



Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 144

Maestría en Educación Básica



La estrategia del juego para adquirir los principios de conteo en preescolar

Laura Patricia Cervantes Pérez

Directora de documento recepcional:

Dra. Irma Elisa Alva Colunga

Cd. Guzmán, Municipio de Zapotlán el Grande, Jal., julio de 2024



Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 144

Maestría en Educación Básica

La estrategia del juego para adquirir los principios de conteo en preescolar

Proyecto de Innovación Educativa

Que presenta:

Laura Patricia Cervantes Pérez

Para obtener el título de

Maestría en Educación Básica

Directora de documento recepcional:

Dra. Irma Elisa Alva Colunga

Cd. Guzmán, Municipio de Zapotlán el Grande, Jal., julio de 2024

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán El Grande, Jalisco 15 de julio de 2024.

SECCIÓN: Comisión de titulación
EXPEDIENTE: 2024-01-MIN.
N° DE OFICIO: 144/CT-511/2024

Asunto: Dictamen

C. LAURA PATRICIA CERVANTES PÉREZ
P R E S E N T E

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo en la opción: Propuesta de Innovación Educativa, titulado: LA ESTRATEGIA DEL JUEGO PARA ADQUIRIR LOS PRINCIPIOS DE CONTEO EN PREESCOLAR, a propuesta de la asesora, IRMA ELISA ALVA COLUNGA manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

"2024, AÑO DEL BICENTENARIO DEL NACIMIENTO DEL FEDERALISMO MEXICANO, ASI COMO DE LA LIBERTAD Y SOBERANIA DE LOS ESTADOS"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE JALISCO

DRA IRMA ELISA ALVA COLUNGA

**PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA UNIDAD
144 DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
I. CONTEXTO PROBLEMATIZADOR	4
1.1 Política Educativa Internacional	4
1.1.1 Política educativa nacional	5
1.1.2 Reformas educativas	6
1.1.3 Estructura de plan y programa 2017 nivel preescolar	7
1.2 Contexto de la localidad	9
1.2.1 Entorno natural	9
1.2.2 La economía	10
1.2.3 Aspecto Familiar	11
1.3 Contexto institucional	11
1.3.1 Contexto áulico	12
1.4 Experiencia docente	13
1.5 Análisis de la práctica docente	15
1.5.1 Dimensión personal	15
1.5.2 Dimensión institucional	16
1.5.3 Dimensión interpersonal	16
1.5.4 Dimensión didáctica	17
1.5.5 Dimensión social	18
1.5.6 Dimensión valoral	18
1.6 Debilidades e implicaciones de la práctica docente	18
II. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	22
2.1 El diagnóstico	22
2.2 Objetivos del diagnóstico	22
2.3 Diagnóstico pedagógico	23
2.3.1 Saberes, supuestos y experiencias previas	24
2.3.2 Dimensión en la práctica docente real y concreta	24
2.3.3 Dimensión teórico pedagógico y multidisciplinaria	24
2.3.4 Contexto histórico social	24
2.4 La investigación acción	25
2.5 Instrumentos empleados	26
2.5.1 Lista de cotejo	26

2.5.2 Guía de observación	26
2.5.3 Diario de trabajo	26
2.5.4 Diagrama Ishikawa	27
2.6 Resultados del diagnóstico	27
2.6.1 Lista de cotejo	28
2.6.2 Guía de observación	28
2.6.3 Diario de trabajo	28
2.7 Triangulación de resultados	28
2.8 Planteamiento del problema	29
2.9 Hipótesis	31
III. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	32
3.1 Estado del arte	32
3.1.1 Los principios del conteo un reto a trabajar con un grupo multigrado de preescolar	32
3.1.2 Trabajar colaborativamente para fortalecer los principios de conteo en preescolar	33
3.1.3 Favorecer los principios de conteo por medio del juego	34
3.2 Referentes conceptuales del problema	35
3.2.1 Construcción del número	35
3.2.2 Principios de conteo	36
3.2.3 Las habilidades del pensamiento	37
3.3 Fundamento de la propuesta pedagógica	38
3.3.1 Pensamiento matemático	38
3.3.2 Constructivismo y enseñanza	39
3.3.3 Ambiente de aprendizaje constructivista	39
3.3.4 Aprendizaje Situado	40
3.3.5 El juego como estrategia	40
3.4 Técnicas pedagógicas	42
3.4.1 Juego simbólico	42
3.4.2 Juego de reglas	43
3.5 El docente como mediador en el juego	43
3.6 Teorías de desarrollo de habilidades del pensamiento	44
3.6.1 Línea constructivista	44
3.6.2 Teoría Psicogenética de Piaget	44
3.6.3 Vygotsky teoría sociocultural	46
3.7 Variables de estudio	47
IV. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	49

4.1 Justificación	49
4.2 Propósito general	50
4.2.1 Propósitos Específicos	50
4.3 Competencias académicas	50
4.4 Propuesta de innovación educativa	51
V. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	84
5.1 Modelo seleccionado CIPP	84
5.1. Etapas del modelo CIPP	84
5.1.1 Contexto	84
5.1.2 Entrada	85
5.1.3 Proceso	85
5.1.4 Producto	86
5.2 Propósitos de la evaluación	86
5.3 Instrumentos de evaluación para recolectar datos	87
5.3.1 Rúbrica	87
5.3.2 Escala estimativa	87
5.3.3 Diario de campo	87
5.4 Sistematización de los resultados	88
5.5 Resultados esperados	90
CONCLUSIONES	92
REFERENCIAS	96
ANEXOS	104
Anexo 1	104
Anexo 2	105
Anexo 3	107
Anexo 4	108
Anexo 5	109
Anexo 6	111
Anexo 7	112
Anexo 8	114
Anexo 9	115

INTRODUCCIÓN

Se considera que el trabajo docente es un labor importante, para poder serlo primeramente la persona debe tener vocación de servicio, y de ayuda, pero sobre todo ser una persona empática, es uno de los actos más humanos que las personas pueden hacer, porque estás dando parte de tu vida, de tus creencias, principios, valores, cualidades, habilidades a niños que tomarán aspectos del maestro y se incluirán en su personalidad, sobre todo en edad preescolar, así como menciona Freud (citado por Acuña, 2018) los primeros años de vida son cruciales para el desarrollo de la personalidad del niño.

En el capítulo I se mencionan algunos de los antecedentes de las políticas educativas, cómo estas han generado cambios, beneficios y aspectos negativos en la educación. Se describe el contexto y convivencia de la comunidad donde está inmersa la institución escolar, así como sus características, en el contexto áulico se identifican las estrategias, métodos y ambientes de aprendizaje que se emplean para poder trabajar con los niños. En este apartado se sitúa el problema de investigación en un marco contextual adecuado, fundamentado en un análisis de la práctica docente de las seis dimensiones de Fierro, Fortoul, & Rosas, (1999), rescatando algunas implicaciones de la práctica docente.

En el capítulo II se presenta un diagnóstico pedagógico (Arias, 1994), claro y preciso del problema, generando una base sólida para plantear una revisión preliminar de la situación actual que se desarrolla con la problemática, siguiendo el proceso del método de la investigación acción: el plan de acción, la acción, la observación de la acción, la reflexión y el informe de investigación (Latorre, 2005).

Durante el proceso del diagnóstico se diseñaron y aplicaron instrumentos con sus respectivos objetivos, la recolección de datos cualitativos se obtuvo de la técnica de observación participativa utilizando instrumentos como: la lista de cotejo, rúbrica y el diario de trabajo, con el fin de sustentar y fundamentar la situación expuesta; la sistematización de los hallazgos permitió la construcción sintética a través de la representación gráfica con apoyo del esquema de Ishikawa, donde se establece la relación con la problematización de la preocupación temática de este trabajo.

Dentro del capítulo III se encuentra la fundamentación teórica que dará sustento y una base teórica sólida otorgando validez y credibilidad a la propuesta, en primera instancia se

realiza un estado del arte con la finalidad de identificar que otros autores hablan sobre el problema que se desarrolla. Se observa que la investigación tiene una línea constructivista y cada autor como Piaget (1999) y Vygotsky (2009), están dentro de esta corriente, mediante la revisión de estos autores se sustentan las variables: principios de conteo y el juego. A través de la fundamentación teórica se asegura que las prácticas y estrategias propuestas sean coherentes y alineadas con los objetivos que se plantean.

Dentro del capítulo IV se expone la propuesta de intervención empleando la estrategia del juego dentro del proceso del número en una escuela preescolar unitaria, llevando a cabo actividades situadas y utilizando materiales acordes a las características y al contexto donde se desarrollan los alumnos, con la finalidad de lograr la adquisición de los principios de conteo.

En la investigación acción este momento es considerado como la acción, en este se ve implicado y reflejado que se hará para generar la transformación en el docente, el diseño del plan de intervención está basado en el proceso de aprendizaje que considera Vygotsky (1995), tomando en cuenta las características abordadas por Piaget (1999) en la etapa preoperacional, en la cual se encuentran los estudiantes, de esta forma el empleo de estrategias creativas y acordes al nivel podrán favorecer los aprendizajes.

En el capítulo V se habla sobre la evaluación y seguimiento, tomando el modelo de evaluación CIPP (Stufflebeam & Shinkfield, 1987), se mencionan cada uno de los momentos que se evalúan: contexto, entrada, proceso y producto, siendo los componentes de este modelo, en relación a cada uno de ellos se plantean objetivos y se diseñan instrumentos que podrán ser aplicados cuando la propuesta de innovación educativa sea puesta en marcha.

Este apartado pertenece a la observación de la acción, a la reflexión y al informe de investigación, del método de la investigación acción, por medio de los instrumentos se recupera información importante para definir que ajustes serán necesarios y finalmente poder reflexionar, delimitando y categorizando datos, para presentar el informe final con los resultados que se hayan obtenido, en el documentos se presentan resultados pero son aquellos que podrían esperarse después de haber aplicado la propuesta.

Uno de los principales motivos para el desarrollo de la propuesta fue ampliar las áreas de conocimiento, obteniendo un perfil profesional en el ámbito de la educación. La elaboración implicó un arduo trabajo para poder generar un plan que cumpla con el propósito general y los propósitos específicos, la propuesta no solo beneficia a los alumnos y al docente que lo elabora,

sino también se tiene la intención de generar un impacto social, llegando a otros docentes que puedan tener problemáticas similares, a estudiantes que comienzan en su vida profesional en el quehacer educativo.

I. CONTEXTO PROBLEMATIZADOR

Dentro del capítulo se podrán observar aspectos relevantes en la educación, sobre aquellos cambios que han dado beneficio a la educación tanto en México, como a nivel internacional. Se genera una reflexión acerca de la práctica docente, para generar un análisis acerca de aquellas situaciones que se han formado y que se podría mejorar para el desempeño profesional, de la misma forma se aborda el contexto de la institución donde se encuentra la situación que se pretende mejorar, abordado aspectos sociales, culturales y económicos, aspectos relevantes que lo llevan a lograr obtener el diagnóstico.

1.1 Política Educativa Internacional

A nivel internacional se identifican beneficios dentro del ámbito educativo, un sistema escolar diferenciado de sí mismo en niveles, con la finalidad de hacer una mejora en la enseñanza; los cambios en la sociedad se van generando constantemente, de esta forma se adoptaron estrategias a la nueva realidad y modernidad según las necesidades sociales; se buscaba dar atenciones a aquellas personas que en cuestiones económicas tenían desventajas, dando prioridad a la educación especialmente al nivel básico como un medio para mantener el crecimiento y reducir la pobreza; en los docentes se pretendía mejorar su formación, impulsar su perfeccionamiento, y contribuir a elevar el nivel moral, económico y social.

En el aspecto económico se logran identificar nuevas políticas laborales, de la misma forma nuevos métodos de producción, créditos financieros y de vivencia a los docentes, préstamos e inversiones del banco para capacitación constante de los docentes, así también como creación de fondos para los servicios de infraestructura, con la finalidad de beneficiar los espacios escolares, el lugar ideal donde los niños puedan tener una educación y un desarrollo óptimo (Cabrera, 2017).

La política educativa mencionada incide directamente porque la propuesta se enfoca en brindar igualdad de oportunidades educativas y en mejorar la formación de los docentes. Estas políticas promueven la inclusión y buscan disminuir los problemas económicos, lo cual es crucial en comunidades rurales donde se desarrolla la propuesta, en ella se propone un ambiente propicio para la implementación de metodologías innovadoras. Al proporcionar un entorno mejorado y docentes mejor preparados, se fomenta un aprendizaje más efectivo y significativo, adaptado a las necesidades y realidades de los estudiantes rurales. Esto no solo mejora el

rendimiento académico, sino que también contribuye a un desarrollo integral que puede tener un impacto positivo en la comunidad a largo plazo.

1.1.1 Política educativa nacional

Algunos de los beneficios que se logran identificar en el ámbito educativo a nivel nacional dentro del aspecto educativo son: los sistemas educativos aseguren la calidad de la enseñanza y los aprendizajes, con una educación obligatoria y educación para todos. Reorganización del sistema educativo nacional. Elevar los niveles de calidad educativa y por ende los económicos. Mejorar, las condiciones materiales y de infraestructura de los servicios con una variada gama de materiales educativos diversificados. Reformulación de contenidos y materiales educativos, así como planes de estudios actualizados. Capacitación y diseño de nuevos mecanismos para la evaluación docente. Una educación diversificada. Se crearon más escuelas de nivel medio superior y superior. Reestructuración del orden normativo, político, social y educativo. Sindicato de maestros. Aumento de números de escuelas, se crea la ley federal de educación (Diario Oficial de la Federación, 2013).

Se aprobó el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica (ANMEB). Renovación de libros de texto gratuito para alumnos y docentes mejorando su calidad, así como la publicación de libros en lenguas indígenas. Surge el Programa para el Mejoramiento del Profesorado (PROMEP) que actualmente es PRODEP. Y se incluye la participación de México en evaluaciones internacionales como la que aplica cada tres años PISA (Zorrilla & Barba, 2008).

En 1945 aparece el proyecto de educación tecnológica, orientada al proceso de industrialización y desarrollo tecnológico del país. Se pretendía formar recursos humanos mejor calificados para competir en la nueva economía integrando nuevas tecnologías. Los docentes se beneficiaron con aumentos salariales gracias a los cambios o replanteamientos en las reformas diseñando un programa de incentivos económicos denominado Carrera Magisterial, así como préstamos personales y vivienda, la reforma dispuso recursos para infraestructura y deporte (Gómez, 2016).

