el juego y ha ganado varios juegos	Hoy esta mas concentrado y atento en el juego ha ganado la primera ronda esto lo motiva a seguir jugando			El alumno esta contento realizando el juego ya sabe hacer la sopa de las fichas entonces esta muy atento y concentrado jugando ya ha ganado varias rondas
DIA	MA14 SEPTIEMBRE	V17 SEPTIEMBRE	S 18 SEPTIEMBRE	D 19 SEPTIEMBRE	L20 SEPTIEMBRE	MA 21 SEPTIEMBRE	M 22 SEPTIEMBRE	J 23 SEPTIEMBRE	V 24 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	Hoy esta mas concentrado y atento en el juego ha ganado la primera ronda esto lo motiva a seguir jugando	Hoy esta mas concentrado y atento en el juego ha ganado la primera ronda esto lo motiva a seguir jugando				El alumno esta contento realizando el juego ya sabe hacer la sopa de las fichas entonces esta muy atento y concentrado jugando ya ha ganado varias rondas	Hoy esta mas concentrado y atento en el juego ha ganado la primera ronda esto lo motiva a seguir jugando	El alumno esta algo disperso y no quiere realizar la actividad, por lo que no esta atento y concentrado	Esta muy participativo y contento en la actividad ha ganado varios juegos
DIA	S 25 SEPTIEMBRE	D 26 SEPTIEMBRE	L27 SEPTIEMBRE						
HORA 1.30			Hoy se hace la evaluación de esta actividad						

Registro Observación Diario de Campo JUEGO TIENDITA

Día	MA31 AGOSTO	M1 SEPTIEMBRE	J2 SEPTIEMBRE	VS3 SEPTIEMBRE	S4 SEPTIEMBRE	D5 SEPTIEMBRE	L6 SEPTIEMBRE	MA7 SEPTIEMBRE	M8 SEPTIEMBRE
HORA 1.30									
	Hoy comenzamos con la actividad se le explica que se utilizará su dinero didáctico para esta actividad y unos pedazos de hoja para que sean sus tickets que se van a entregar. Al principio el alumno es el comprador para ir viendo como se hace el juego	Esta muy contento y divertido con la actividad al principio le cuesta un poco hacer las operaciones, pero conforme pasan las rondas, va haciendo mejor las sumas, restas, y multiplicaciones	En este juego utiliza sumas de dos y 3 dígitos y hace muy bien las operaciones. También de las restas hace de 3 dígitos correctamente	Para la actividad utilizamos sus juguetes, algunas frutas y cereales que hay en casa para que sea más real el juego.			El alumno esta muy contento y activo con este juego realizamos problemas matemáticos con los objetos que se colocaron para la tiendita y con el dinero didáctico	Comprende mejor las sumas, restas y multiplicaciones de la actividad. Hoy el ha sido el vendedor durante todo el juego	Esta muy contento y divertido con la actividad al principio le cuesta un poco hacer las operaciones, pero conforme pasan las rondas, va haciendo mejor las sumas, restas, y multiplicaciones
Día	J9 SEPTIEMBRE	V10 SEPTIEMBRE	S11 SEPTIEMBRE	D12 SEPTIEMBRE	L13 SEPTIEMBRE	MA14 SEPTIEMBRE	V17 SEPTIEMBRE	S18 SEPTIEMBRE	D19 SEPTIEMBRE
HORA 1.30	El alumno esta realizando correctamente las sumas, restas y multiplicaciones del juego de la tiendita	Hoy ha venido su abuela y se involucra en la actividad esta muy contento y realiza correctamente sus operaciones			Hoy esta muy participativo y contento en el juego ha iniciado en hacer las sumas mentales y algunas restas igual con su mente	El alumno esta atento con el juego, esta divertido, hasta grita pásele, pásele a la tiendita. Al estar contento desarrolla mejor el juego y realiza correctamente las operaciones	Hoy ha venido su abuela y se involucra en la actividad esta muy contento y realiza correctamente sus operaciones		
DIA	L20 SEPTIEMBRE	MA21 SEPTIEMBRE	M22 SEPTIEMBRE	J23 SEPTIEMBRE	V24 SEPTIEMBRE	S25 SEPTIEMBRE	D26 SEPTIEMBRE	L27 SEPTIEMBRE	

<p>HORA 1.30</p>	<p>El alumno esta realizando correctamente las sumas, restas y multiplicaciones del juego de la tiendita</p>	<p>El alumno esta realizando correctamente las sumas, restas y multiplicaciones del juego de la tiendita</p>	<p>El alumno esta realizando correctamente las sumas, restas y multiplicaciones del juego de la tiendita</p>	<p>Hoy el alumno es el vendedor de la tiendita y se usa también su dinero didáctico para pagar. Después se invierte los papeles y el es el comprador</p>	<p>El alumno esta realizando correctamente las sumas, restas y multiplicaciones del juego de la tiendita</p>			<p>Hoy se realiza la evaluación correspondiente a esta actividad</p>
----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

E.- Cuadro de análisis de categorías de cada una de las actividades realizadas

TABLA IX

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO ORIGAMI

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.Regulación emocional	D.Tolerancia a la frustración	E. Atención y Concentración	F. Pensamiento matemático
1.- Origami		<p>Todas las actividades son personalizadas para el alumno con el cual se trabaja de acuerdo con sus necesidades Al comienzo yo busque esta actividad porque ayuda a la atención, concentración, pero al ir investigando sobre esta, y ver los vídeos que le mostraría al alumno me di cuenta de que también servía para el repaso de las figuras geométricas, pues al ir doblando la hoja se van haciendo, cuadrados, triángulos, rectángulos, por mencionar algunos.</p> <p>Como bien menciona la página cepapasesorias.com en su artículo: Beneficios del Origami para mejorar atención y memoria 2021. Profesores en Bogotá, Clases particulares, Profesores particulares a domicilio en Bogotá, escrito por Liliana Duarte “ Los beneficios del origami son para la salud mental, física como el ejercicio de las habilidades motoras, la creatividad, innovación, el</p>	<p>Al principio el alumno no mostraba gran interés en la actividad ya que no le salían bien los dobleces y no entendía como hacerlos, no ponía atención, y no se concentraba, por eso se comenzó con solo doblar la hoja sin ningún sentido, después a cortarla para crear pedazos de papel, y posteriormente se observo un video donde hacían la cara de un chango para comenzar a realizar los mismos dobleces y obtener esta figura, pero al perderse en el doblez, dejaba de estar interesado.</p> <p>Fue sumamente importante pausar el video y recrear cuantas veces fuera</p>	<p>Al principio el alumno se desesperaba, enojaba y estresaba porque no le salían los dobleces como en el vídeo, pero al estar viendo como yo los iba haciendo para él fue más fácil seguir así el doblez. Conforme avanzan los días, va logrando mejorar su doblez, comienza a lograr seguir el video para hacer su figura, como va haciéndolo esta contento y entusiasta por que le ha salido su doblez.</p> <p>Cuando los niños pliegan los estímulos</p>	<p>En el registro de observación del diario se puede ver que el alumno 7 días se frustró porque no comprendía como hacer el doblez lo que ocasionaba que perdiera la atención, ya no quería seguir viendo el video y mucho menos intentando el doblez</p> <p>La frustración es el sentimiento que se produce cuando una persona no logra alcanzar el deseo planeado, (en este caso el alumno no lograba realizar el doblez) para satisfacer una</p>	<p>Al principio a el alumno le costaba estar atento al vídeo porque no entendía el doblez, lo que hacia que perdiera la atención, conforme fueron pasando los días y el estar continuamente e repitiendo el doblez fue comprendiendo y por ende manteniendo la atención, concentración.</p> <p>Como bien menciona la página web objetivobienestar.com en</p>	<p>Cuando el alumno observó el vídeo esta llevando a cabo pensamiento matemático al igual que cuando hace el doblez en la hoja y esta se transforma en una figura y al mismo tiempo lo relaciona con alguna figura geométrica que hay en casa. El desarrollo de capacidades como la intuición, la observación, el razonamiento lógico y la imaginación favorecen este pensamiento. (Significado de Pensamiento Matemático (Qué es, Concepto y Definición), s.f.)</p> <p>El pensamiento matemático abarca las nociones numéricas, espaciales y temporales para el desarrollo de 2 habilidades básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Abstracción numérica. - capta y representa el valor numérico en un grupo de objetos. Esta habilidad es adquirida a través de ejercicios diseñados para incluir los principios de conteo.