La implementación de políticas educativas integrales y modernizadoras, como las mencionadas, tiene un impacto directo y positivo en la propuesta, estas no solo aseguran una educación de calidad y accesible para todos, sino que también fomentan la diversificación de materiales educativos y la actualización de contenidos, acordes a la edad y capacidades

cognitivas de alumnos de edad preescolar. En particular, la reorganización del sistema educativo y la mejora de las condiciones materiales y de infraestructura crean un entorno propicio para la innovación educativa, la propuesta permite que recursos didácticos novedosos, se integren de manera efectiva en el aula.

1.1.2 Reformas educativas

En la siguiente tabla se pueden observar algunos de los cambios y aspectos más relevantes de algunas reformas educativas que anteriormente estuvieron vigentes, se identifica como estos cambios nos llevan a la reforma 2017 en la cual se basa este proyecto de innovación educativa.

Figura 1

Reformas educativas en México del 2000 hasta la reforma de 2017

Sexenio 2001-2006	<ul style="list-style-type: none"> ● Se elabora un documento denominado bases para el programa sectorial de educación el cual incluye tres puntos, a saber: Se propone una visión de la situación deseable a largo plazo (2025), así como se definen mecanismos de evaluación, seguimiento y rendición de cuentas (Diario Oficial de la Federación, 2013). ● La educación básica en México, integrada por los niveles de educación preescolar, primaria y secundaria comenzó en 2004 (Ruiz, 2012).
El Programa Sectorial de Educación 2007-2012	<ul style="list-style-type: none"> ● Tuvo como objetivo incrementar la calidad de la educación, reducir las desigualdades sociales, fomentar la competencia y aprovechamiento de las tecnologías, así como formar individuos con gran sentido de responsabilidad social y con valores (Diario Oficial de la Federación, 2013).
El Programa Sectorial de Educación 2013-2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Tuvo como objetivo elevar la calidad de la educación con equidad de género basado en el artículo 3° y en la Reforma Educativa que modificó la Ley General de Educación en la que se crearon dos leyes generales, una sobre el Servicio Profesional Docente y la otra es la del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (Diario Oficial de la Federación, 2013). ● En la transformación curricular en México destacan reformas de la década 1990 y la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB), así como la reforma iniciada en el 2012, los cambios curriculares suscitados en la RIEB dan continuidad a los procesos de transformación en los planes de estudio de la educación preescolar, primaria y secundaria iniciados en los primeros años de este siglo, adoptando un enfoque por

competencias, estableciendo estándares curriculares y organizando el currículo sobre la base de campos formativos en torno a los cuales se organizan y distribuyen las asignaturas entre grados y niveles (Chuquilin & Zagaceta, 2017).

Cada una de estas políticas han sido apoyadas por grandes organizaciones tales como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), entre otras, que tienen la intención de contribuir a las buenas intenciones de los gobiernos apoyando para una educación obligatoria, escolarizada y de calidad buscando el bienestar de cada individuo, así como el crecimiento tanto educativo como económico y mejorando la equidad dando el respaldo total a las personas que pueden ser más vulnerables en el país, de esta forma la educación ha cambiado y ha mejorado el sistema educativo.

Cada uno de los cambios expuestos en las diferentes políticas educativas han sido un largo trayecto para poder llegar a la Reforma Educativa del 2017, en la cual se fundamenta la propuesta que se presenta, los impactos de cada una de las políticas educativas mencionadas han generado en la sociedad gran cantidad de beneficios, como se observa cada gobierno ha aportado diferentes ventajas a la educación en México, de tal forma que se ve beneficiada la sociedad actual, por esta razón la propuesta de innovación impulsa la formación de los alumnos dentro del nivel de preescolar, abonando a cada uno de los niveles educativos dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), con el objetivo de favorecer el desarrollo de competencias para la vida y el logro de perfil de egreso. La innovación del documento incide a la finalidad de estas políticas, porque se espera elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, de acuerdo al plan de estudios 2017.

1.1.3 Estructura de plan y programa 2017 nivel preescolar

El currículo es un componente clave del sistema educativo, en él se plantean las intenciones educativas, es decir, las aspiraciones sociales sobre la formación de los estudiantes, así mismo, se establecen los contenidos por enseñar y se proponen los métodos adecuados para la enseñanza y la evaluación de los aprendizajes. En otras palabras, el currículo responde a las preguntas para qué enseñar, qué enseñar y cómo enseñarlo. Éstas han de responderse a partir de los diferentes elementos que se incluyen en los planes y programas de estudio

Dentro de la estructura del plan de estudios aprendizajes clave de la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017) se identifica el currículo donde se pueden encontrar, los objetivos, contenidos y justificaciones, perfil de egreso de los alumnos, principios pedagógicos, enfoques, mapas curriculares, esto engloba lo que el alumno debe adquirir dentro de su formación y es el apoyo y guía para el docente, al poder seguir y abordar los aspectos que menciona, en el diseño de este currículo inclusivo se busca generar mejoras en la calidad de la educación, planteando sistemas donde se puede facilitar la existencia de sociedades mayormente incluyentes. Dentro de nuestra práctica docente es importante abordar cada uno de estos aspectos para de esta forma poder identificar áreas de mejora.

El perfil de egreso contiene aspectos que el alumno debe lograr en educación básica y no únicamente en algún nivel en especial, como ya se ha mencionado la educación básica está compuesta por: preescolar, primaria y secundaria. A este perfil lo componen 11 rasgos, estos son producto del trabajo escolar del estudiante a lo largo de los tres niveles, el trayecto dura doce años.

Este plan organiza los contenidos en tres componentes curriculares: Campos de Formación Académica, Áreas de Desarrollo Personal y Social y Ámbitos de la Autonomía Curricular a los cuales en su conjunto se le denomina aprendizajes clave. Esto nos permite observar y comprender que, en torno a esto, los docentes desarrollan sus situaciones didácticas, por medio de estos componentes son guiados para lograr los objetivos, es importante tener presente cómo está la organización para poder contribuir al aprendizaje de los alumnos con el empleo de prácticas innovadoras.

Otro aspecto importante de la organización del currículo son los principios pedagógicos, los cuales guían al docente con el fin de transformar su práctica y este pueda cumplir plenamente su papel en el proceso educativo hacia sus alumnos, son doce principios los cuales pueden ser de apoyo al docente para poder identificar y realizar un análisis de su práctica docente en donde puede identificar áreas de mejora (SEP, 2017).

Este plan y programa fundamenta y facilita a la propuesta la dirección para alinearse con las intenciones educativas y los principios pedagógicos establecidos en el currículo. Al incorporar prácticas innovadoras, se responde a la necesidad de adaptar las metodologías de enseñanza a contextos específicos, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado. En una realidad política que busca fomentar la inclusión y mejorar la calidad educativa, esta

innovación es favorecida porque no solo se ajusta a los objetivos y contenidos definidos en el currículo, sino que también respalda el desarrollo integral del alumno a través de experiencias lúdicas y participativas. Este enfoque no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también contribuye a formar individuos competentes y preparados para enfrentar los desafíos de su entorno, potenciando así la equidad y la inclusión en la educación rural.

1.2 Contexto de la localidad

El contexto de la localidad es importante ya que apoya a comprender las problemáticas o situaciones que ocurren dentro del ámbito educativo y proporciona al docente información importante para poder buscar soluciones ante lo sucedido, por tal motivo se desarrollan los contextos sociales, culturales y económicos siempre y cuando sean de relevancia para la problemática que se expone (SEP, 2012).

La comunidad donde se desarrolla la investigación se llama el Tulillo, es parte del municipio de Tamazula De Gordiano hay 408 habitantes, 178 mujeres y 230 hombres. Dentro de todos los pueblos del municipio, ocupa el número 10 en cuanto a número de habitantes. El pueblo está situado a 14.6 kilómetros de Tamazula de Gordiano, que es la localidad más poblada del municipio, en dirección este. Aproximadamente un 11% de la población estudia y estos son alumnos de educación básica, un 63% de hombres y el 24% de mujeres mayores de 12 años trabajan la mayoría en trabajo del campo, tienen electricidad, agua entubada y cuentan con electrodomésticos, únicamente el 20% cuenta con computadora personal, laptop o Tablet y aproximadamente el 63% cuenta con internet, prácticamente en todas las familias cuentan con al menos 2 celulares (Pueblos América, s.f.).

1.2.1 Entorno natural

El clima es semiseco, con otoño, invierno y primavera secos, y semicálido, sin cambio térmico invernal bien definido. La temperatura media anual es de 21.3°C, con máxima de 30.2°C y mínima de 13.5°C. El régimen de lluvias se registra entre los meses de junio, julio y agosto, en tiempo de invierno los niños tienden a enfermarse por el cambio climático y suelen faltar a clases en ese periodo.

Su vegetación se compone básicamente de pino, encino, roble, Tepehuaje, madroño, huizache, mezquite, guamúchil, nopal, elotes y caña lo que comúnmente siembran y algunas plantas semitropicales como la palma y la parota, además de árboles frutales como: mango, aguacate, guayabo, limón. Dentro de la fauna de la región habitan: el puma, el venado, el coyote,

el conejo, la liebre, la ardilla, el zorrillo, el armadillo, el tejón, algunos reptiles y diversas aves, dentro de la presa se encuentran tres tipos de peces: tilapia, lubina y carpa, las personas van de pesca o los dueños de los dos restaurantes que hay cerca lo utilizan como piscicultura (Gobierno del estado de Jalisco, 2010).

Identificar cada una de la vegetación y los animales que se encuentra en la localidad es parte de poder adaptar los planes de trabajo y aterrizar en el contexto de los niños, esto puede ser significativo para los alumnos porque es algo cercano a ellos y lo pueden observar en su día o tal vez en los paseos que hacen con sus padres en las colinas o cuando van al río, a la presa, entonces retomar este aprendizaje previo para llevar a los niños al logro de los objetivos pedagógicos.

1.2.2 La economía

Dentro de la comunidad según los habitantes la economía es agrícola, en el lugar solo se pueden encontrar tiendas de abarrotes, no hay carnicerías u otros servicios, las familias trabajan en el campo, en la presa se encuentra activo el trabajo para algunos ingenieros y personas que apoyan la obra que se ha seguido trabajando, algunas personas que siembran azúcar la venden al ingenio de Tamazula y de la misma forma venden su ganado, se encuentra un restaurante dentro de la comunidad llamado el Paraíso, el cual según los comentarios suele haber turistas visitando el lugar, dentro de este dan empleo a cocineras y meseros, algunos de los meseros son adolescente de la secundaria y el dueño les brinda el empleo para generar ayuda económica. Otros dos restaurantes se encuentran en la presa llamados Villa del Toro y el Resplandor.

Otra manera de poder vivir son aquellos padres de familia que se van a Estados Unidos, este aspecto es importante en el desarrollo educativo de los niños ya que cada quien suele tener oportunidades diferentes, también es relevante porque de acuerdo a los trabajos de los padres va generando en los niños un visión, al mismo tiempo esto los hace ser niños activos que en ocasiones apoyan a sus padres con el trabajo que realizan en el campo, sintiéndose felices y orgullosos de sí mismos.

El rol docente debe adaptarse a la comunidad donde se labora y de la misma forma adaptar las actividades al contexto de cada familia, desarrollando ambientes creativos de aprendizaje, una forma de desarrollar estos ambientes son los materiales con los que trabajan, fuera de la escuela los alumnos pueden obtener materiales del mismo entorno, dándoles un uso

que genere mayor aprendizaje y de esta forma potenciar diversas habilidades obtenidas del lugar donde viven.

1.2.3 Aspecto Familiar

El contexto familiar tiene una gran relación con el desempeño académico de los estudiantes, ocasionando que no todos los alumnos se encuentren en un mismo nivel educativo e influyendo en la motivación por aprender o asistir a la escuela, estas situaciones pueden llevar a los estudiantes a un fracaso escolar. Se concuerda con la Secretaría de Educación Pública (SEP), que es conveniente estimular la participación de los padres de familia para lograr un óptimo resultado educativo de los estudiantes.

Dentro de las familias existe un nivel económico medio- bajo, la mayoría de los padres de familia estudiaron hasta la primaria, solamente una mamá estudió la prepa y tres la secundaria, todas las familias son tipo nuclear compuesta por padres madres e hijos, todos tienen su casa propia con cada uno de los servicios, los padres de familia que viajan a estados unidos a trabajar cinco, durante ese tiempo los niños se quedan con mamá y hermanos, solamente una familia completa se va seis meses a USA y vuelven seis meses a la comunidad, tiempo que está el alumno en el preescolar.

1.3 Contexto institucional

El jardín de niños José Ángel Conchello Dávila tiene como clave 14DJN2244S, con dirección Calle Nigromante #31, dentro del sector 13 y zona 116, a cargo de la supervisora María del Sagrario Iñiguez Barbosa, jefe inmediato del personal del preescolar, es una escuela unitaria ya que la demanda de alumnos es muy baja y la comunidad muy pequeña, dicha institución cuenta aproximadamente con un total de 20 alumnos.

En la escuela se encuentran dos accesos, pero uno está deshabilitado, así que la entrada principal es la de docentes y alumnos. Es un plantel grande, pero en construcción son aproximadamente 60 metros cuadrados (obtenido de plataforma inmuebles) cuenta con 3 aulas de cinco por seis metros, un área de juegos que cuenta con seis columpios dos sube y baja, una resbaladilla, con un patio muy grande y un patio cívico pequeño, únicamente cuenta con baños para niños y niñas.

No se tiene sanitarios para docentes, no se cuenta con bebederos y desayunador, únicamente se trabaja en un aula, otra aula se acondicionó para desayunador y la otra una bodega

donde se guardan cosas de mantenimiento, materiales didácticos y dispositivos electrónicos como: impresoras, computadoras, bocinas, tv.

En general el plantel está en buenas condiciones los niños pueden desarrollar y adquirir habilidades en compañía de sus compañeros y guiados por la maestra, hay pasto en gran parte del plantel, eso hace que tenga un aspecto de frescura, de paz, los mismos espacios verdes y grandes permite apoyar cada una de las actividades que se realizan al aire libre generando un ambiente agradable para el desarrollo óptimo de los niños.

1.3.1 Contexto áulico

De las tres aulas con las que cuenta la institución solamente una se utiliza para el trabajo pedagógico, cuenta con medida de seis por cinco metros cuadrados cuenta con mobiliario adecuado y en buenas condiciones para la comodidad de los niños, con la situación del Coronavirus 2019 (COVID-19), durante el ciclo 2020-2021 se trabajaba a distancia empleando cuadernillos de trabajo, en el mes de enero se inició diariamente con asesorías con el grupo dividido pero todos los días, se tomaban en cuenta los protocolos de sanidad para cuidar la salud de los alumnos, se cuenta totalmente ventilado el aula, dos ventanas amplias por cada lado así como también un ventilador de techo.

Dentro se puede encontrar diversidad de materiales didácticos para apoyo pedagógico, distribuido en cada uno de los campos formativos para poder seleccionarlo según los temas a trabajar, en total son cinco estantes con materiales y un estante de pintura, un espacio para lectura, un lugar donde los niños ponen sus mochilas, un escritorio, así como un espacio para material del docente, se cuenta con un proyector y una pantalla blanca que se utiliza para proyectar material audiovisual.

Todos los niños de la comunidad se conocen, mantienen una relación y un clima de confianza, conforme se ha ido avanzando el trabajo con ellos, se logra percibir compañerismo y apoyo, tienen una iniciativa de apoyar a cada uno de sus compañeros cuando así se requiere, cuando hay algún conflicto se habla y comparten soluciones.

Los niños están en el desarrollo de sus capacidades lingüísticas y de la pree lógica, en preescolar la capacidad cognitiva del lenguaje se refuerza para sus próximos años, ya que es la herramienta por la cual los niños se comunican, expresan y se relacionan socialmente, aquí la importancia de que los niños asistan de preferencia los tres años al preescolar, ya que esta habilidad es crucial en esta etapa, dentro de esta también se está en proceso de la construcción

de sus habilidades cognitivas, de esta forma trabajamos con la clasificación de elementos, características y cualidades.

En el contexto áulico se puede observar la diversidad de capacidades que tienen los alumnos, de acuerdo al nivel escolar de los alumnos están en una etapa donde el desarrollo de su pensamiento está surgiendo a partir de las experiencias que tienen en sus primeros círculos sociales (casa-escuela) de acuerdo con Piaget (1999) tienen un pensamiento intuitivo y egocéntrico y su pensamiento son las ideas que van adquiriendo de su familia para poder representar su realidad.

1.4 Experiencia docente

Cuando estaba culminando la prepa, analizando qué carreras podía estudiar, me llamó mucho la atención la educación especial, me parecía una carrera tan humana pero realmente no sabía bien qué quería estudiar, en ese tiempo nunca lo tuve claro, pero en mis planes siempre estuvieron culminar una carrera. Hice un examen y quedé, pero me dieron la noticia que la carrera que yo elegí no se abriría por la poca demanda de alumnos y que se iba a impartir Psicología Educativa y como no sabía bien que quería en mi vida, decidí entrar, sin embargo, ser maestra no estaba del todo en mis planes.

Mis sobrinos eran con quienes experimentaba en la aplicación de mis pruebas, en esta carrera y en esas materias de pruebas psicométricas conocí a la maestra Sonia una psicóloga profesional con quien llevaba análisis de caso, era una maestra ética y con mucho conocimiento, de forma anónima nos compartía sus casos y era algo de admirar, sin duda yo quería ser como ella.

Mientras estudiaba, algunas personas me buscaban para trabajar con sus niños en cuestiones de conducta o problemas de aprendizaje, eso para mí era satisfactorio porque siempre tuve buenos resultados con mis pacientes y ya obtenía una gratificación económica, en una ocasión tuve el caso de un niño llamado Brandon donde logré identificar que vivía violencia en su hogar, lo ayudé hasta donde pude y todo salió bien, pero ahí me di cuenta que ser psicóloga no sería lo que me gustaría hacer en mí vida, me apropiaba de situaciones que eran ajena a mí persona, sin embargo, ya me faltaba un año para terminar la carrera y seguí.

Durante mi último año de estudio una de mis amigas ella llamada María, una mujer trabajadora, que sin duda era un ejemplo a seguir porque pagaba sus estudios trabajando en una ludoteca en un centro comercial, me invitó a trabajar en una ocasión porque ocupaban una chica,

el trabajo era solo fin de semana así que acepté, la dueña era la maestra Nancy una educadora y una mujer hermosa en todos los sentidos, logré observar en ella el amor hacia su trabajo como educadora y hacia su negocio y de ella tome el hacer todo con amor, la línea entre educar y el amor es algo muy cercano, sin duda fue un gran ejemplo para mí, es uno de los seres humanos más agradables que he conocido. Ahí en la ludoteca tuve mayor acercamiento y trato con niños de edad preescolar.

En ese empleo noté que el trato y el entendimiento con niños en edad preescolar se me daba muy bien y comencé a tener mayor gusto por el trabajo con niños pequeños, el yo poder estar estudiando las etapas de desarrollo humano, en la universidad, me hacía verlo en mi práctica de trabajo con los niños, observar cómo aprendían y vivenciaban sus etapas, identificaba y me daba cuenta de qué necesidades tenían los niños en esa edad y como podía ser yo parte de su desarrollo. Duré 3 años trabajando en Casita de Molly primero como empleada después como encargada, esa experiencia como mi primer empleo con niños de edad corta, lo guardo en mi corazón por siempre, será así porque fue mi primer empleo y donde me abrieron las puertas al trabajo con los niños.

Terminé mi carrera en julio del 2017 y en cuanto estaba libre una directora de una estancia infantil (amiga de un hermano) me ofreció trabajar con grupo en el ciclo escolar 2017-2018, por el gusto que tenía al trabajar con los niños y necesidad de trabajar acepté, sin pensar en la dimensión del asunto. Mi primer grupo fue segundo, yo tenía solamente 21 años y recuerdo los nervios que tenía, el motivo era que por primera vez iba a impartir clases, no tenía nervios de estar con niños porque ya tenía experiencia sobre eso y ciertas habilidades o conocimiento sobre: juegos, estrategias, tenía herramientas de alguna forma, pero impartir clases, planear, tener relación y comunicación directa con padres no lo había experimentado en un empleo.

Conforme pasó el tiempo notaba la relación tan hermosa que iba construyendo con mis alumnos y el gusto que tenían por verme, todo lo que me hacían saber sus papás sobre lo que yo lograba en sus hijos, desde cuestiones académicas, pero sobre todo a lo que los niños aprendían de mí: valores, empatía, amor hacia las cosas, hasta la forma de expresarse, yo era modelo para los niños.

Disfrutaba tanto mi trabajo que ahí me di cuenta de que era lo que quería hacer, en relación a planes de estudio y planeaciones no sabía mucho, realmente no sabía cómo hacerlo y ahí nunca me orientaron, pero yo trataba de hacer lo que creía mejor y me resultara, investigaba

y leía, trataba de documentarme, pero honestamente no lo hacía mucho. Mi jefa estaba muy contenta conmigo, yo amé a esos niños y ellos realmente me querían.

Terminó el ciclo escolar y los papás quisieron que volviera a ser la maestra de sus niños en tercer grado, en el ciclo escolar 2018-2019 y volví a estar con ellos. La directora siempre estuvo contenta conmigo por la dedicación, responsabilidad con la que atendía a cada una de mis obligaciones y sobre todo por la disposición. En ese ciclo escolar me informé sobre la convocatoria de admisión al proceso docente, hice todo el trámite, mi perfil entraba en preescolar y yo feliz porque era el nivel en el que había trabajado, llegaron los resultados y obtuve un lugar, fue un momento hermoso. Decidí hacer el examen en Jalisco porque mis papás son de ese estado y tengo familia.

1.5 Análisis de la práctica docente

Según Fierro et al. (1999), la práctica docente se divide en seis dimensiones donde se relaciona el maestro en su vida personal, institucional, interpersonal, social, didáctica, valoral, cada una de estas son influyentes para el trabajo de cada uno de los maestros, es necesario realizar el análisis de cada dimensión para poder generar una mejora en la práctica de cada uno de los docentes.

1.5.1 Dimensión personal

Se refiere a la historia personal, la experiencia profesional, la vida cotidiana y el trabajo, las razones que motivaron su elección vocacional, su motivación y satisfacción activa, sentimientos de éxito y fracaso, así como la proyección profesional futura. Algunas de sus características son: El maestro como individuo es una referencia fundamental en su labor. Lo que es el docente más allá del salón de clases, se representa en su trabajo, en su vida privada y esta se manifiesta en el aula (Fierro et al., 1999).

Dentro de esta dimensión se reflejan fortalezas en mi persona, ya que siempre tuve en mente formarme en un aspecto de poder brindar apoyo o servicio a los demás, y en la docencia me di cuenta de que era algo que disfrutaba, estos cuatro años de trabajo me permiten sentir una gran satisfacción. Como área de mejora puedo identificar que requiere desarrollar mayor creatividad y comenzar a innovar las prácticas docentes para un mejor desempeño hacia mi trabajo, ya que se suele observar algunas de las actividades un tanto rutinarias y se considera que se puede generar en los alumnos mayor motivación por aprender.

1.5.2 Dimensión institucional

La escuela constituye una organización donde se despliegan las prácticas docentes. Constituye el escenario más importante de socialización profesional, pues es allí donde se aprenden los saberes, normas, tradiciones y costumbres del oficio. El quehacer del maestro es una tarea colectivamente construida y regulada en el espacio de la escuela. La institución escolar representa para el maestro el espacio privilegiado de socialización profesional (Fierro et al., 1999).

Rescato de mi camino docente: aprendizajes, experiencias, la cultura aprendida, tradiciones de cada lugar y normas, lo pongo en práctica actualmente, en la institución donde laboro es una escuela unitaria, soy maestra de grupo y directora comisionada, considero que es una desventaja por motivo de que de forma interna no hay ese espacio de intercambio de experiencias con el colectivo escolar. Sin embargo, se realiza un trabajo con el sectorizado donde estamos conformados como una comunidad de aprendizaje, realizando vínculos de apoyo, que favorecen a nuestra integración personal por medio de la comunicación y se trabaja de forma colaborativa, resaltando como una fortaleza para nuestro proceso profesional.

1.5.3 Dimensión interpersonal

En esta dimensión los autores dicen que la función del docente como profesional que trabaja en una institución está cimentada sobre la base de relaciones entre personas que participan en el proceso educativo el clima y ambiente son determinantes. La construcción social es el resultado de la actuación individual y colectiva en el seno de la escuela. El clima institucional hace alusión a cómo se entretajan las relaciones interpersonales maestros, alumnos, padres, directores y autoridades.

En esta dimensión se rescata e identifica como una fortaleza la relación que se ha tenido con los alumnos en las tres instituciones donde se ha laborado, para lograr esto, se trata de generar ambientes de afecto y confianza en el grupo, siendo parte de sus experiencias, las familias siempre tienen una idea muy agradable sobre mi persona y suelen estar muy contentos con el trabajo que realizo, lo cual reconozco, creo que cada comentario y muestra de afecto de las familias son el resultado de la dedicación y el amor que pongo en mi trabajo y esto viene a motivarme y a seguir dando todo mi esfuerzo. De los conflictos más comunes en mi grupo es por la diversidad de edades de los estudiantes, sus intereses y sus formas de acatar las normas son entendidos de forma diferente.

1.5.4 Dimensión didáctica

Los autores hablan sobre el papel del maestro, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo, para que ellos construyan su propio conocimiento. El maestro facilita y organiza el proceso y el acceso al conocimiento y así los alumnos se apropien de él, los avances en los niños dependen de las decisiones y prácticas de los docentes.

Mi trabajo en el aula está enfatizado dentro del método del juego o el aprendizaje cooperativo, me gusta trabajar con afecto y cariño hacia mi trabajo, pero considero que tal vez no llevo a cabo de forma correcta dichas formas de enseñanza, lo cual puede ser un área de mejora, por la falta de aplicación de métodos.

El tipo de evaluación que se lleva es formativa ya que nos centramos en los procesos de los niños y los logros que puedan ir teniendo, se utiliza un portafolio y rúbricas, también se acompaña del empleo de materiales didácticos, pero considero que regularmente se usan los mismos y hay muchos de ellos que no se tiene el conocimiento de para qué y dónde usarlo.

Cuando se observan problemas académicos de los estudiantes se considera que debe haber mayor seguimiento con las familias, para saber qué tipo de apoyo requieren y así aclarar las dudas de los padres y de los mismos alumnos, realizando las adecuaciones prudentes y necesarias para las necesidades que presente cada alumno.

Se encuentra un área de mejora en mi persona, porque es necesario abordar diversas estrategias para llevar a cabo los procesos cognitivos de los alumnos, considero que lo que hago en el aula suele no tener un orden procesual y probablemente este saltándome o dejando de lado aspectos esenciales para lograr un desarrollo integral en mis alumnos. Diariamente tomo en cuenta el aprendizaje informal de los niños, pero no indago más allá en sus aprendizajes previos y es importante hacerlo para poder saber de dónde se debe partir.

Otros puntos que son área de mejora en mi práctica docente en cuestión pedagógica son: falta de estrategias para recuperar aprendizajes, en cuestión de creatividad aun me falta seguir explotando mi potencial. La disciplina es un aspecto importante para poder convivir socialmente y me falta generar en ellos la curiosidad por aprender sobre los diversos temas que vamos teniendo.

1.5.5 Dimensión social

Retomando a los mismos autores, esta dimensión considera las actuaciones del docente en los diferentes sectores sociales. En esta se analiza los contextos donde se desenvuelven los alumnos, permitiendo conocer las condiciones de los protagonistas y cómo estas influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje. Considera los diversos sectores sociales, así como la igualdad de oportunidades educativas.

Como bien se ha venido mencionando la comunidad donde se labora es rural, puedo rescatar que en su minoría se abordan contenidos que realmente tienen impacto en la sociedad, considero que las situaciones de aprendizaje que se abordan generan poca influencia para que los estudiantes reflexionen o relacionen su aprendizaje con su entorno. Considero que trato de integrar a las familias y de tomar en cuenta sus necesidades dentro de nuestro contexto escolar y dentro de lo que pretendemos trabajar en las situaciones didácticas, pero es necesario integrarlos a una relevancia social.

1.5.6 Dimensión valoral

Se refiere a que cada maestro consciente o inconsciente comunica valores, y es un espejo para los alumnos, donde ellos van a emular sus acciones. El docente comunica su forma de ver y entender el mundo, asumir las relaciones humanas, apreciar el conocimiento y conducir las situaciones de enseñanza. Valorar nuestras acciones, basándonos en nuestros actos (Fierro et al., 1999).