		<p>sentido artístico y la sensibilidad, desarrolla la destreza manual y la coordinación, la paciencia y la constancia, mejora la memoria, desarrolla concentración visual y mental, son experiencias de la papiroflexia”.</p> <p>Al releer el registro de observación por día de esta actividad note algo, se comenzó de menos a más, los primeros días se dobla la hoja, cortando y creando o figuras geométricas a través del doblado como fueron cuadrados, triángulos, rectángulos, como bien menciona el Periódico Milenio de Torreón, Coahuila, en su artículo Se más paciente y mejora tu concentración realizando origami, escrito por Claudia Luévano, quien entrevista a Erasmo Bernardac, Diseñador Gráfico egresado de Ibero Torreón quien menciona que “solo con una hoja de papel en blanco doblando de manera especial se crean figuras geométricas y matemáticas. Y es aproximadamente desde los 7 años cuando los niños pueden iniciar en este aprendizaje, ya que es un proceso cognitivo en el que la destreza de las manos está conectada con lo visual y la reflexión”.</p>	<p>necesario un mismo doblado, e irlo realizando junto con él para que viera en persona como doblarlo, en que dirección, y como quedaba la hoja con ese doblado hecho, esto fue de vital importancia pues el alumno mantenía el interés en la actividad y cada vez que lograba hacer el doblado se emocionaba y continuaba muy atento e interesado en seguir doblando y observando el vídeo.</p>	<p>sensoriales que acceden a su cerebro principalmente a través de las manos y de los ojos, activan distintas áreas de la corteza cerebral y del sistema límbico (amígdala, hipocampo) que gestionan las emociones y emiten una respuesta (emocional) de alegría y de placer con distintas manifestaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Fisiológicas. <ul style="list-style-type: none"> - Aumento del ritmo cardíaco, dilatación de las pupilas, rubor, sudoración como en el caso del alumno que estaba rojo y sudaba, sus ojos se veían de llorar por que no conseguía doblar la hoja como tenía que ser ❖ Motoras. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión facial de la emoción, levantar las manos, dar saltos, reír, 	<p>necesidad, reaccionando emocionalmente manifestando rabia, ira, malestar, ansiedad y desesperación. (¿Cómo se manifiesta la frustración?, s.f.)</p> <p>La frustración puede clasificarse como una reacción inconsciente que desencadena una emoción desagradable cuando se presentan obstáculos en la ocurrencia de un hecho o resultado esperado. Es un estado reversible y transitorio y por tal razón asumirá adecuadamente depende de una buena actitud, en este caso guiar al alumno a que respirará, se levantará unos minutos, tomará agua, esto con la finalidad de relajarlo y cambiarle su pensamiento</p> <p>Dollar, Mower, Miller y Sears 1938, gracias al planteamiento de</p>	<p>su artículo Origami, el arte que estimula el cerebro, “uno de los puntos fuertes de la papiroflexia es que desafía a sus practicantes a nivel cognitivo pues estos deben seguir las instrucciones con rigor a la vez que aprenden nuevas habilidades. Las manos se vuelven activas y sus impulsos se envían al cerebro activando ambos hemisferios izquierdo y derecho. También se ponen a trabajar las áreas táctiles, motoras y visuales del cerebro. Así la práctica del origami es capaz de potenciar la memoria, el pensamiento no verbal, la</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Razonamiento numérico. – se refiere a la capacidad de transformar los resultados numéricos en relaciones que ayuden a resolver un problema. El inicio del razonamiento numérico es reforzado con técnicas para contar. (Significado de Pensamiento Matemático (Qué es, Concepto y Definición), s.f.) <p>El pensamiento matemático se complementa con el Pensamiento Lógico (las matemáticas no son las únicas que desarrollan el pensamiento lógico), es el proceso de llevar las cosas de manera precisa a sus esencias numéricas, estructurales o lógicas y de analizar los patrones subyacentes. (Desarrollo del Pensamiento Geométrico y Espacial A Través de Ambientes Lúdicos, Propiciados por el Origami , s.f.)</p> <p>El pensamiento lógico matemático es la capacidad que los alumnos van desarrollando asociados a conceptos matemáticos, de razonamiento lógico, de comprensión y exploración del mundo a través de proporciones, relaciones logrando potenciar aspectos más abstractos del pensamiento. (Unir Revista. Lógico matemático en infantil: ¿Cómo trabajarlo?, s.f.)</p>
--	--	--	--	--	--	---	--

				<p>gritar; cuando el alumno conseguía hacer el doblez brincaba, gritaba y reía, movía sus manos eufórico y lleno de felicidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cognitivas. - Valoración subjetiva de la sensación de bienestar, cuando el alumno logra el doblez y la forma de la hoja igual a la del vídeo entonces se sentía bien, tranquilo, contento. ❖ Motivacional es.- Al plegar su cerebro libera dopamina lo que activa el circuito del placer o recompensa y hace que tienda a repetir la acción, es decir estar plegando engancha, y si lo veo con el alumno que cuando comenzaron a salir bien sus dobleces, el pasar de la hora se le 	<p>estos autores se inicia una nueva área de estudio conocida como la intensidad a la reacción de la frustración, la cual puede producir graves afectaciones a nivel cognoscitivo en (apreciación, atención o memoria) (¿Qué es la frustración y cómo te afecta?, s.f.)</p>	<p>atención, la comprensión de las 3 dimensiones y la imaginación”</p> <p>La capacidad de concentración se ve favorecida porque las personas que quieren crear figuras con papel ya sean niños o mayores, deben poner mucha atención a los detalles para que el resultado sea perfecto. (Guerra, 2019)</p> <p>El origami exige una atención y un esfuerzo mental para plegar el papel en el orden correcto y prestar atención a todos los detalles para conseguir así la figura deseada. Además realizar una</p>	
--	--	--	--	---	---	--	--