Esta dimensión la relaciono bastante con mi práctica, identifiqué cómo mis alumnos de este ciclo y de otros, adquieren parte de mis valores y formas de tratar a las personas, todo lo que han adquirido de mí persona ha sido positivo, lo he podido observar, comienzan a tratar a sus amigos o hablarles de la misma forma que yo lo hago.

Como área de mejora considero que podría trabajar estos temas de valores con los padres de familia, muchas veces trabajamos este aspecto con los niños, pero en casa puede ser que no lo lleven en práctica o no inculquen ciertos valores a sus hijos, entonces se considera que el trabajo es: alumno, familia y maestro, con la finalidad de estar en sintonía y poder reforzar tanto en la escuela, como en casa.

1.6 Debilidades e implicaciones de la práctica docente

En la tabla que se presenta a continuación se puede observar que se ubican los principales resultados o hallazgos obtenidos del análisis de la práctica docente señalando las problemáticas

detectadas junto con sus implicaciones en la enseñanza, lo que nos ayuda a tener un panorama mayor sobre la situación principal que se pretende atender.

Figura 2

Debilidades e implicaciones de mi práctica docente

Debilidades de mi práctica	Implicaciones en el aprendizaje de mis alumnos.
<ul style="list-style-type: none"> ● Se identifican ciertas limitaciones en las planeaciones para que los niños hagan nuevas actividades y se les subestima. ● Falta de preparación en la formación docente, la SEP (2017) menciona que el ejercicio docente y la labor que se tiene es conocer y comprender lo que el estudiante debe aprender y cómo lo debe aprender, reconocer sus procesos de aprendizaje e impulsar la obtención de conocimientos y habilidades. 	<p>El docente no logrará trazar el camino para lograr los aprendizajes, generando un bajo rendimiento académico, así también poca motivación, desinterés y nulo desarrollo en las habilidades de los niños.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Falta de estrategias para recuperar aprendizajes previos, esto se fundamenta en lo que menciona Vygotsky en su teoría de zona de desarrollo próximo, donde los alumnos avanzan del nivel real o actual de conocimiento que tienen en un momento, hacia un nivel superior (Díaz & Hernández, 2010). 	<p>No habrá un punto de partida y los alumnos se sentirán desorientados del objetivo, generando en ellos confusión y desinterés al no haber un proceso sistemático del trabajo a realizar.</p> <p>Al no realizarse diversidad de actividades, los alumnos permanecen en una zona de confort sin ejecutar actividades que les generen un reto.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Falta generar en los alumnos la curiosidad por aprender sobre los diversos temas, así como menciona Perrenoud en su competencia 4: implicar a sus alumnos en sus aprendizajes y su trabajo, los programas están pensados en el interés del alumno, pero muchas veces ya es algo banal en la práctica de los docentes y este aspecto se deja de lado (Perrenoud, 2004). ● Específicamente falta generar interés en el aprendizaje en el campo de pensamiento matemático, en cómo poder expresar los contenidos 	<p>No se lograrán los aprendizajes esperados y no habrá motivación en los alumnos.</p>

<p>para despertar su curiosidad por continuar aprendiendo (Estrada, 2012).</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● La falta de dar seguimiento en el proceso de retroalimentación y desarrollar planes individuales para los alumnos. ● Desarrollar un plan y tiempos estimados para trabajar con niños que requieren apoyo, tal como lo menciona la SEP (2017): el docente deberá estar atento para poder darse cuenta de los estudiantes que puedan presentar rezago y deben tener el compromiso de apoyarlos y darles diversas estrategias de poder lograr los aprendizajes en los cuales tengan mayor dificultad. 	<p>Los alumnos al no recibir su apoyo de forma organizada e individual podrán sentirse inferiores a los demás, sentirse desmotivados por no sentir el acompañamiento por parte del docente y pueden no querer asistir a la escuela.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● No emplear diversas estrategias para trabajar la conducta, este aspecto se menciona en el principio pedagógico número 14: Usar la Disciplina para Apoyo al Aprendizaje de la SEP (2017) ya que la escuela como institución forma personas con autorregulación cognitiva y moral, con la finalidad de promover conductas que favorezcan una sana convivencia. 	<p>El trabajar siempre las mismas estrategias puede llegar a una situación donde los niños estarán dentro de una zona que ya conocen, de esta forma es importante realizar diversidad de estrategias para continuar teniendo un ambiente de convivencia agradable con la finalidad de apoyar el aprendizaje del alumno.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Este punto entra únicamente en los instrumentos de evaluación y en algunas estrategias de enseñanza considero que debo adaptarlos a mi contexto, se suele usar instrumentos y estrategias empleadas y elaboradas por otros docentes (Estrada, 2012). 	<p>Esto genera que las clases no sean de gran interés y esto deteriore el aprendizaje de mis alumnos, por ende, por la falta de creatividad de la maestra difícilmente ellos podrán desarrollar esta habilidad y esto podría no generar los resultados esperados.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Otro punto es mejorar la asesoría que se brinda a los padres para el apoyo y continuación que dan a las actividades pedagógicas con sus hijos en casa, en la competencia número 7 Informar e Implicar a los padres de Familia de Perrenoud menciona que es necesario implicar a los padres de familia en la 	<p>Al no asesorar a los padres en la forma de enseñanza con sus hijos y empleando una comunicación asertiva, no se van a rescatar aprendizajes importantes y al no ver a sus padres involucrados en su proceso de aprendizaje puede no ser significativo para ellos.</p>

<p>construcción de los conocimientos de los niños (Perrenoud, 2004).</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Implicar a los padres en los valores y cuestiones emocionales. 	<p>Muchas veces lo trabajado en la escuela requiere refuerzo en casa, si esto no se refuerza no será de gran utilidad para los niños, el no trabajar cuestiones emocionales en casa genera en los niños no poder expresar lo que sienten y piensan, así como expresiones afectivas con los demás, generando conflictos emocionales y sobre todo falta de seguridad en ellos mismos.</p>

II. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de este apartado se sigue el proceso de la investigación acción, siendo la metodología que se emplea, se realiza una sistematización y triangulación de la información recaba a través de los instrumentos aplicados, obteniendo un diagnóstico, con la finalidad de poder presentar un planteamiento sobre el problema y de esta forma lograr establecer una hipótesis de acción.

2.1 El diagnóstico

El diagnóstico es fundamental para el análisis de la práctica porque ayuda a realizar un análisis acerca de aquellas situaciones que están ocasionando algún problema con el trabajo docente, haciendo una descripción, explicación y justificación sobre aquellas áreas de mejora o situaciones en las que se debe trabajar, está orientado para poder ayudar hacer una transformación en el trabajo que se desempeña, con el fin de poder mejorar a nivel personal y profesional.

Retomando a Iglesias (2006) y Mollá (2008), coinciden en que el diagnóstico es el proceso de valoración o evaluación basadas en un conocimiento global del sujeto, ambos retoman la importancia del contexto, de acuerdo a las experiencias vividas, teniendo un objetivo de desarrollo. Claro está en que cada uno de los autores tiene su enfoque para poder cumplir su función, sin embargo, los dos orientan a la reflexión y a la realización de acciones enfocadas a una situación, con el fin de hacer una recolección de información que ayudará a la toma de decisiones y a establecer un plan para poder actuar.

2.2 Objetivos del diagnóstico

Objetivo general

Identificar las estrategias y recursos que emplea el docente mediante la recolección de datos obtenidos con diversas técnicas e instrumentos, con el fin de obtener información que fundamente la problemática y así plantear una estrategia para generar interés en el aprendizaje del pensamiento matemático en el aspecto numérico en alumnos de preescolar.

Objetivos específicos

- Identificar el interés de los alumnos dentro del proceso del número (principios de conteo) mediante una lista de cotejo, para obtener información directa que sustente la problemática.
- Analizar la falta de herramientas del docente para generar interés en el aprendizaje del alumno en el campo de pensamiento matemático específicamente en el aspecto numérico, mediante una rúbrica de evaluación realizada por la supervisora, con el fin de recolectar información que sustente la problemática.
- Evaluar las dificultades registradas en el diario de trabajo en el campo de pensamiento matemático, en el aspecto numérico, considerando las manifestaciones de los niños, la planificación y la autoevaluación. Esto permitirá recolectar información sobre situaciones didácticas anteriores y contribuir a la solución de la problemática.

2.3 Diagnóstico pedagógico

Dentro del trabajo desarrollado se emplea el diagnóstico pedagógico, según Arias (1994), el diagnóstico pedagógico se refiere al análisis de diversas problemáticas que suscitan en la práctica docente, consta de cuatro dimensiones: *Saberes, supuestos y experiencias previas, Dimensión en la práctica docente real y concreta, Dimensión teórico pedagógico y multidisciplinaria, Contexto histórico social*, con el objetivo de poder reorientar las acciones de los maestros, siendo un proceso de ardua investigación, analizando desde el origen y desarrollo de las dificultades que se presentan en la labor docente, que involucra maestros- alumnos. Las problemáticas presentadas son examinadas a través de dimensiones con el fin de poder hacer un análisis reflexivo y al mismo tiempo integral.

Este proceso parte desde conocer los síntomas del problema, lo que quiere decir: el poder observar las manifestaciones de los alumnos ante la situación y que es lo que el docente hace y lo que no, a partir de esto ir clarificando la problemática con el fin de poder analizar estas manifestaciones, profundizar en ellas, identificar el origen de éstas y en esa dirección ir construyendo el diagnóstico.

Una de las finalidades de este modelo es orientar al docente y evitar actuar a ciegas, ya que es importante en primer momento, analizar, comprender y reflexionar para después poder actuar con base a un plan, por tanto, el diagnóstico pedagógico es necesario para el proceso de esta investigación. En la parte de abajo, se expondrá cada una de las dimensiones y se hablará

acerca del proceso que fue realizado para poder lograr la obtención de un diagnóstico fundamentado.

2.3.1 Saberes, supuestos y experiencias previas

Dentro de esta se suscita la primera y corta aproximación a la reflexión inicial sobre lo que sucede en la práctica docente, de manera vaga y confusa se tienen síntomas que se manifiestan por parte de los alumnos y el docente, se ven inmensas situaciones, de enseñanza, de aprendizaje, socio afectivas, entre otras, pero realmente no hay un análisis como tal del objeto de estudio, de alguna forma no se visualiza de manera clara y en este momento no se alcanza a comprender, más sin embargo se obtiene la información que habrá que ir estructurando para comenzar con el análisis de esta.

2.3.2 Dimensión en la práctica docente real y concreta

En esta dimensión se busca adentrarse al lugar, situación escolar o ámbito donde suscitan los síntomas, haciéndolos cada vez más claros y comprendidos, identificando a los involucrados que participan en estas situaciones y al mismo tiempo aterrizando a la realidad escolar en la cual se está inmerso, tomando en cuenta rastros sobresalientes de la o las problemáticas, con el fin de evidenciar lo que está sucediendo y que esto sea un avance más para poder identificar esa dificultad principal que está generando diversas situaciones en la práctica docente.

2.3.3 Dimensión teórico pedagógico y multidisciplinaria

Dentro de esta ya se tiene la posible problemática que se obtuvo del análisis de la práctica docente a través de la experiencia, pero no se pretende hacer un diagnóstico improvisado, sino que se buscará que tenga el sustento de lo que se vivencia en la realidad escolar, empleando elementos filosóficos, pedagógicos y multidisciplinarios, para clarificar y buscar interpretaciones teóricas que hagan comprensible la problemática planteada.

2.3.4 Contexto histórico social

Dentro de esta dimensión se da a conocer el contexto en el que está inmerso la problemática, no es necesario abarcar todos los aspectos del contexto, aquellos que se van a tomar en cuenta son los que realmente tienen relación directa con la situación establecida, se reflexiona acerca de las implicaciones que se suscitan, se da a conocer la realidad en la cual se pretende emplear un plan de acción, el diagnóstico es un punto clave para dar pauta y orientaciones para un plan a largo plazo por medio de la estrategia de planeación con la cual se pretende dar una solución a la problemática.

2.4 La investigación acción

Dentro de la investigación planteada el método utilizado es la investigación-acción la que hace referencia a una indagación de aspecto educativo con el fin de poder abordar las diversas actividades que el docente emplea en el aula, logrando detectar por medio de la observación participativa y la reflexión si se pueden generar cambios que beneficien la práctica docente.

Latorre (2005), considera que el propósito del método es que como docente se pueda tener un mejor panorama acerca del poder comprender y mejorar la práctica educativa, haciéndonos interrogantes sobre las prácticas sociales que se llevan a cabo, conocer aquello que se está haciendo y que no es funcional y aquello que genera resultados óptimos.

El mismo autor considera que la investigación acción es un proceso cíclico, menciona que debe existir el plan de la acción el cual enlaza algunos momentos como lo son: identificar un problema, elaborar un diagnóstico real sobre ese problema y generar una acción estratégica para atender dicho problema.

Siguiendo el proceso de la investigación acción para la elaboración del diagnóstico pedagógico se tuvo que identificar un o algunos síntomas que llevaron a ubicar qué es lo que era el foco de investigación, siendo este el primer paso del proceso, posterior a esto para poder ejecutar dicho diagnóstico se tiene que hacer una recolección de evidencias a través de: revisión documental, técnicas e instrumentos de investigación con el fin de poder describir y explicar el problema y a partir de aquí poder generar soluciones. En este punto se emplearon los instrumentos de: lista de cotejo, guía de observación y diario de trabajo, estos pasos pueden ser cíclicos ya que se puede repetir según la información que se va obteniendo, la finalidad es que guíe para poder tener argumentos sólidos y verídicos sobre el objeto de estudio.

El próximo paso de la metodología es realizar un informe de donde se puedan plasmar los resultados del diagnóstico para poder tener la problemática sustentada en la cual se pretende abordar con el proceso de la acción, en donde se desarrolla un proyecto de innovación educativa que tiene la finalidad de dar respuesta a la hipótesis planteada y a través de este transformar la práctica educativa.

De esta forma se puede identificar como dicho proyecto que se desarrolla forma parte de la metodología ya mencionada porque se está llevando a la práctica, buscando generar un

cambio, porque se van buscando respuestas al problema detectado, así mismo el docente funge como persona investigadora y es parte del objeto de estudio (Sapatanga, 2016).

2.5 Instrumentos empleados

Se diseñaron y aplicaron instrumentos de lista de cotejo, guía de observación y diario de trabajo, la técnica empleada de observación es participante ligada a la metodología de investigación acción, debido a que, en esta, el investigador está involucrado y en contacto con el objeto de estudio y los sujetos que forman parte del proceso, los instrumentos que se emplean son los que se pueden revisar enseguida.

2.5.1 Lista de cotejo

En relación con lo que dice Pérez (2018), este instrumento es una lista (anexo 1) con indicadores muy centrados en lo que se requiere observar dentro del proceso pedagógico, es de gran utilidad para rescatar información específica dentro de un tema de investigación. Con el se pretende identificar el grado de interés que expresan los alumnos, verbal y físico dentro del campo de pensamiento matemático, indagando en los procesos de cómo resuelven problemas, la información recolectada será meramente actitudinal.

2.5.2 Guía de observación

Dentro de la misma técnica ya mencionada se emplea el instrumento guía de observación (anexo 2) en este momento será no indirecta ya que va dirigida al docente investigador, pero el aplicador será alguien externo. El acompañamiento docente o evaluación es una estrategia de desarrollo profesional para potenciar las capacidades de los profesores y guiarlos en el proceso de su práctica educativa (Aravena, 2018). La observación al docente viene a asesorar o guiar su labor, para que pueda mejorar en su práctica educativa identificando áreas de mejora dentro de sus intervenciones creativas de enseñanza, así de esta forma lograr mejores resultados en el desempeño académico de los estudiantes, es necesario tomar en cuenta ¿Qué observar? ¿Cómo observar? y ¿para qué voy a observar?

Con la guía de observación se pretende recolectar información sobre las áreas de mejora en el docente, esto se llevará a cabo con el apoyo, supervisión y evaluación de la supervisora María del Sagrario Iñiguez Barbosa quien será el actor que aplicará el instrumento.

2.5.3 Diario de trabajo

Dentro de la misma técnica empleada se emplea el instrumento diario de trabajo (anexo 3 y 4) o diario de enseñanza, tiene como característica principal poder registrar lo que se

acontece día con día en la jornada del docente, se registran incidencias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, emociones de los niños, participaciones, actitudes, avances, dificultades, materiales empleados, organización de la clase, de tal forma se logra obtener información para ayudar a una reflexión o autoevaluación del docente en diferentes facetas de su práctica (Porlán, 2008).

Con este instrumento se pretende recolectar información sobre las áreas de mejora en el docente, sin perder de vista los procesos creativos que se van desarrollando dentro de la práctica, esto se llevará a cabo revisando diarios de trabajo dentro del campo de pensamiento matemático en el aspecto de número, en sesiones que el docente ha tenido a lo largo del ciclo escolar con el fin de recolectar y hacer un contraste de diferentes clases.

2.5.4 Diagrama Ishikawa

De acuerdo con Romero y Díaz (2010) el diagrama de Ishikawa es una herramienta eficaz que favorece el poder identificar las causas del origen de algún problema, es llamado también diagrama de pescado por sus peculiares características, su invento fue Kaoru Ishikawa en 1943 en Tokio, tiene el objeto de poder organizar información que es amplia acerca de un tema en específico logran identificar las posibles causas para después llegar a las principales. Para poder realizarlo, es necesario tener todos los problemas enlistados, para después lograr hacer una jerarquización acerca de los principales y luego determinar las causas.

Era muy importante poder encontrar un diagrama con el que se logrará dar un orden y distribución a las problemáticas encontradas en el diagnóstico, este diagrama fue seleccionado y tiene gran relevancia ya que a través de este se exponen los resultados encontrados (figura tres) de una forma clara y sencilla que permite al investigador tener un orden de lo que pretende abordar para de esta forma crear un planteamiento acerca del problema encontrado.

2.6 Resultados del diagnóstico

Cada uno de los instrumentos empleados arrojó información relevante respecto a cada uno de los objetivos que se tenían dentro de los mismos, a continuación, se sistematizan cada uno estos resultados con la finalidad de poder ir delimitando y teniendo un panorama más claro, con el que se pretende lleve a la problemática principal.

2.6.1 Lista de cotejo

La lista de cotejo fue aplicada a cada uno de los estudiantes a partir de una sesión de clase dentro del aspecto numérico, se logró rescatar por medio de las manifestaciones de los alumnos, la importancia que tiene que el docente maneje el contenido y conozca los procesos de aprendizaje dentro del campo de pensamiento matemático. Al no comprender del todo el proceso que conlleva el campo formativo específicamente, en la construcción del número genera que las actividades aplicadas no fueran las mejores. Otra situación identificada fue puntualizar en mayor medida la retroalimentación, rescatando los aprendizajes obtenidos de los alumnos durante la jornada.

2.6.2 Guía de observación

De acuerdo con la observación realizada al docente por la supervisora de Zona, se encontró la monotonía en las actividades lúdicas que emplea el docente para trabajar el campo de pensamiento matemático. Son pocas las estrategias empleadas, algunas muy repetidas y mecánicas, se observa que el material y recursos son acorde a la situación trabajada, sin embargo, por la diversidad de alumnos de diferentes grados es necesario que las actividades sean diversificadas y de esta forma se pueda promover la búsqueda de solución de acuerdo a sus niveles cognitivos.

2.6.3 Diario de trabajo

En los aspectos que se abordaron en el diario del trabajo docente, se detecta que el docente no toma en cuenta las características y el nivel de aprendizaje de los alumnos. El material suele ser concreto y manipulable para que los niños puedan trabajar conteo o clasificación, pero se rescata, que debe ser seleccionado en relación a sus gustos e intereses, se emplean actividades dirigidas y regladas, pero siempre muy similares a otras, sin pensar en los canales de aprendizaje que tiene cada alumno y en los diferentes momentos del proceso del número que se encuentran, lo que conlleva a desarrollar actividades generales para los diferentes grados, sin realizar sus respectivas adecuaciones.

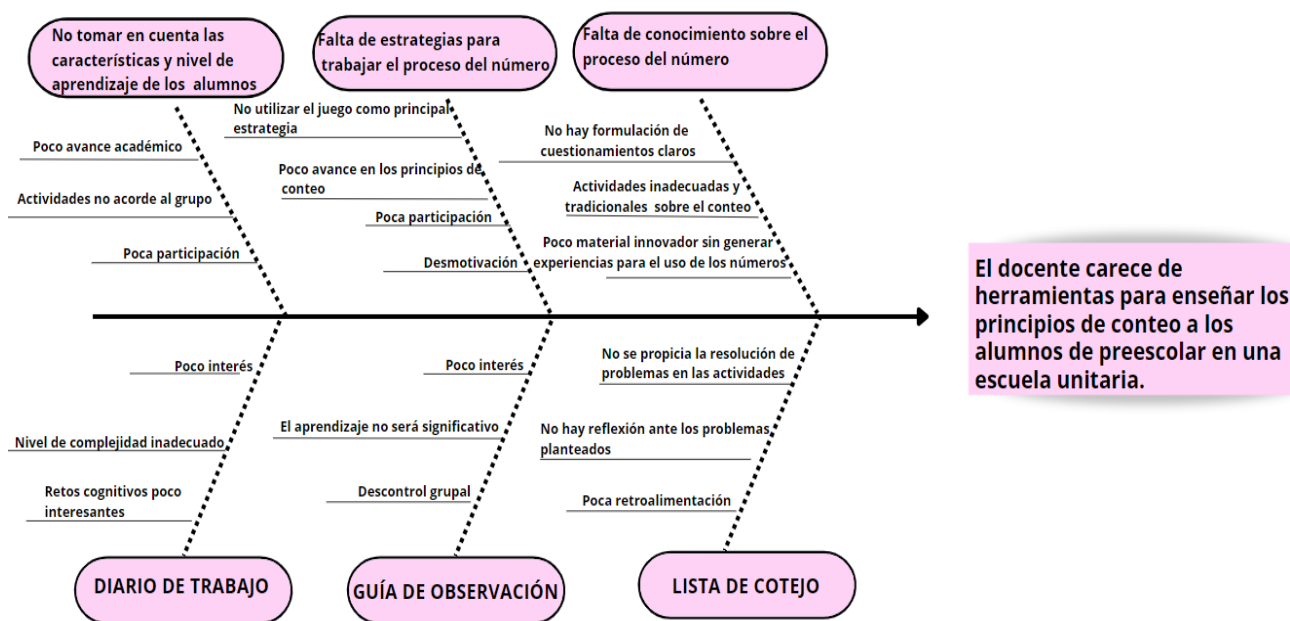
2.7 Triangulación de resultados

El resultado de esta triangulación dentro del proceso del número es **que el docente carece de herramientas para enseñar los principios de conteo en alumnos de preescolar en una escuela unitaria**, lo que no permite potenciar las habilidades de pensamiento lógico matemático, las cognitivas y metacognitivas en los alumnos.

Si se realiza un contraste con los resultados obtenidos de la práctica docente, hasta ese momento se conocía que el posible problema podría estar dentro del campo de pensamiento matemático, ya que se sabía que se carecía del conocimiento sobre los procesos que se llevan a cabo dentro del campo, sin embargo, para ir delimitando la situación se enfocó dentro del aspecto del número y con los instrumentos aplicados se identificaron síntomas dentro de los principios del conteo.

Figura 3

Triangulación de resultados



2.8 Planteamiento del problema

Una vez recolectada y triangulada la información se puede definir un problema en específico sobre la práctica docente, es esencial formularlo como una pregunta que exprese una necesidad (Barraza, 2010). A continuación, se describen el análisis sobre los datos recolectados y al final se plantea el problema.

Centrándonos en las habilidades lógico-matemáticas relacionadas al proceso del concepto de número en edad preescolar, de acuerdo con los principios de conteo los alumnos manifiestan:

- La mayoría de los alumnos de segundo logran el conteo como rutina, solamente como un ejercicio del lenguaje.

- Identifican el uso de los números en pocos contextos y no lo transfieren a su vida diaria.
- Escriben numerales o copian una gráfica, pero sin el significado del número y sin conocer el proceso.
- En pocos alumnos aún existe la ausencia de correspondencia y el orden estable.
- La mayoría de los alumnos aún no establece el principio de cardinalidad.
- Los alumnos no son conscientes del logro de su aprendizaje.
- Los alumnos no llevan el aprendizaje a su vida diaria.

En la cuestión actitudinal los alumnos suelen mostrar poca participación hacia las actividades planteadas en el campo de pensamiento matemático, afectando el proceso de enseñanza y aprendizaje, manifestándose a través de:

- Distracción al momento de trabajar la actividad o al plantear el reto cognitivo.
- Inseguridad al participar, rehusando hacerlo.
- Poca autonomía al realizar las actividades.
- Poco avance en los aprendizajes, según los objetivos planteados.
- En ocasiones problemas de conducta, al no interesarse en la actividad que se trabaja.
- Rehusándose a trabajar en equipo o mostrar apoyo a sus compañeros.

Los alumnos muestran poco interés en el aprendizaje dentro del campo de pensamiento matemático, como consecuencia de algunas prácticas del docente:

- Poca comprensión del proceso del número en el campo de pensamiento matemático.
- El docente emplea un diagnóstico inicial para evaluar los principios de conteo y ya no retoma dándole la continuidad adecuada a cada alumno.
- Pocas veces se propician oportunidades donde puedan usar los números en diferentes contextos y en gran variedad de situaciones.
- Pocas veces se diseñan situaciones didácticas específicas para la enseñanza de la enumeración.
- Empleo de estrategias que no son acorde a las características de los alumnos y al nivel.
- No tomar en cuenta de forma individual intereses, características y canales de aprendizaje de los alumnos.
- No dar seguimiento a la retroalimentación generada.

Después de lo expresado se puede plantear el problema con el siguiente cuestionamiento:
¿Qué estrategia puede favorecer al logro de los principios de conteo dentro de un grupo unitario?

2.9 Hipótesis

De acuerdo con la problemática expuesta y a los supuestos presentados podemos decir: el juego, como estrategia en el campo de pensamiento matemático adaptado y situado al contexto de los niños de preescolar favorecerá el logro de los principios de conteo dentro de un grupo unitario.

III. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Dentro de este capítulo se exponen algunas investigaciones que son antecedentes a la propuesta que se plantea y que apoyan a la orientación de lo que se pretende realizar, de la misma forma se encuentra toda la teoría que respalda el problema planteado, así como el fundamento de la estrategia pedagógica que forma parte de propuesta de innovación educativa.

3.1 Estado del arte

Se realizó un análisis de algunos documentos que abordan temas de investigación acerca del tema del interés en edad preescolar, con la finalidad de reconocer la importancia de que los niños desde edad temprana se sientan motivados para generar mayor interés por aprender dentro del campo de pensamiento matemático, así como también identificar en los documentos algunas acciones que los docentes pueden modificar en su práctica.

3.1.1 Los principios del conteo un reto a trabajar con un grupo multigrado de preescolar

Gallegos (2019), realizó una investigación en la Benemérita y centenaria escuela normal del estado de san Luis potosí, la autora consideraba que las prácticas tradicionalistas con las que le enseñaron las matemáticas se adhirieron a ella y formaron parte de su filosofía ya que las aplicaba en el aula, a veces con un grado de dificultad mayor, por lo cual resultaba incomprensible para los alumnos, de esta forma uno de los motivos por los que se decidió realizar la investigación dentro del campo del pensamiento matemático fue por el reto que este le representa, ya que se le presentaban diversas situaciones en relación a la práctica docente que ella desempeñaba, regularmente no solían ser acorde al nivel del niño y muchas de esas actividades se presentaban dentro del campo de pensamiento matemático. Cuando detectó su situación se realizó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo favorecer los principios del conteo en mi grupo multigrado de preescolar?

Para el desarrollo de la propuesta de intervención se plantearon dos objetivos principales el primero favorecer el aprendizaje de los principios del conteo en los alumnos mediante actividades de aprendizaje situadas con la finalidad de que los pongan en práctica en la resolución de problemas de su vida cotidiana y el segundo fue enfocado a la mejora de la intervención: Favorecer las competencias docentes en relación con el diseño de la planificación, aplicación y evaluación de la intervención a través de la innovación y la reflexión, de esta forma desarrolló situaciones didácticas con base a los intereses de los alumnos que despertaba en ellos

el gusto por aprender tomando en cuenta opiniones de los niños para realizar las actividades con la finalidad de dejar de lado la práctica directiva y tradicionalista-

La investigación expuesta de la aurora mencionada está ligada a la problemática expuesta en el jardín de niño José Ángel Conchello Dávila, donde se observa la intención de generar interés en el aprendizaje dentro del campo de pensamiento matemático para la adquisición de principios de conteo ya que realmente las prácticas empleadas con los alumnos suelen ser las mismas y como docente se cree que se está logrando el objetivo pero las manifestaciones que expresan los alumnos dan otra respuesta ante lo que se considera que realmente se hace.