				<p>iba muy rápido. La experiencia se graba en la memoria emocional. La experiencia emocional de plegar estimula el contacto y la comunicación social a través de su expresión conductual (pensamos en la expresión facial), que facilita la interacción entre personas. Además de ofrecernos información no verbal del sujeto por su comportamiento al plegar el origami ofrece a los terapeutas una herramienta rica para establecer una buena alianza con el paciente y se erige en un recurso creativo de terapia de gran valor. (Bello, 2015)</p> <p>Utilización del Origami para ayudar a manejar el estrés, fortalecer la autoestima y la motivación, así como desarrollar</p>	<p>figura es incompatible con la realización de otra tarea, pudiéndose considerar una técnica perfecta de mindfulness, atención plena. (Beneficios del Origami para los niños Blog de Puericultura y Juguetes , 2019)</p>	
--	--	--	--	--	---	--

				la creatividad, reforzar la concentración o fomentar la inclusión. Se encuentra con un sinfín de emociones a medida que se avanza en la práctica. (Escalante, 2017)			
--	--	--	--	--	--	--	--

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA X

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO SHARK NUMBERS (UNIDAD, DECENA, CENTENA)

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C. Regulación emocional	E. Atención y Concentración	F. Pensamiento matemático	H. Conteo de números
<p>2.- Juego Shark numbers Dictado de números</p>		<p>Este juego se utilizó para que el alumno comprendiera Unidad, Decena y Centena pues al ser un tema nuevo para él no comprendía bien como debía anotar los números se trabajó al mismo tiempo con un cartón didáctico que realizó el alumno en el salón y con una tabla que cree para que fuera viendo el orden en que debía anotarse los números y como debía de leerse cada cantidad. Pues durante sus clases se notaba que no comprendía como anotar los números que dictaba la maestra, o leer la cantidad presentada en la pantalla. El alumno al mismo tiempo de ir realizando la actividad por las tardes, durante su clase de matemáticas veía este tema lo que hacía que se fortaleciera la enseñanza escolar a través del juego y viceversa, lo que hizo que el alumno comprendiera en un mes la actividad y que al día de hoy sigue trabajando con cantidades.</p> <p>También se le explicó con la tabla ya elaborada que el apartado que quedaba era para las unidades de millar es decir los miles, se le explicó que podía anotarse desde cero hasta 9 lo mismo que en las unidades, decenas y centenas y que como su nombre lo indicaba esta cantidad ahora se leería agregando mil estuvimos haciendo algunos ejemplos y lo comprendió. Por lo que en la evaluación</p>	<p>Mostro desde el comienzo interés pues tendría que usar la tableta o el celular para jugar, lo cual le causaba mucha emoción</p>	<p>El alumno estaba tan emocionado por el juego y contaba tan rápido que se equivocaba en dar la respuesta durante la actividad.</p> <p>Durante el primer cuestionario realizado al alumno, aunque no se le menciono nada respecto a si estaba bien o no, él sabía que no estaba bien y se sentía mal. Los niños constantemente enfrentan diversas presiones académicas y sociales, estas emociones van desde sentirse enojado, molesto, ridiculizado, orgulloso, entre otras, y afectan el aprendizaje porque influyen en la comunicación, la atención, el actuar enojado tiene consecuencias negativas para el aprendizaje.</p>	<p>El alumno está muy atento y concentrado realizando la actividad en la tableta, es más hay algún ruido, o tocan a la puerta y él ni en cuenta, pero cuando está haciendo el primer dictado de números, está volteando a todas partes, y en un momento no sabe que número se dictó. A diferencia del dictado realizado al concluir el periodo de la actividad donde se ve un niño totalmente concentrado en el ejercicio es decir en el dictado, está atento al número y lo escribe súper rápido, también coloca en cada cuadro el número. La concentración la capacidad de centrar toda la atención en un objeto o actividad de manera voluntaria. La atención es atender a una sola cosa, en este caso el alumno demuestra atención y</p>	<p>Al llevar a cabo la actividad diaria por una hora el alumno está constantemente viviendo la experiencia del número es decir repasándolo pero no de memoria si no comprendiéndolo y entendiéndolo. El niño aprende no solo por el hecho de conocer el concepto de número, sino también por vivir la experiencia numérica, el aprendizaje se enriquece entonces al unir el pensamiento con la acción y no solamente a partir de la acción de repetir memorísticamente las palabras o conceptos de forma monótona y sin sentido (Chevallard, Bosch, & Gascón, 1997). El alumno al realizar su actividad, está en un lugar tranquilo, sentado en el sillón, sin ningún ruido</p>	<p>Durante el primer dictado realizado en mayo se vio que el alumno le costaba mucho trabajo plasmar el número en la hoja, decía el número en voz alta pero al escribirlo le aumentaba ceros. Cuando se dicta un número se cambia del formato verbal al formato arábigo y la demanda cognitiva radica en emplear habilidades lingüísticas y conocimientos sobre el sistema de notación, ya que exige convertir las partículas morfológicas que marcan la cantidad y la potencia de 10 a una codificación de carácter sintáctico que define la posición que debe ocupar el número en la cifra. Por ende, la dificultad al tomar dictado de números ya que el número posee dos informaciones distintas que deben ser conjugadas de forma</p>

		se le dictaron cantidades correspondientes a la unidad de millar y supo como anotar la cantidad.		La formación en habilidades socioemocionales puede hacer que los niños sean más inteligentes a través del desarrollo de una parte del cerebro (corteza prefrontal) que es la responsable de las habilidades académicas importantes como el control de los impulsos, el razonamiento abstracto, la planificación a largo plazo y la memoria de trabajo. (Verdusco, 2013)	concentración cuando esta llevando a cabo actividad diariamente, así como al realizar el segundo dictado donde el alumno esta atento a escuchar los números y colocarlos en orden. La atención y la concentración son capacidades importantes para los niños en edad escolar, sin concentración no hay aprendizaje. (Guillera, 2016)	tanto de tv, radio o conversaciones.	adecuada. (Bedoya & Orozco, 1991) (Orozco & Hederich, 2002) Conforme pasan los días y al ver diario el juego de shark numbers y ver los números abajo para elegir la respuesta, el alumno observa como se escriben, lo que le ayuda a ir comprendiendo la escritura de números
--	--	--	--	---	---	--------------------------------------	--