La autora expresa que sí se cumplió el objetivo, tal vez no al 100%, porque es consciente de que aún hay aspectos que deben mejorar teniendo una mente abierta y con apertura al cambio, sin embargo las planeaciones situadas favorecieron en los intereses de los alumnos y al mismo tiempo sus necesidades, gracias a esta investigación comprendió que las actividades tenían que ser situadas para los alumnos en donde pudieran aplicar lo aprendido en el jardín en su vida cotidiana, en las que la estrategia del aprendizaje a través del juego fue fundamental debido a que es una actividad natural de los niños lo cual permitió que se sintieran motivados a jugar en el momento de la aplicación de las actividades.

3.1.2 Trabajar colaborativamente para fortalecer los principios de conteo en preescolar

Soteno et al. (2018), realizaron una investigación en el Jardín de Niños “Lic. Agustín González” de la ciudad de Toluca, encontrando ciertos hallazgos que orientaron la detección de la problemática a partir de una integración del diagnóstico grupal e individual demostrando ciertas limitaciones para usar la noción numérica como principios de conteo en situaciones variadas, generando algunas preguntas de investigación ¿Cómo debe favorecerse en el aula del segundo grado “E” de preescolar la aproximación de los niños a la noción de número mediante el uso del juego y el trabajo colaborativo?

De esta forma se emplea como estrategia la colaboración entre los estudiantes, para fortalecer el conteo de la serie numérica oral del 1 al 5, orden estable, enumeración, etc. Teniendo como objetivo de investigación: diseñar, aplicar y valorar el recurso tecnológico educativo *A Contar Lupo* como estrategia de trabajo colaborativo para fortalecer los principios de conteo en los niños de segundo grado de preescolar. *A Contar Lupo* contiene un menú donde se encuentran tres tópicos: las consignas, tips y jugar, siendo indispensables para poder

desarrollar la mecánica del juego y así los niños puedan comprender lo que van a trabajar. En las consignas del juego se podrá explicar cómo se llevará a cabo cada uno de los niveles. Lo relevante de esta parte es que el niño identifique las imágenes de objetos, así como la posibilidad de contar y dar una respuesta.

El documento analizado es de relevancia para la investigación que se está llevando a cabo, el desempeño académico de algunos niños del jardín de niños José Ángel Conchello Dávila tiene incidencia directa con los intereses y de la misma forma se pretende buscar alguna estrategia didáctica que genere en los niños el logro del aprendizaje y que el resultado de este se vea reflejado en sus actitudes, en su seguridad y en la libertad de poder expresarse con sus compañeros y la sociedad que le rodea.

En los resultados se logró fortalecer en los niños sus principios de conteo, su seguridad y su confianza en sí mismos para resolver problemas de una forma sana sin tener que emplear el uso de armas o conflictos físicos (juegos violentos) bajo un ambiente de colaboración. Además, hacer uso de este recurso hizo observar ventajas desde lo motivacional hasta la parte académica porque se promovió en ellos una serie de situaciones donde pondrán en práctica los principios de conteo, la resolución de problemas, trabajo en equipo, autonomía, desplegarán su energía y su atención dentro de la dinámica del juego al querer ser el ganador.

3.1.3 Favorecer los principios de conteo por medio del juego

Zúñiga y Sánchez (2020), realizaron una investigación en la Benemérita y Centenaria escuela normal del estado de San Luis Potosí, de acuerdo al diagnóstico aplicado a sus alumnos y la observación de diversas actividades al grupo de tercer grado, se identificó que cuando los alumnos trabajaban actividades que se trataran de pensamiento matemático, específicamente, conteo, o se relacionarán con el componente curricular, número, aun siendo de otro campo o área, se les dificulta realizar un conteo acorde a lo solicitado. Se presentaron diversos errores, al momento en que ejecutaban sus cuentas. De esta forma, se detectó la problemática en cuanto al campo de formación académica, pensamiento matemático, especialmente en el organizador curricular de número.

Por tal motivo, se tiene el objetivo que los alumnos pongan en práctica los principios de conteo que conocen y que vayan pasando a la utilización de otros procedimientos en diversas situaciones problemáticas que la docente planteó mediante juegos, atendiendo a diversos campos o áreas de desarrollo. Para el logro del objetivo, se implementarán las situaciones

didácticas, ya que en éstas se pueden ver diferentes aprendizajes esperados, de diversos campos formativos o áreas de desarrollo, estableciendo una relación congruente, desarrollando algunas actividades como: salvando a mamá gallina, el juego de pegar pelotas, entre otros, con el fin de generar un ambiente lúdico en el aprendizaje.

De alguna forma esta investigación da mayor sentido a la investigadora, y algo que se observa y es relevante, es el rol que tiene el docente y como apoya a sus alumnos por medio del ambiente lúdico, en la investigación que se está realizando tiene como opción el empleo del juego, ya que el juego es una de las características más marcadas en la edad preescolar, se puede pensar que podría ser una estrategia que debería generar buenos resultados.

Se concluye que el supuesto de la investigación resultó ser acertado, ya que las actividades aplicadas una vez detectada la problemática permitieron a los niños alcanzar un mejor rendimiento en su proceso de enseñanza aprendizaje, y para que esto se pudiera dar fue necesario detectar y conocer los factores que influyen en la motivación intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se advierte cuando lo que se atrae es la acción en sí misma, por el placer de realizarla, con independencia de otras recompensas externas. Mientras que la motivación extrínseca indica que lo que atrae es lo que se recibe a cambio y estas condiciones externas activan, dirigen y mantienen la conducta.

3.2 Referentes conceptuales del problema

La delimitación de la problemática se aterrizó en el organizador curricular de número, algebra y variación, tomando como situación principal el aspecto de número, los números naturales son aquellos que sirven para contar, conlleva un proceso para la construcción del concepto numérico en los alumnos. Piaget, (como se cita en Castillo et al., 1984), considera que este concepto no se culmina en preescolar, se logra en el nivel de primaria dentro de la etapa de operaciones concretas, donde el alumno está listo para una enseñanza sistematizada de la matemática. De tal forma que, esto justifica por qué abordar situaciones y ambientes de aprendizaje óptimos y acordes al nivel de edad preescolar ya que el niño no está preparado para adquirir el concepto numérico, pero si el desarrollo de estas nociones.

3.2.1 Construcción del número

El proceso de la construcción del número dependerá de las capacidades y habilidades de cada niño ya que todos son diferentes, según Piaget se requiere de una comprensión anterior de conceptos lógicos, tal como lo establece en su teoría cognitiva: clasificación, seriación y

conservación, en edad preescolar se aborda a partir de características simples en los objetos, sin embargo, se abordan experiencias de conteo que construyen de forma significativa para la evolución del concepto de número, los niños conocen los primeros números naturales a través del conteo, esto ayudan a descubrir y a construir gradualmente esta noción, estos descubrimientos de conteo han sido nombrados principios de conteo por Gelman (1972, como se cita Chamorro 2005).

Retomando al mismo autor, aborda un aspecto importante sobre el concepto numérico en edad preescolar ya que comenta que los alumnos cuando entran a su etapa preescolar ya tiene ciertos conocimientos en relación a lo numérico, esto sucede por cuestiones de experiencias de su vida diaria.

La propuesta se centra en los principios de conteo, en lograr desarrollar una estrategia donde el alumno se sienta motivado por aprenderlos, este proceso es relevante para la construcción del concepto del número que el niño irá logrando conforme avance su edad y sus conocimientos.

3.2.2 Principios de conteo

De acuerdo a los principios de Gelman, (1972, como se cita Chamorro 2005), los niños suelen establecer un conteo en una cantinela, utilizando solamente el lenguaje y por la repetición, los padres escuchan esto y creen que su hijo ya sabe contar pero realmente para comenzar la experiencia del conteo es necesario que el niño adquiera el **principio de correspondencia** consiste en que cada elemento que se contará de una serie numérica le corresponde un número, el alumno debe poder enumerar sin dejar elementos sin asignación de una etiqueta numérica, no se debe contar dos veces el mismo elemento, muchos niños suelen equivocarse por la falta de experiencias sobre la enumeración, este principio comúnmente no se genera antes de los cuatro años.

El principio de **orden estable** consiste en que cada número tiene un orden o secuencia, cualquier cantinela que se elija para poder contar las palabras producidas deben tener un orden estable, no se puede cambiar el orden convencional ya establecido, es necesario esperar hasta después de los cuatro años para que el niño pueda producir los números del uno al 10 con esta secuencia. Para lograr el **principio de cardinalidad** se deben lograr los dos anteriores, así lo menciona el autor, pero para otros suele ser el principio más tardío, consiste en poder identificar que el último elemento seleccionado o contado no corresponde solamente a ese elemento, sino

que corresponde a la cantidad total de la colección o sea el número cardinal, este principio de se produce entre los cuatro y cinco años.

Por último, quedan dos principios más el de **irrelevancia del orden** el cual consiste en que los elementos de una colección podrán estar en un orden diferente y eso no será motivo para alterar la cantidad total, una vez que los niños logran los cuatro primeros principios se considera que ya existe un conteo numerado. En el **principio de abstracción** los niños comprenden que todos los objetos se pueden contar, tanto de la misma especie como de diferente, sin importar las características que esté presente.

3.2.3 Las habilidades del pensamiento

Según Guevara (2000), como se cita en Sánchez (1995), señala que son aquellas habilidades de pensamiento que nos funcionan para poder sobrevivir en el mundo en el que existimos tienen una función en el ámbito social y todo estudiante debe ir las desarrollando, para poder convivir con la sociedad. Los docentes no deben verlas de forma separada, sino que se deben abordar en conjunto y que son utilizadas en diferentes momentos de la vida diaria para un mejor desarrollo en el ser humano.

Las habilidades del pensamiento deben permitir a la persona poder relacionarse con su cultura, así mismo tener mayor capacidad para lograr sus objetivos, presentar alternativas de solución con originalidad y creatividad que puedan responder a los diversos cambios de este mundo multicultural. Siguiendo con el autor los seres humanos de forma innata van desarrollando diversos procesos cognitivos, pero conforme aumenta la edad requieren la vivencia de experiencias que los inciten al desarrollo de otro tipo de habilidades más complejas, aquí se torna de gran importancia el papel del docente para poder aportar a este desarrollo.

3.2.3.1 Habilidades lógico-matemáticas

Las matemáticas vienen a ser pensamientos lógicos, que desarrollan las personas, representan la espacialidad, medidas, pensamiento espacial, temporal y causal. En el caso de educación preescolar el pensamiento lógico infantil se desarrolla en el aspecto sensoriomotriz por medio de los sentidos, por tal motivo, las experiencias que los niños han vivenciado es a través de la interacción con los demás y los mismos objetos que les rodean, se ven inmersos en aprendizajes como el esquema corporal, nociones de espacio y ubicación, nociones de orden, comparación, correspondencia, entre otros y cada uno de estos aspectos son parte del proceso del número (Reyes, 2017).

Los alumnos preescolares según Piaget (1999) carecen de lógica como tal, pero se desarrolla la prelógica y cada uno de estos aspectos nos llevarán a que el alumno en las siguientes etapas y años escolares puedan desarrollar un razonamiento lógico, de acuerdo al autor en esta edad los niños tienen esquemas simbólicos, donde se ven inmersos procesos cognitivos como son: la intuición, el pensamiento simbólico, la imaginación, la retención de memoria, entre otros cada uno de dichos indicadores son parte del proceso de esta habilidad del pensamiento.

3.2.3.2 Habilidades cognitivas y metacognitivas

Herrera (2001), considera las habilidades cognitivas importantes para ayudar a facilitar el conocimiento específicamente sobre la información, la recolectan, la analizan, la comprenden, la procesan y la guardan en la memoria para después utilizarla donde sea pertinente.

Las habilidades metacognitivas facilitan la cantidad y calidad de conocimiento que tiene cada persona, así mismo el control, la dirección y la aplicación a la resolución de problemas. La metacognición es la habilidad que determina el control de nuestra actividad mental y la autorregulación de las facultades cognitivas que hacen posible el aprendizaje humano y la planificación de nuestra actuación inteligente, es importante que los docentes enseñen a pensar y no solamente abordar contenidos sin significados reales (Herrera, 2001).

3.3 Fundamento de la propuesta pedagógica

En este punto se enfoca en el fundamento de la estrategia pedagógica que emplearemos, como ya se mencionó es el juego, situándolo al contexto de los alumnos, de esta forma se abordarán conceptualizaciones y referencias en que se basa la investigación, así como algunas técnicas y sus descripciones.

3.3.1 Pensamiento matemático

Dentro de la propuesta de innovación educativa orientada al pensamiento matemático retoma al plan de estudios de aprendizajes clave, este programa nos presenta la importancia de que los docentes generen momentos en los alumnos donde los niños usen los principios de conteo en su vida cotidiana reconociendo la importancia y la utilidad de estos (SEP, 2017), dentro de la propuesta se planean las actividades con los contenidos de dicho programa, sin embargo, se retoma que la Nueva Escuela Mexicana (SEP, 2023), indica que debe existir una articulación entre el pensamiento matemático y las diversas ramas, que los números no solo se

usan para ciertos momentos en específico, sino que este pensamiento está inmerso en nuestro día a día, por tal motivo en las actividades que se observan sobre los principios de conteo en diversas situaciones se relacionan con fenómenos naturales y el medio donde viven.

3.3.2 Constructivismo y enseñanza

El constructivismo en la enseñanza pretende que como docentes se tenga un currículo que los oriente a utilizar materiales que orillen a los alumnos a tener una participación de forma activa, se busca que los alumnos tengan esa interacción y cercanía con el objeto de estudio y que lo puedan llevar a la práctica, con el fin de construir su conocimiento a partir de esto, el enfoque de esta perspectiva se genera en el alumno, mientras que el docente es un guía en el proceso de aprendizaje, durante este momento los contenidos y las formas de enseñanza deben dar sentido y significado en los alumnos.

En la enseñanza, sustentada en el constructivismo se espera que los estudiantes puedan reflexionar sobre su proceso que llevan al poder aprender diversos temas y puedan ser conscientes, trasladando esos conocimientos a otros campos, esto les podrá permitir que tomen decisiones en situaciones nuevas por las que atraviesan, dentro de la propuesta se tiene el fin de llevar a los estudiantes a generar una transferencia de aprendizajes y experiencias, que los guíen a desarrollar habilidades metacognitivas en relación a los principios de conteo.

3.3.3 Ambiente de aprendizaje constructivista

Schunk (2012) considera los ambientes de aprendizaje constructivista son aspectos contrarios a la escuela tradicional, como se menciona anteriormente, en las aulas constructivistas los programas de estudio se enfocan en aspectos y conceptos importantes, de tal forma que sitúan al estudiante como centro del aprendizaje, donde los docentes pueden trabajar interesándose en las características e intereses de los alumnos, la evaluación que se emplea tiene un fin y se relaciona con la enseñanza, generando puntos de vista ante el trabajo del docente y el desempeño de los alumnos, esto lo lleva hacer de tipo formativo. El trabajo de los alumnos no es individual ya que comparten y socializan aprendiendo del uno como del otro, el ambiente generado propicia que los alumnos construyan sus nuevos conocimientos y habilidades en compañía de sus pares y del docente.

Es importante comprender que no significa que el alumno construya por sí solo como él quiera, sino que el docente brinda el apoyo y puede mediar experiencias que estimulan y propician el aprendizaje sin tener un rol exigente, una de las características más importantes de

este ambiente es plantear conflictos cognitivos (Piaget, 1999), donde se puedan incluir en una misma temática diferentes materias, característica principal en las situaciones didácticas de preescolar, empleando una enseñanza transversal.

3.3.4 Aprendizaje Situado

El aprendizaje situado es entendido como un aprendizaje colaborativo, activo y orientado al entorno, de acuerdo a lo que menciona Díaz B. (2006), se retoma esta postura ya que este aprendizaje lo orienta a que es situado porque es parte de la actividad, del contexto y la cultura, considera que se entiende el conocimiento como parte de la práctica de la vida cotidiana y esto es llevado al aula de clases, para poder abordar este tipo de técnica dependerá de las experiencias vividas de los estudiantes.

Retomando el mismo documento aborda que uno de los retos para el docente dentro del aprendizaje situado, consiste en la habilidad que se tenga para el manejo de metodologías, así como estrategias las cuales apoyen y abonen al trabajo colaborativo, permitiendo que los estudiantes logren vincular sus aprendizajes previos con los nuevos contenidos.

Dentro de la propuesta desarrollada y ligado a la teoría sociocultural de Vygotsky se puede mencionar que cada una de las actividades son pensadas y desarrolladas con relación a la vida rural que llevan los alumnos, se presentan diversos escenarios con los cuales ellos están familiarizados, interactuando con lo que tienen a su alrededor, por tal motivo y retomando los párrafos anteriores, se dice que se lleva un aprendizaje situado y al mismo tiempo si es situado es colaborativo.

Se pretende que el docente tenga el reto de permitir a los alumnos experiencias donde se apoyen de forma colaborativa, planteando conflictos cognitivos que permitirán a los estudiantes el logro de los objetivos pedagógicos y esto se sustenta con la premisa de la teoría sociocultural sobre la zona de desarrollo próximo, ya que no solamente el docente será el andamio, sino que entre los mismos alumnos podrán darse la confianza y motivación para llegar a esa zona de desarrollo proximal.

3.3.5 El juego como estrategia

El juego será la estrategia que se emplea dentro del desarrollo del plan de intervención considerando las características de las edades de los alumnos en edad preescolar, enfocado a la realidad del sujeto, Piaget (1999) entiende el concepto de juego como una actividad o una

participación del niño en el lugar que se desenvuelve, medio por el cual asimila e incorpora la realidad.

El juego mueve a los niños y proyecta su realidad, dentro del plantel educativo donde se desarrolla la propuesta se da libremente el juego en los niños más sin embargo es considerable estimar el tiempo que se da a los alumnos para crear y descubrir nuevas cosas a través de él y darle la importancia que realmente tiene en la vida de los preescolares.

3.3.5.1 El juego educativo

Es importante que dentro de los programas que se van desarrollando en edad preescolar se empleen actividades con el fin de tomar en cuenta el juego, la escuela debe de emplear el material necesario y acorde a lo que se pretende trabajar, estimulando su creatividad y apoyando al desarrollo físico y cognitivo, la investigación se desarrolla en un contexto rural, por lo tanto, se deben nutrir las experiencias que el niño vivencia (Meneses & Monge, 2001). Cada uno de estos aspectos que menciona el autor son áreas de mejora en el docente, que pretende ir abonando a través de la propuesta a desarrollar.

3.3.5.2 Jean Piaget y el juego

Con relación a la teoría de Piaget, es considerado el juego como uno de los procesos para la adquisición de nuevo conocimiento, todos los aspectos que se ven implicados en el juego serán consecuencia del desarrollo del pensamiento del niño, ya que el juego es una forma de asimilación y a través de él se genera la acomodación. Dentro del juego se ven inmersas capacidades motrices y de razonamiento de acuerdo con la evolución de los niños, Piaget centra su teoría del juego en la cognición desde esta perspectiva, aborda el juego como producto de toda aquella información que se encuentra en el niño (Llull & García, 2009).

Para Piaget (1999), existen tres clases de juego que se ven inmersos dentro del proceso: juegos de ejercicio, simbólico y juego de reglas. Dentro de la etapa de preescolar se ven implicados dos tipos de juegos que se plasmarán en la propuesta desarrollada y se explican en las técnicas pedagógicas.

3.3.5.3 Vygotsky y el juego

Vygotsky (2009), considera al niño en edad preescolar como un sujeto que entra en un mundo ilusionario e imaginario en donde sus deseos encontraban sentido y esto era a lo que él llamaba como juego, ya que este promueve el desarrollo del lenguaje, el pensamiento, y el

intercambio cultural de significados, en este se ven inmersos nuevos procesos psicológicos para los infantes como lo era la imaginación y por medio de ésta, lograban representar de forma real la actividad consciente de los niños. En este nivel escolar el juego es placer y considera que dentro del juego simbólico también se ven implicadas las reglas, tomando en cuenta que cualquier situación imaginaria contiene reglas, aunque éstas no hayan sido formuladas y establecidas con anterioridad. De esta forma, se puede observar que lo que con Piaget se manejó como dos momentos del juego dentro de la etapa donde se desarrolla la investigación, Vygotsky los une en uno solo.

Este tipo de juego llegará hacer un juego colectivo, se participa en equipo o colaboran varios niños, no hay competencia entre ellos, se promueve la sensibilización, la participación, la comunicación y socialización, se busca que todos los niños colaboren, promoviendo al mismo tiempo los valores, otro punto importante, es que los infantes aprenden a compartir y a ser empáticos, aprendiendo del diálogo y la resolución de problemas, mientras que las relaciones afectivas crean lazos más fuertes (Blázquez & Bermejo, 2016). Dentro de los dos juegos ya mencionados se ve implícito el juego colaborativo y, trabajar en equipo siempre hace más ameno al adquirir aprendizajes.

3.4 Técnicas pedagógicas

Después de haber elegido la estrategia a emplear que es el juego, podemos describir que las técnicas pedagógicas son procedimientos didácticos que van a ayudar lograr el aprendizaje que se pretende obtener con la estrategia, de esta forma se emplean algunas como son: el juego simbólico y el juego de reglas, se desglosan enseguida.

3.4.1 Juego simbólico

Según Piaget (1999), a partir de los dos años entrando a la etapa preoperacional, se inicia el juego simbólico, por medio de objetos y conductas representan la realidad del infante, en esta etapa del juego el niño inicia involucrándose individualmente y posterior a esto lo puede hacer de forma colectiva presentándose un juego social, donde comparte sus experiencias con otros niños, de tal forma que el infante aprende a representar papeles o roles que observa de la vida adulta, dentro de este tipo de juego, el lenguaje se desarrolla de forma inédita por la interacción con otros, favoreciendo la imaginación y la creatividad.

Es mencionado en la teoría de Piaget que antes existe el juego pre simbólico, los niños comienzan empleando acciones de personas cercanas, o las mismas acciones que sus padres hacen con ellos, las transfieren a objetos grandes, conforme avanza su desarrollo los niños amplían su panorama sobre el poder representar otro tipo de roles de acuerdo a sus vivencias, (juegan al doctor, al restaurante o a la maestra) los niños comienzan la socialización con diferentes niños, ya que su lenguaje es amplio, desarrollando el juego cooperativo, poco a poco pueden ir planeando el juego que desean emplear individualmente o con otros niños.

Este tipo de juego es considerado en el plan de intervención, ya que se encuentra dentro de la edad de los estudiantes y es una herramienta fundamental para potenciar el aprendizaje de los alumnos siendo una estrategia de su interés.

3.4.2 Juego de reglas

Este juego también entra en edad preescolar, pero se da continuidad en primaria, el desarrollo evolutivo del juego comienza hacer más complejo, ya que se requiere de normas y estructuras que regulan este tipo de juegos, regularmente en los preescolares es necesaria la orientación del docente para que el juego reglado cumpla sus requisitos, ya que por la edad muchas veces los niños suelen tener impedimento para llegar a un acuerdo, pues sus reglas suelen ser improvisadas y espontáneas, de tal forma que se presenta un juego reglado informal, ya que, en ocasiones no todos los miembros comprenden las reglas cuando lo hacen ellos solos.

En las actividades de la propuesta se emplea este tipo de juego, ya que se ven inmersos diversos procesos cognitivos, como la atención, la retención, la memoria, el razonamiento y la comprensión, este tipo de juego como los dice el texto, será guiados en la propuesta para cumplir su objetivo.

3.5 El docente como mediador en el juego

El docente es guía o mediador en el aprendizaje del niño, lo acompaña tal como lo menciona Vygotsky (2009), en su zona de desarrollo próximo, debe dar los recursos necesarios al infante, no debe imponer si no que de forma mediada dar le apertura al alumno de que pueda seleccionar y hacer uso de este material, mientras que el docente emplea normas flexibles, pero orientadas a un fin, permitirá que los alumnos construyan a través de su supervisión.

Otro punto importante, es la actitud que manifiesta el maestro como mediador del empleo del juego en actividades académicas, ya que por medio de esta se refleja la confianza y las relaciones afectivas que se generan entre el docente y el alumno, de tal forma que una función

del docente es disfrutar el juego con los niños, siendo modelo ante ellos, ya que es motivante para los alumnos observar el interés que pone el docente ante la misma acción lúdica que comparten (Meneses & Monge, 2001).

3.6 Teorías de desarrollo de habilidades del pensamiento

El fundamento teórico desarrollado en este apartado serán aquellas teorías que exponen y dan respaldo al desarrollo del pensamiento del niño, cada uno de estos aspectos que enseguida se presentan, abonan a la propuesta desarrollada, con el fin de elegir estrategias acordes al proceso de enseñanza.

3.6.1 Línea constructivista

La línea de la presente investigación es constructivista ya que retoma las dos teorías principales de esta perspectiva o enfoque, tiene como base la teoría psicogenética de Piaget (1999) y la teoría sociocultural de Vygotsky (1995). Según Schunk (2012), el constructivismo es una perspectiva tanto psicológica como filosófica que menciona que el ser humano construye sus propios conocimientos a través de las diferentes experiencias vividas en diversos ámbitos.

Anteriormente, se consideraba al niño como un ser pasivo que simplemente era moldeado por el ambiente, pero el constructivismo considera que el conocimiento no se concibe de forma pasiva, sino que el aparato cognitivo permite modificar y adaptar el objeto de estudio (el nuevo conocimiento) por medio de las experiencias previas de los niños, de esta forma los tratan de interpretar al mundo, como pequeños científicos, evolucionando o siguiendo un proceso con el tiempo.

El constructivismo pedagógico es una forma de enseñanza donde el alumno aprende a través del hacer y de experimentar, como ya se mencionó esto se llevará a cabo en la propuesta, los docentes debemos de llevar el aprendizaje a su cotidianidad, estos nuevos conocimientos generarán modificaciones en la estructura del alumno, permitiéndole avanzar a través de procesos graduales: de lo más sencillos a los más complejo, para esta línea de investigación el aprendizaje es un intercambio con el medio estando inmersas las estructuras que en un principio son hereditarias y después se van modificando y construyendo.

3.6.2 Teoría Psicogenética de Piaget

Dentro de la teoría de Piaget (1999) se expone el desarrollo del pensamiento del niño, abordado a través de diversas etapas o momentos por los cuales atraviesa el ser humano: sensorio-motor (cero-dos años), Preoperacional (dos-siete años), operacional concreto (siete-

doce años) y operacional formal (+12), por tal motivo es considerando que el desarrollo mental es una construcción continua. El conocimiento adquirido en cada una de las etapas es integrado en estructuras cognitivas y este está organizado a su vez en esquemas, funcionando cada etapa como una subestructura.

El desarrollo mental del niño se verá influenciado por ciertos factores: la maduración, esta funge como un factor interno, la experiencia física que es generada por medio de la manipulación de objetos, el factor social generado a través de la interacción y por último el equilibrio que es un estado al cual se pretende llegar en relación a los otros factores mencionados, considerando que se requiere un trabajo en conjunto para la construcción del pensamiento, generando así proceso progresivo.

3.6.2.1 Etapa preoperacional

Esta etapa de acuerdo a Piaget (1999) se encuentra dentro del rango de los dos a los siete años, en nivel preescolar donde se centra la propuesta, el niño aún no desarrolla un pensamiento de operaciones mentales, por lo tanto, su pensamiento es preoperacional, los esquemas se vuelven un pensamiento simbólico donde el niño emplea, gestos, palabras, imágenes con los cuales representa su mundo real.

Dentro de las características de esta etapa, se puede considerar que los niños atraviesan por ciertos procesos cognitivos: su pensamiento es representacional y egocéntrico, aquí se desarrolla el juego simbólico, se presenta la imitación diferida, donde los niños repiten secuencias de acciones o sonidos, no logran identificar que es aquello que tiene vida, es llamado animismos, considera que todo lo que existe a su alrededor tiene vida simplemente por estar ahí, estas características, se espera que esto vaya cambiando conforme la edad cambia.

Retomando al mismo autor, el razonamiento de los niños tiende a basarse únicamente en las experiencias que ellos han vivido, en lo que ellos conocen, desarrollan el juego simbólico imitando lo observado, así representan su mundo. También utilizan la pintura y el dibujo a lo que se le denomina lenguaje silencioso, se presenta el realismo ya que no logran aún distinguir los fenómenos reales y mentales. De acuerdo con las limitaciones del pensamiento lógico del niño, suelen ser egocentristas ya que sufren de la incapacidad de poder tomar en cuenta el punto de vista de los demás, y predomina el yo, de la misma forma al momento de centrar su atención únicamente se enfoca en un solo aspecto del estímulo, a lo que se le denomina centralización, pero posterior a ello, estas características van cambiando.