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XI

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO LA OCA / CALCULO MENTAL

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C. Regulación emocional	D. Tolerancia a la frustración	E. Atención y Concentración	F. Pensamiento matemático	G. Convivencia familiar	H. Conteo de números
3.-Juego de la oca		<p>Esta actividad se busco porque al alumno le costaba llevar a cabo sumas mentales y el juego de la oca al usar 2 dados se tiene que sumar el resultado que de cada uno. El aprendizaje personalizado es un enfoque educativo cuya finalidad es que el aprendizaje se ajuste a las fortalezas, necesidades, habilidades e intereses de cada estudiante. Cada estudiante puede aprender habilidades a diferentes ritmos. Es un modelo de enseñanza basado en esa premisa pues cada estudiante recibe un plan de aprendizaje basado en como aprende, qué sabe y cuáles son sus habilidades e interesadas.</p>	<p>El alumno está súper interesado en la clase es una actividad con la que juega en casa en algunas reuniones familiares con sus abuelos. Pero no lo había usado para repasar sumas.</p> <p>La motivación es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo.</p> <p>Explicar al o los alumnos los objetivos educativos que se tienen en cuenta previstas para esa sesión.</p>	<p>Esta muy contento llevando esta actividad, al principio el alumno se enojaba porque no lograba hacer las sumas mentales, se le dio un tip que el numero más grande lo coloque en su mente y el numero más pequeño lo represente con sus dedos y noto que esto le sirvió pues resuelve más rápido la suma.</p> <p>La emoción y la cognición son inseparables, este vínculo se establece por múltiples razones, entre ellas porque las emociones influyen en la capacidad de razonamiento, la memoria, la toma de decisiones y la</p>		<p>El alumno esta muy atento y concentrado en el juego, también en que le salga bien la suma mental que tiene que decir del resultado de aventar los dados, a veces quiere dar la respuesta correcta que se pone nervioso y se traba, pero no pierde su atención, concentración.</p> <p>La atención es la base del aprendizaje, es decir con un buen manejo de la concentración los niños serán capaces de dirigir de forma voluntaria su atención a un único estímulo, aunque tengan a su alrededor otros que les llamen más. Para Goleman la concentración es como un músculo, por lo que conviene fortalecerla desde la infancia. Se realiza un trabajo de menor calidad con el ir y venir de la atención se pierden muchos detalles al intentar que la mente este focalizada en lo que se percibe como más importante.</p>		<p>Esta actividad le encanta porque juegan en casa de su abuela, algunos días el alumno estuvo acompañado de su abuela otras de su papá lo que hizo que se conviviera un día a la semana todos juntos, el alumno expresa que siente como si fuera sábado pues esta su papá y abuela con él en casa. A los niños les gusta jugar solos o cono amigos pero sobre todo les gusta jugar con su familia. El juego es una actividad, un instrumento de aprendizaje y facilita por su dependencia de los objetos, las personas, y los espacios la relación con el entorno. Es un elemento esencial para la transmisión de la cultura y para la</p>	<p>El alumno esta contando los números al realizar las sumas y llegar al resultado, a veces quiere contar tan rápido que se equivoca en la respuesta, se le indica que cuente despacio y que así logrará dar la respuesta correcta.</p> <p>Los mejores juegos matemáticos son los que tienen el grado de dificultad adecuado. Los niños a medida que juegan tienen que elegir estrategias, resolver problemas y tomar decisiones, tienen la oportunidad de ganar, pero no está garantizado y esto lo hace</p>

				<p>actitud para aprender. Por tal motivo se consideran que las emociones forman parte del proceso de aprendizaje. (Bisquerra Alzina, s.f.) aprendemos aquello que realmente queremos aprender; es decir las personas quieren aprender aquello que es importante para ellas, para su vida y para su supervivencia.</p> <p>La emoción dirige nuestra atención que a su vez permite una mejor focalización para adquirir y consolidar los aprendizajes en la memoria.</p> <p>El miedo limita el aprendizaje.</p>		<p>Es muy importante limitar el tiempo de concentración es decir no superar los 50 minutos y sobre todo organizar y programar las tareas, es decir a cada actividad su tiempo marcado.</p>		<p>adaptación al mundo de los niños</p>	<p>divertido y emocionante. El número es uno de los contenidos principales en la educación infantil, se encuentra en el desarrollo de hábitos y rutinas que habitualmente se llevan a cabo. El enseñar a contar a los niños puede convertirse en una diversión si se hace a través del juego.</p>
--	--	--	--	---	--	--	--	---	---

TABLA XII

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO MEMORAMA / FIGURAS GEOMÉTRICAS

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	5.-Regulación emocional	D. Tolerancia a la frustración	E. Atención y Concentración
<p>4.-Juego memorama</p>		<p>El alumno no identifica las figuras geométricas, no puede indicar su nombre o relacionarlas entre sí, por lo que se comienza con armado de figuras y haciendo su nombre para que relacione cada una de ellas.</p> <p>El memorama, el reconocimiento de figuras, el color, tamaño, habilidades de clasificación y la estimulación de la memoria visual, son actividades básicas, centradas en la repetición como aprendizaje, siendo un importante bloque de aprendizaje para los niños. Lo que se aprende con el juego se retiene más fácil en la memoria.</p> <p>La memoria es la capacidad de guardar y recuperar imágenes ya que el cerebro puede considerarse como una unidad de almacenamiento de información ilimitada. Memorizar es una actividad mental que se hace en tres partes: grabación, almacenamiento y clasificación de la información. El juego permite que los niños relacionen</p>	<p>Durante los primeros días el alumno no muestra interés en la actividad porque no identifica las figuras al principio se armaron figuras geométricas y se les fue colocando su nombre para que logrará así identificar poco a poco cada una de estas y al mismo tiempo se comenzó con el memorama al principio solo 3 pares es decir 6 tarjetas en total, cada tarjeta tenía su nombre y la figura para que fuera más fácil identificarlas por el alumno.</p> <p>Motiva el pensamiento rápido para estos juegos los niños deben ser más eficientes y perceptivos es decir de esta forma se acostumbran a generar respuestas intelectuales rápidas.</p>	<p>Llora cuando se realiza la actividad, no quiere llevarla a cabo, no le gusta este juego y no es que no le guste, como no logra identificar las figuras dice que no le gusta pero un día logro identificar una esto fue al comienzo de las sesiones lo que hizo que su estado de ánimo fuera otro y después de esta actividad se dio cuenta que no era tan difícil relacionar figura con nombre.</p> <p>Educar dando voz a las emociones requiere tener en cuenta distintas habilidades. Goleman menciona el autoconocimiento, autorregulación, automotivación, reconocimiento de las emociones ajenas y el control de las emociones. Se debe crear contextos educativos variados que abren las puertas para explorar y desarrollar todas estas capacidades.</p>	<p>El alumno se inquietaba mucho en los primeros días de la actividad pues no reconocía figuras, no obtenía hacer un par en el memorama.</p> <p>La frustración es la habilidad para minimizar el malestar que genera la no consecución de nuestros deseos. Para manejarlo, para que no nos bloquee es una forma de garantizar la estabilidad emocional frente a situaciones en las que las cosas no salen como queríamos.</p> <p>El problema de no tener tolerancia a la frustración o tener baja tolerancia a la misma es que genera un fuerte descontrol emocional que puede por ejemplo derivar en conductas de riesgo durante la adolescencia o incluso en ansiedad y depresión en la vida adulta.</p>	<p>El alumno no estaba atento y mucho menos concentrado en la actividad. Para tener su atención se optó por que esta actividad la realizáramos en el suelo, colocamos unos tapetes, nos servimos helado esto con la finalidad de que viera que es una actividad divertida y poco a poco fui obteniendo mas tiempo su atención, concentración. Este tipo de juego son una excelente forma de trabajar en los niños la concentración. Los pequeños controlan el estímulo de la distracción porque les interesa completar el juego, la disciplina se interioriza hasta convertirse en un comportamiento normal.</p>

		<p>experiencias nuevas con algo que ya conocen, imitar lo que hacen los mayores o explorar para descubrir pro qué algo es interesante es una de las mejores formas en las que los niños pueden avanzar en su conocimiento. Los niños entrenan su cerebro sin darse cuenta. Poco a poco y con el paso de las jugadas van incrementando sus capacidades</p>		<p>No es fácil sentir algunas emociones y aprender a convivir con ellas, recuérdale que él no es su emoción, que no es malo lo que siente y que pasará</p>		
--	--	---	--	--	--	--

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XIII

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO SERPIENTES Y ESCALERAS / CALCULO MENTAL

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.-Regulación emocional	D. Tolerancia a la frustración	E. Atención y Concentración	G. Convivencia familiar	H. Conteo de números
<p>5.-Juego serpientes y escaleras</p>		<p>Al alumno le cuesta aprenderse las tablas de multiplicar, por lo que se busco una actividad que fuera divertida y conocida para él, donde pudiera repasar y aprender cada tabla. El juego serpientes y escaleras es un juego clásico para poder jugar y aprender al mismo tiempo. Los alumnos pueden jugar, aprender y repasar como en el caso del alumno que aprendió las tablas de multiplicar con este juego. Lo más importante de la multiplicación es la comprensión del concepto, conocer las tablas de multiplicar de memoria es básica por lo práctico que</p>	<p>El alumno esta muy interesado en la actividad, ya que es un juego que realiza en casa con toda la familia, por lo que esta con la mejor actitud para llevar a cabo la dinámica.</p> <p>El interés esta muy relacionado con el auto concepto y la autoestima al intenta r aprender y conseguirla se va formando una idea positiva de nosotros mismos que nos ayudará a continuar con nuestros aprendizajes.</p>	<p>El alumno se pone muy nervioso y quiere llorar por que no sabe cual es la respuesta de la tabla de multiplicar que marca el dado cuando lo avienta. La meta – afectividad esta relacionada con las emociones durante el aprendizaje. Este término se acuño haciendo referencia a la analogía con el concepto de metacognición la cual se define como el nivel de conciencia que el estudiante tiene acerca de su propio conocimiento y las técnicas que le permiten aprender mejor. La meta – afectividad describe la capacidad de ser consciente de los estados emocionales que se experimentan</p>	<p>En los primeros días de la actividad el alumno se frustraba mucho por que no daba el resultado, aunque comenzamos con la tabla del 2, no tenía mucha confianza en sí mismo y estaba muy preocupado por si fallaba.</p> <p>La frustración es el estado de decepción creado emocionalmente cuando alguien espera realizar un deseo y se ve impedido de hacerlo. Es el sentimiento que surge cuando no logramos nuestros deseos, y de acuerdo a la intensidad de la frustración y a nuestras propias</p>	<p>El alumno esta muy atento en el juego por que, en casa juega serpientes y escaleras tradicionales. La atención se ve favorecida ante la posibilidad de relacionar e integrar los aprendizajes con el contexto y los intereses de los alumnos mejorando con ello el estudio. La atención es entendida como el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos; desde el aprendizaje por condicionamiento hasta el razonamiento complejo. La atención forma parte de las funciones cognitivas</p>	<p>Le gusta mucho cuando su abuela viene a su casa y juega con él durante la actividad, también cuando su papá llega temprano de trabajar o llega de viaje esta más alegre, contesta correctamente, esta atento a la actividad. Que los padres conozcan, se interesen por lo que sus hijos viven, hacen, y aprenden en el colegio es un elemento clave en su educación, en general las formas más activas de participación producen mayor éxito escolar que aquellos que son más pasivos. Participación familiar en actividades recreativas y culturales con este</p>	<p>Le cuesta trabajo las tablas de multiplica. Entre las habilidades matemáticas que se desarrollan durante la educación primaria, las multiplicaciones son uan de las más importantes y difíciles que los escolares tienen que adquirir. (Kilpatrick, Swafford & Findell, 2001) El dominio de las multiplicaciones de un solo dígito, aprendidos mediante las tablas de multiplicar, resulta una gran desafío para una elevada cantidad de niños y niñas, y la incapacidad para aprenderlas puede tener importantes consecuencias en el ámbito escolar (Geary, 2011)</p>

		es a la hora de realizar cálculos.	Las experiencias que tienen los alumnos van formando poco a poco el auto concepto y la autoestima. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo.	durante el aprendizaje; utiliza estrategias de regulación emocional para cambiar los estados negativos por positivos en un esfuerzo por aprender mejor. La meta – afectividad podría describir la disposición del propio estudiante para regular sus emociones y así aprender	características personales, reaccionamos con molestia, ansiedad, depresión, angustia, enojo, etc.	superiores y sirve como base para el adecuado funcionamiento de otros procesos. Es sumamente importante el papel que tienen la atención en el aprendizaje y las estructuras cerebrales implicadas .	tipo de actividades los niños amplían su visión del mundo y del entorno que los rodea, además de ser una buena oportunidad de interacción para los miembros de la familia.	
--	--	------------------------------------	--	---	---	---	--	--

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XIV

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO LINCE / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.-Regulación emocional	E. Atención y Concentración	G. Convivencia familiar
<p>6.-Juego Lince</p>		<p>Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante sus clases. Se eligió este juego porque lo tiene en casa, y también por que tiene que estar muy concentrado y atento en la actividad para poder ganar.</p> <p>Lince es un juego donde se seleccionan 3 cartas que tienen diferentes imágenes y hay que buscarlas entre las imágenes que están en el tablero. Además de la atención, concentración se potencia el desarrollo de: La coordinación ojo – mano. El sentido de la observación La agudeza y discriminación visual Los reflejos</p>	<p>El alumno esta sumamente interesado en la actividad a realizar, le causa emoción buscar las imágenes en el tablero y ganar. La motivación es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir el objetivo. La motivación esta compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas, constituyo un previo al aprendizaje y es el motor de este.</p>	<p>Se enoja un poco el alumno si no logra encontrar sus tres tarjetas primero, pero también cuando gana, grita, brinca y se emociona, ahora con la pandemia también se ve que sus emociones están a flor de piel y que muchas veces no sabe como lidiar con ellas. El juego es una de las vías para estimular emociones positivas jugando los niños comparten experiencias únicas llenas de emociones que enriquecen su propio desarrollo emocional. No solo se trata de jugar y de divertirse, sino que, durante esta actividad, sino que ellos mismos empiezan a crear su propia inteligencia emocional. Es importante jugar en la vida de un niño, entrar en contacto con las emociones y qué mejor</p>	<p>Al comienzo del juego el alumno no estaba atento y concentrado y perdía minutos valiosos para encontrar las imágenes en el tablero lo que ocasionaba que perdiera al pasarle esto varias veces seguidas, comprendió que si estaba atento encontraba más rápido las imágenes y ganaba, así que comenzó a estar más atento y concentrado. La atención es un sistema funcional complejo que facilita el procesamiento de la información y permite la selección de los estímulos necesarios para la realización de las distintas actividades sensoriales, cognitivas o motoras.</p>	<p>Algunos días su abuela estuvo en casa así que realizó la actividad junto al alumno, él estaba muy contento, platicador, y motivado e interesado en el juego le explico a su abuela lo que tenía que hacer y se dispuso a jugar. El hogar es un ambiente ideal para desarrollar valores de amor, y unión familiar pero también de respeto al espacio de cada uno, todo mediante la adopción de actitudes de armonía, cooperación, tolerancia y honestidad. Es muy importante conversar con todos los integrantes de la familia para fomentar esta convivencia ya que la forma en la que tu hijo convive en familia es fundamental para determinar el tipo de relaciones en las que se involucra, así como las decisiones que toma en otros ambientes sociales. Si en casa no sabe comunicarse adecuadamente contigo o con sus hermanos, es probable que también le cueste hacer lo mismo con otras personas.</p>

				manera si es mediante el juego.		
--	--	--	--	---------------------------------	--	--

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XV

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO LOTERÍA / MULTIPLICACIONES

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.-Regulación emocional	D. Tolerancia a la frustración	E. Atención y Concentración	G. Convivencia familiar	H. Conteo de números
7-Juego Lotería		<p>Al alumno le cuesta aprenderse las tablas de multiplicar, por lo que se busco una actividad que fuera divertida y conocida para él, donde pudiera repasar y aprender cada tabla. El juego de lotería requiere aplicar razonamiento lógico, estrategia, y tener algo de suerte. Estimula el aprendizaje de las operaciones matemáticas, el lenguaje, entre otras.</p>	<p>El alumno esta muy interesado en la actividad, ya que es un juego que realiza en casa con toda la familia, y le encanta decir las tarjetas para que los demás coloquen el frijolito en la casilla correcta. Que los niños se emocionen con lo que hacen, que les despierte sentimiento es fundamental para que quieran aprender más y más. Si queremos que los niños disfruten tenemos que facilitarlos los adultos. Si yo aprendo y disfruto, ellos también pueden hacerlo. Es importante partir del interés del niño y buscar actividades adecuadas a la edad de cada niño</p>	<p>El alumno se pone muy nervioso y quiere llorar por que no gana en el juego por que no coloca el frijolito rápido y se le pasan más tarjeta y pierde. Los aprendizajes generados en la vida cotidiana o dentro de un aula que se encuentran asociados a sentimientos ya sean positivos o negativos son los que permanecerán en nuestra memoria. Aprender en ambientes motivadores no solo nos predisponen de mejor forma para estudiar sino que también perdurarán esos conocimientos mucho más tiempo en nuestra mente. Es fundamental asociar la educación al</p>	<p>En los primeros días de la actividad el alumno se frustraba mucho por que no daba correcto el resultado, aunque comenzamos con la tabla del 2, no tenía mucha confianza en sí mismo y estaba muy preocupado por si fallaba.</p> <p>La frustración es el estado de decepción creado emocionalmente cuando alguien espera realizar un deseo y se ve impedido de hacerlo. Es el sentimiento que surge cuando no logramos nuestros deseos, y de acuerdo a la intensidad de la frustración y a nuestras propias características</p>	<p>El alumno esta muy atento en el juego por que, en casa juega lotería y algunos días puede ganar un premio como helado. La atención es la base del aprendizaje con un buen manejo de la concentración, los niños serán capaces de dirigir de forma voluntaria su atención a un único estímulo, aunque tengan a su alrededor otros que le llamen la atención. 50 minutos de concentración están bien. Evitar un espacio lleno de distractores y establecer límites.</p>	<p>Le gusta mucho cuando su abuela viene a su casa y juega con él durante la actividad, también cuando su papá llega temprano de trabajar o llega de viaje esta más alegre, contesta correctamente, esta atento a la actividad. Que los padres conozcan, se interesen por lo que sus hijos viven, hacen, y aprenden en el colegio es un elemento clave en su educación, en general las formas más activas de participación producen mayor éxito escolar que aquellos que son más pasivos. Participación familiar en actividades recreativas y culturales con este tipo de actividades los niños amplían su visión del mundo y del entorno que los rodea, además de ser una</p>	<p>Le cuesta trabajo las tablas de multiplica. El pensamiento lógico y el sentido de número son los dos pilares en los que se soporta una buena relación con las matemáticas desarrollar el pensamiento lógico matemático permite entre otras cosas saber que si se sigue un proceso determina si nuestros resultados tienen sentido, llegan a resultados por caminos diferentes basados en características en el ejercicio con el que estemos trabajando.</p>

				bienestar y felicidad.	personales, reaccionamos con molestia, ansiedad, depresión, angustia, enojo, etc.		buena oportunidad de interacción para los miembros de la familia.	
--	--	--	--	------------------------	---	--	---	--

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XVI

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO CRUCIGRAMA / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.-Regulación emocional	E. Atención y Concentración
8.-Juego crucigrama		<p>Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante la clase de matemáticas. Los crucigramas para niños son una herramienta educativa importante. El pequeño aprenderá a pensar, a coordinar sus pensamientos e incluso a interactuar en grupo. Los crucigramas tienen la capacidad de estimular en sus participantes la búsqueda de nuevas formas de razonar. Los desafíos que ellos generan se convierten en estímulos cuando se utilizan de una manera adecuada.</p>	<p>El alumno está sumamente interesado en la actividad a realizar, ya que utilizará su tableta para esta actividad. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva por lo que en este sentido se transformará en una experiencia feliz.</p>	<p>El alumno ha encontrado todas las palabras y está muy feliz, contento y brinca de alegría, cabe recalcar que hemos comenzado con pocas palabras para que se vaya familiarizando con el juego. La inteligencia emocional es la capacidad de sentir, entender, controlar y modificar estados anímicos propios y ajenos. La inteligencia emocional se traduce en competencias prácticas como la destreza para saber que pasa en el propio cuerpo y que sentimos, el control emocional y el talento de motivarse, además de la empatía y las habilidades sociales.</p>	<p>Al comienzo de la actividad se inicia con la búsqueda de muy pocas palabras para que su atención, concentración vaya de menor a mayor. Sin darse cuenta se relajará mientras va avanzando en el crucigrama y la dificultad hará que se concentre sin pensarlo. Cuando se le vaya complicando y colocar una palabra signifique cruzarla con otra su mente también avanzará en el proceso educativo.</p>

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XVII

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO LINCE / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.-Regulación emocional	E. Atención y Concentración	G. Convivencia familiar
<p>9.-Juego Palillos chinos</p>		<p>Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante sus clases.</p> <p>Los palillos chinos es un juego de habilidad, este juego puede considerarse un juego educativo porque ayuda a desarrollar la destreza de coordinación ojo / mano.</p>	<p>El alumno esta sumamente interesado en la actividad, aunque hay días que demuestra más actividad que otros. Mediante la actividad lúdica, el niño afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño y su evolución.</p>	<p>Se enoja un poco el alumno si no logra agarrar palillos chinos o agarra muy pocos. Las emociones primarias son aquéllas que son puras y de las cuales puede extraerse todo el abanico emocional posible la alegría, la tristeza, e miedo, el asco y la ira. Las emociones no son buenas ni malas de hecho existen con un motivo o intención posible.</p>	<p>Al comienzo del juego el alumno no estaba atento y concentrado y perdía minutos valiosos para encontrar el palillo o palillos que podía agarrar sin mover otros, pero comprendió que si estaba atento encontraba más rápido los palillos que eran más fácil de agarrar. La atención es un sistema funcional complejo que facilita el procesamiento de la información y permite la selección de los estímulos necesarios para la realización de las distintas actividades sensoriales, cognitivas o motoras.</p>	<p>El alumno refiere que este juego le gusta jugar con su papá y su mamá que se divierte mucho con ellos. En la familia se funda el afecto y el sentido de pertenencia, siendo muy importante que todos los miembros sepan que pueden acudir a los otros en busca de respaldo y cariño. Siendo el afecto el vínculo más importante para favorecer la unión en la familia es que debe fomentarse de diversas formas: propiciando seguridad y protección, mostrando el interés que sentimos por los asuntos de los demás o gozando de su compañía, todas estas manifestaciones sólo son posibles mediante la comunicación. Sin comunicación no hay convivencia, por lo que es muy importante aprovechar, valorar y disfrutar cada una de esas oportunidades porque son irrepetibles y asegurar que todos los miembros de la familia encuentren satisfacción y un lugar en la convivencia.</p>

TABLA XVII

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO UNO / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.-Regulación emocional	E. Atención y Concentración	G. Convivencia familiar
10-Juego uno		<p>Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante sus clases.</p> <p>Jugar al UNO le ayuda a aprender matemáticas, a emparejar colores, aprender números, mantener la atención, concentración. Teniendo como objetivo el quedarse sin cartas en la mano. El ganador de cada ronda contabiliza puntos a su favor por las cartas que les quedan en la mano. Pueden jugar de 2 a 10 jugadores a partir de los 7 años.</p>	<p>El alumno esta sumamente interesado en este juego pues ya lo ha jugado en navidad y le gusta gritar ¡UNO!</p> <p>El interés ha empezado a recuperar su fuerza por su impacto en la actividad educadora. Existen múltiples factores relativos a la disposición del alumno que contribuyen al aprendizaje procesos cognitivos, emociones, intereses y compromiso con el aprendizaje. El interés es la entrada principal del aprendizaje pues a través de él se impulsa la motivación y las emociones del aprendizaje lo que junto con la dinamización de los procesos cognitivos hacen posible el compromiso activo con el aprendizaje.</p>	<p>Se enoja un poco el alumno si no logra ganar pero se le explica que no siempre se gana algunas veces se pierde. El juego es imprescindible para su desarrollo socioemocional ya que facilita expresar sus emociones y aliviar tensiones. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otras personas y con los adultos aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea.</p>	<p>Al comienzo del juego el alumno no estaba atento y concentrado pues no dijo varias veces ¡UNO! y se tuvo que comer 7 cartas. La capacidad de atención es una habilidad que el niño va desarrollando a medida que crece. Aún así esta cualidad se puede entrenar. Existen diversos métodos para que esté sea lo mas efectiva posible. La mayoría de los juegos de mesa exigen planificar una estrategia y saber improvisar según los pasos que dan tus contrincantes. Por tanto, es importante mantener la mente alerta</p>	<p>El alumno refiere que este juego le gusta jugar con su familia pues lo juega en navidad.</p> <p>Disfrutar de juegos en familia será probablemente uno de los recuerdos de la infancia más bonito que les quede a los niños, hijos, además de aportarles múltiples beneficios para su desarrollo físico y emocional desde que son bebés.</p> <p>Los padres somos el principal referente de nuestros hijos durante su infancia y su primer modelo a seguir. Ellos nos imitan en todo de ahí que siempre insistamos en la importancia de dar ejemplo con buenos actos.</p>

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XVIII

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO DOMINO / ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	C.-Regulación emocional	E. Atención y Concentración	G. Convivencia familiar
11-Juego domino		<p>Al alumno le cuesta trabajo mantener la atención, concentración durante sus clases. El domino favorece la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes. Mejora el conocimiento matemático al tener que contar los puntos de las fichas así como las secuencias numéricas</p>	<p>El alumno esta sumamente interesado en este juego pues ya lo ha jugado en navidad.</p> <p>Los juegos de mesa ofrecen a los niños múltiples ventajas. En el caso del domino además de ofrecer momentos de diversión también aporta muchos beneficios a nivel no solo cognitivo sino afectivo. El interés ha empezado a recuperar su fuerza por su impacto en la actividad educadora. Existen múltiples factores relativos a la disposición del alumno que contribuyen al aprendizaje procesos cognitivos, emociones, intereses y compromiso con el aprendizaje. El interés es la entrada principal del aprendizaje pues a través de él se impulsa la motivación y las emociones del aprendizaje lo que junto con la dinamización de los procesos cognitivos hacen posible el compromiso activo con el aprendizaje</p>	<p>Se enoja un poco el alumno si no logra ganar, pero se le explica que no siempre se gana algunas veces se pierde. El alumno esta emocionado a veces se mueve y brinca o se levanta y salta o simplemente mueve los pies. Ayuda a controlar las emociones de los niños tanto cuando ganan como cuando pierden además favorece su paciencia esperando su turno para jugar. No sólo se trata de jugar y divertirse, sino que durante esta actividad ellos mismos empiezan a crear su propia inteligencia emocional.</p>	<p>El alumno al comienzo del juego no estaba atento y concentrado y perdía pues no contaba los puntos de las fichas. El domino favorece la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes. La concentración se mantiene y la atención focalizada y centrada sobre un punto de interés durante un largo periodo de tiempo el que sea necesario. La atención, pero sobre todo la concentración son capacidades sumamente importantes para los niños en edad escolar.</p>	<p>El alumno refiere que este juego le gusta jugar con su familia pues lo juega en navidad.</p> <p>Disfrutar de juegos en familia será probablemente uno de los recuerdos de la infancia más bonito que les quede a los niños, hijos, además de aportarles múltiples beneficios para su desarrollo físico y emocional desde que son bebés.</p> <p>Los padres somos el principal referente de nuestros hijos durante su infancia y su primer modelo a seguir. Ellos nos imitan en todo de ahí que siempre insistamos en la importancia de dar ejemplo con buenos actos.</p>

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

TABLA XIX

ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS DEL JUEGO LA TIENDITA / CALCULO MENTAL

Actividad	Categorías	A. Actividad personalizada	B. Interés en la actividad realizada	E. Atención y Concentración	F. Pensamiento matemático	H. Cuento de números
<p>12.-Juego de la tiendita</p>		<p>Esta actividad se busco para que el alumno repasará estos temas que había visto en los diferentes juegos anteriores .</p> <p>A través del juego de la tiendita se favorecen habilidades matemáticas que se usan en la vida diaria, así como los que se usan en la escuela y que en muchas ocasiones a los niños les representan dificultad o no les motivan. En el juego se dan cuenta que son capaces de realizar conteos matemáticos que creían que no eran buenos. La capacidad de resolver problemas matemáticos de forma oral ya que se le hacen preguntas ue los harán pensar pero que podrán apoyarse a través de la asociación con el objeto concreto.</p>	<p>El alumno está súper interesado en el juego ha sacado algunos de sus juguetes para colocarlos y algunas veces el vende y otra compra</p> <p>El interés dinamiza el conocimiento y favorece el compromiso con el aprendizaje. Esta forma el alumno se siente más competente en este campo.</p>	<p>El alumno esta muy atento y concentrado en el juego, también en que le salga bien la suma, resta y multiplicación</p> <p>su tiempo marcado. La atención es un sistema funcional complejo y dinámico que facilita el procesamiento de la información y permite la selección de los estímulos necesarios para la realización de actividades sensoriales, cognitivas o motoras.</p>	<p>Realiza pensamiento matemático al estar llevando a cabo las operaciones matemáticas. El pensamiento lógico – matemático está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico matemático. el desarrollo de este pensamiento es clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y es fundamental para el bienestar de los niños y niñas y su desarrollo ay que este tipo de inteligencia va mucho más allá de las capacidades numéricas aporta importantes beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica. Implica la capacidad de utilizar de manera casi natural el cálculo, las cuantificaciones, proposiciones o hipótesis. La estimulación adecuada desde una edad temprana favorecerá el desarrollo fácil y sin esfuerzo de la inteligencia lógico - matemática y permitirá al niño introducir estas habilidades en su vida cotidiana.</p>	<p>El alumno esta contando los números al realizar las sumas y llegar al resultado, a veces quiere contar tan rápido que se equivoca en la respuesta, se le indica que cuente despacio y que así logrará dar la respuesta correcta. Los mejores juegos matemáticos son los que tienen el grado de dificultad adecuado. Los niños a medida que juegan tienen que elegir estrategias, resolver problemas y tomar decisiones, tienen la oportunidad de ganar, pero no está garantizado y esto lo hace divertido y emocionante. El número es uno de los contenidos principales en la educación infantil, se encuentra en el desarrollo de hábitos y rutinas que habitualmente se llevan a cabo. El enseñar a contar a los niños puede convertirse en una diversión si se hace a través del juego.</p>

F.-Instrumentos de evaluación

SUMAS MENTALES

Para evaluar si ha sido asimilado el aprendizaje

$$10 + 3 + 2 =$$

$$8 + 2 + 7 =$$

$$4 + 5 + 3 =$$

$$6 + 1 + 7 =$$

$$9 + 8 + 3 =$$

¿Le costó trabajo resolver las operaciones matemáticas?

Se frustró Enojó Ambas

¿Tuvó que recurrir a una hoja y lápiz?

¿En qué operación presento problemas y por qué?

Tabla de observación

NOMBRE DEL JUEGO

PUNTOS CLAVE:

1.-¿Cuántas veces el alumno permite jugar el mismo juego?

2.-Mantiene la atención en el juego

3.-Mantiene la misma emoción al inicio del juego, en medio y al final o decae su emoción al punto del aburrimiento

4.-Las actividades lúdicas previas fueron de gran ayuda y comprensión para el alumno para que esta actividad sea sumamente fácil o por el contrario aún no logra consolidar el tema.

JUEGO	OBSERVACIÓN

TABLA XX

MEDICIÓN DONDE: 1 NADA, 2 POCO, 3 ALGO, 4 MUCHO Y 5 ES DEMASIADO

PREGUNTA	1	2	3	4	5
Al alumno le cuesta trabajo realizar la figura					
Logra comprender el doblez que indica el video o la imagen					
El alumno muestra enojo					
El alumno muestra frustración					
El alumno muestra desesperación					
El alumno muestra todas las anteriores al punto que pierde la atención, concentración					
Al alumno le gusta la actividad realizada					

FUENTE: Elaboración propia con base en datos obtenidos en los juegos llevados a cabo 2021

Cuestionario Figuras Geométricas

(Evaluación para conocer si el alumno identifica las figuras geométricas)

Adivina quien soy:

1.- Tengo 4 lados pero no todos son iguales, tengo 2 lados grandes iguales y 2 lados chicos iguales. ¿Quién soy?

Dicen que en algo me parezco al pizarrón

2.- Todos mis lados son iguales. Tengo más de 5 lados y menos de 7 lados. ¿Quién soy?

3.-Tengo más de 3 lados y menos de 5 lados. Tengo todos mis lados iguales. No soy rombo.

¿Quién soy?

4.- No tengo 4 lados, no tengo 5 lados, tengo la mitad de 6. ¿Quién soy?

5.- Tiene dos bases en forma de pentágono. Tiene en total siete caras, sus cinco caras laterales son rectángulos. ¿Quién soy?

6.- Tiene dos bases con forma de hexágono y seis caras laterales que son rectángulos ¿Quién soy?

7.- Tiene dos bases y cuatro caras cuadradas. ¿Quién soy?

A.- ¿Le costo trabajo resolver el ejercicio?

B.- ¿Quisó dejar de contestar?

C.- ¿Qué emociones presentó?

Enojo, frustración o ambas

Problemas Matemáticos

(Evaluación para conocer si el alumno ha asimilado el aprendizaje)

Lista de precios de la tiendita

Paletas	\$ 5.00
Donas	\$10.00
Chicles	\$2.50
Papas	\$12.00
Jugos	\$7.00
Tamarindos	\$5.00
Chocolates	\$8.00

1.- Esteban fue a la tienda y compró unas papas, un jugo y una paleta y pago con un billete de \$50 pesos, ¿cuánto dinero gasto y cuánto dinero le regresó el Señor de la tiendita, de cambio?

2.- Diego y Hector fueron a la tiendita y gastaron en total \$64.50, pagaron con un billete de \$200 pesos ¿qué compraron en la tiendita y cuánto les regreso de cambio el señor de la tiendita?

3.- Cristian compró 2 chicles, 2 tamarindos y 3 chocolates; pago con un billete de \$50 pesos, ¿cuánto gasto en total? Y ¿cuánto le regresaron de cambio?

Tablas de multiplicar

(Evaluación para conocer si el alumno ha asimilado el aprendIZAJE)

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 8 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 6 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

1.-¿Usted como persona encargada del cuidado del alumno nota que el alumno mejoro en las multiplicaciones?

2.-¿Usted considera que el juego de serpientes y escaleras de la manera en que fue jugado, es de utilidad para el aprendizaje?

Por qué

3.-¿Usted recomendaría este juego para consolidar este tema en el alumno?