Estos aspectos dentro de esta teoría nos orillan a tener elementos funcionales para guiar el proceso de enseñanza con los alumnos dentro de la propuesta, tomando en cuenta: la participación y los intereses, dándoles la libertad y no limitándose a construir su aprendizaje. También se vinculan las características de esta etapa con la teoría sociocultural ya que ambos consideran las experiencias previas y la importancia de estas, por tal motivo se ven implicadas en las actividades.

3.6.3 Vygotsky teoría sociocultural

Para Vygotsky (2009), el conocimiento es un proceso que consiste en la interacción entre el sujeto y su entorno, pero no tomando solamente el aspecto físico sino también desde lo social y cultural, considera que para este proceso de aprendizaje es necesario la interacción con los otros y no solamente individual, en su teoría considera como principal herramienta el lenguaje, ya que no solo el proceso del pensamiento es interno sino que el medio y el contexto tienen una gran influencia, el papel del docente dentro del desarrollo de la propuesta, funge como guía, deberán apoyar a los alumnos para que puedan resolver la tarea encomendada, tendrán que dar las explicaciones detalladas, guiándolos cada vez que lo requieran hasta que ellos sean capaces de resolver el problema solos y así llegar a su zona de desarrollo proximal.

En el libro *Pensamiento y lenguaje*, Vygotsky (1995), hace gran énfasis en que “el pensamiento y lenguaje tienen diferentes raíces genéticas. Y las dos funciones se desarrollan a lo largo de líneas diferentes, independientemente una de otra” (p.29). Esto lleva a los docentes a deducir que, para el desarrollo del pensamiento en la propuesta es necesario estimular el lenguaje de acuerdo con el nivel de edad en que se encuentra el alumno. También el autor menciona que “la relación entre pensamiento y palabra sufre cambios que pueden ser considerados como desarrollo en el sentido funcional” (p.93). Las actividades que se pretenden desarrollar van a propiciar en los alumnos modificaciones en sus significados y palabras, que van evolucionando, a través del lenguaje y la interacción entre sus pares.

El lenguaje, utiliza unidades semánticas para expresar el pensamiento, es por eso por lo que hay un proceso entre pensamiento y palabra, los pensamientos deben de pasar al lenguaje interiorizado y posterior a esto al lenguaje verbal, el significado de la palabra varía en las estructuras internas del ser humano. Para Vygotsky (1995), el pensamiento es un proceso interiorizado (el habla interiorizada es una función autónoma del lenguaje) que existe a través de las palabras, el lenguaje es una herramienta importante, porque ayuda a desarrollar el

pensamiento, ese argumento en edad preescolar es de gran relevancia ya que la interacción social entre sus pares les permitirá el desarrollo intelectual a los alumnos, las actividades que se pretendan desarrollar deben estimular el vocabulario de los alumnos.

El niño por medio del lenguaje hace diversos descubrimientos de su vida, se da cuenta de que todos los objetos y cada cosa tiene su nombre, (Vygotsky, 1995) en edad preescolar se cuestionan de todo y en todo momento, de esta forma se aumenta su vocabulario y por lo tanto, se potencia el pensamiento en los alumnos.

En la secuencia didáctica, abordan actividades sobre experiencias previas entre compañeros, es necesario rescatar sus saberes informales, Vygotsky (2009) lo llama nivel evolutivo real (significados previos y palabras), el autor considera que los niños tienen ideas preliminares antes de llegar a recibir conocimientos en la escuela, adquiridas en sus primeros círculos sociales, el docente empleará situaciones donde se implique un reto con nuevos significados, teniendo la intención de generar modificaciones en la estructura, relacionados con el contexto.

Vygotsky (1995) menciona que el pensamiento se genera a partir de todo aquello que nos motiva, de los deseos, necesidades y emociones experimentadas. En esta propuesta se observa la importancia de identificar ciertos aspectos y características en cada uno de nuestros alumnos, un punto retomado tanto por Piaget (1999) como por Vygotsky en su teoría. Un ejemplo de esto es la estrategia que se desarrolla: el juego. El juego promueve la motivación, el desarrollo del lenguaje, el pensamiento y el intercambio cultural de significados.

3.7 Variables de estudio

Dentro del trabajo de innovación educativa las variables relacionadas para la elaboración de la hipótesis de acción son el juego y los principios de conteo:

Según Ospina (2015), el juego es; “un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma” (p.29).

Retomando a Ospina (2015), el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite estimular y fortalecer diversas áreas, tiene objetivos educativos y fomenta la creatividad, siendo considerado un medio efectivo para comprender la realidad. Como método, el juego proporciona motivación intrínseca, conlleva actitudes específicas y

puede ser utilizado como recurso didáctico, facilitando la internalización y el refuerzo de conceptos. Actúa como motor de aprendizaje al promover la acción, la reflexión, el lenguaje y la interacción del niño con su entorno.

Según menciona Zúñiga y Sánchez (2020), los principios de conteo son parte del pensamiento matemático y de las primeras adquisiciones numéricas de los alumnos en el contexto educativo, para que el alumno logre contar debe atravesar por un proceso complejo. Contar es una habilidad crucial en el desarrollo numérico de los niños, ya que les proporciona una base para el pensamiento matemático. A través del conteo, los niños comienzan a reconocer los números en su forma simbólica. Este proceso atraviesa diversas que representan un proceso complejo y variable en el tiempo y la forma de asimilación para cada niño.

IV. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

En el siguiente capítulo se aborda la propuesta de innovación educativa, presentando el propósito general de lo que se pretende lograr, así como los propósitos específicos, se expresa también una justificación acerca del trabajo que se realizó y el cómo está organizado a través de secuencias didácticas.

4.1 Justificación

La presente propuesta va dirigida a todos aquellos docentes que buscan una estrategia para poder generar el aprendizaje de sus alumnos de forma lúdica, dentro del campo de pensamiento matemático en nivel preescolar, enfocado en la construcción del número, específicamente en los principios de conteo.

La estrategia del juego formará parte de un proceso creativo, según Cuevas, (2013), habla acerca del desarrollo de la creatividad como un proceso dentro del aprendizaje, de tal forma que la presente propuesta de intervención basada en el juego es generada a partir de un pensamiento innovador, porque es parte de un proceso dinámico y flexible adaptada al contexto e intereses de los niños, despertando su curiosidad por aprender y esto llevará al logro del objetivo.

Las actividades del desarrollo de las secuencias estarán adecuadas al contexto, lo que lleva a utilizar el enfoque del aprendizaje situado, adaptando cada momento al lugar donde se desarrollan los estudiantes, así mismo retomando a Dewey (como se cita en Rodarte, 2011) siendo situado el aprendizaje es también un aprendizaje cooperativo ya que se involucra el aprender con sus pares.

Cada uno de los argumentos que se exponen en esta justificación tienen un sustento en el programa de estudios de la SEP (2017), en los documentos que hasta el momento se han presentado, se muestra en las especificidades para el nivel que como docentes se debe generar situaciones donde los alumnos tengan oportunidad de compartir, explorar, indagar, se cuestionen, generen diálogos entre ellos y hagan exploraciones en el entorno, llevándolos a situaciones problemáticas o retos cognitivos que promuevan aprendizajes de manera integral, para lograrlo es importante que desarrollan valores de cooperación y sensibilidad hacia lo que les rodea y empatía por los demás.

4.2 Propósito general

Emplear la estrategia del juego dentro del proceso del número en una escuela preescolar unitaria, llevando a cabo actividades situadas y utilizando materiales acordes a las características y al contexto donde se desarrollan los alumnos, con la finalidad de lograr la adquisición de los principios de conteo.

4.2.1 Propósitos Específicos

- Desarrollar interés para aprender en el campo de pensamiento matemático a través de la estrategia del juego situándolo al contexto con el fin de poder introducir a los alumnos de preescolar a los principios de conteo.
- Emplear el juego en el proceso de la construcción del número por medio de actividades lúdicas con la finalidad de poder lograr los principios de conteo en los alumnos de preescolar.
- Demostrar el impacto que tiene el empleo de la estrategia del juego, a través del interés que se genera por el aprendizaje, para mejorar la enseñanza de la construcción del número en el nivel de preescolar.
- Valorar el impacto que tiene el interés en el aprendizaje del alumno de preescolar a partir de la interacción lúdica entre los estudiantes, para el desarrollo de su pensamiento matemático.
- Visualizar la importancia de tomar en cuenta el contexto y las características de los alumnos de edad preescolar a partir de las necesidades que manifiestan, con el fin de seleccionar las estrategias acordes a su nivel.
- Transformar los conocimientos en el docente que se tenían sobre el concepto numérico, ejecutando de manera sistemática diversas fases para lograr la adquisición de los principios de conteo dentro de la propuesta, con la finalidad de poder inducir a los alumnos a las primeras nociones de la construcción del número.

4.3 Competencias académicas

De acuerdo al programa de estudio que sustenta el desarrollo la propuesta de innovación educativa (SEP, 2017), se pueden mencionar algunas competencias académicas en los estudiantes que se pretenden lograr al aplicar la propuesta, los alumnos podrán razonar acerca de las diversas situaciones que se les plantea, lo que les llevará a la solución de problemas dentro

del área educativa, pero también lo podrán llevar a cabo en diversos contextos de su vida diaria, desarrollando un trabajo individual, ya que aprenderán para sí mismos, pero al mismo tiempo van a compartir un trabajo en equipo, donde podrán colaborar para generar diversas explicaciones y soluciones a los problemas planteados.

Al mencionar que la propuesta está inmersa dentro del campo de pensamiento matemático no quiere decir que no está ligada a otros campos formativos, ya que dentro del nivel se trabaja la transversalidad de aprendizajes, por lo tanto, el alumno también podrá potenciar la comprensión, la comunicación oral y escrita llevando a cabo las actividades que conlleva este el proceso.

Los alumnos tendrán experiencias sobre conteo de colecciones situándolos dentro del contexto donde ellos y sus familias se desenvuelven, generando en ellos, mayor seguridad al poder plantear las soluciones porque esto les hará sentirse familiarizados, se va a potenciar sus valores y el trabajo con normas de conducta por los aspectos que abarca la aplicación de la estrategia del juego en los diferentes momentos de la propuesta.

4.4 Propuesta de innovación educativa

A continuación, se presenta la propuesta de innovación educativa, en la cual se emplea una situación didáctica llamada busquemos con qué contar, donde los niños serán los protagonistas y tendrán el papel de detectives y todos los días saldrán a buscar lo que contarán, son un total de 15 sesiones. Se abordará a partir de secuencias didácticas las cuales son conjuntos donde se articulan diversas actividades de aprendizaje, el docente es el mediador para lograr los objetivos pedagógicos planteados, esta metodología pretende mediar el proceso de la adquisición de los conocimientos, así como la misma evaluación (Tobón et, al. 2010).


Figura 4


Propuesta

Situación didáctica ‘Busquemos con qué contar’		
Jardín de niños José Ángel Conchello Dávila C.C.T. 14DJN2244S	Docente Laura Patricia Cervantes Pérez	
Contenido /Aprendizaje general Número cardinal	Duración 15 sesiones	Grado Mixto

Campo de formación académica Pensamiento matemático	Organizador curricular 1 Número, álgebra y variación	Organizador curricular 2 Número	
Propósitos / Específicos <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar aquellos objetos que rodean a los alumnos dentro y fuera de la escuela que son contables. ● Lograr el conteo en correspondencia uno asignando una etiqueta numérica a cada elemento. ● Lograr el orden estable respetando la secuencia de cada numeral. ● Identificar el total de elementos en conjunto de dos y tres objetos por medio de la percepción (subitización). ● Lograr que el alumno mencione el cardinal de cada conjunto de elementos. ● Lograr que el alumno mencione el cardinal sin importar el orden de los elementos. ● Lograr que el alumno identifique que diferentes objetos, cosas y humanos son contables (abstracción). 			
Actividades permanentes <ul style="list-style-type: none"> ● Saludo ● Activación ● Actividad extraescolar (música, Física, baile). ● Receso 	Evidencias de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno del alumno con sus actividades ● Registro de algunos cuestionamientos ● Actividad de evaluación ● Productos 	Productos <ul style="list-style-type: none"> ● Árbol de conteo ● Huerto ● Integración de gotitas a las nubes ● Pasteles con velitas ● Feria del conteo 	
Transversalidad			
Campo/Área	Aprendizaje	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2
Lenguaje y comunicación	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacción con otras personas.	Oralidad	Conversación
Pensamiento matemático	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.	Número, álgebra y variación	Número
Comprensión y exploración del mundo natural y social	Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.	Mundo natural	Exploración de la naturaleza
Educación socioemocional	Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades	Autorregulación	Expresión de emociones

	en equipo.		
Arte	Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.	Expresión artística	Familiarización con los elementos básicos del arte
Educación física	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	Competencia motriz	Desarrollo de la motricidad

Secuencia didáctica	
<i>Sesión uno "Qué podemos contar"</i>	Materiales
<p>Inicio 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacer algunos equipos conformados por diversos grados y pedir a los niños que juntos averigüen cuántos niños tienen en su equipo, después la maestra preguntará la cantidad que cada equipo consideró, se podrá dar diferentes tipos de materiales para que los niños con su equipo logren contar el total de elementos. La maestra registra respuestas y lo que observa en los grupos. Después saldrán al área de juegos, mencionar a los niños que en estos próximos días de clases vamos a jugar mucho y a divertirnos, pero también vamos a aprender muchas cosas, ¿saben a qué vamos a jugar? ¿Escuchar sus ideas? – vamos a juntar contando!! ¿ustedes saben que es contar? <p>Desarrollo 50 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Salir con los niños a recorrer la escuela y cuestionar: ¿de todo lo que podemos ver digan algo que se pueda contar? Ir a los juegos, a los salones, a los baños, al jardín e inducirlos a la conclusión de que casi todos los objetos se pueden contar, llevarlos a la pileta de agua y preguntar ¿el agua se puede contar? Tratando de que construyan su respuesta juntos, la maestra los guía a que el agua no se puede contar porque no es un objeto, así como tampoco el polvo. Mencionar: a ver, intenten tomar agua con la mano y traten de que se quede ahí, como si tomaran una pelota ¿se quedó el agua? ¿Qué pasó con el agua? Conversar e identificar lo sí que se puede contar. Mencionar a los niños que jugaremos al rey manda ¿saben que es un rey? Escuchar sus ideas y compartirlas. 	<ul style="list-style-type: none"> Papel bond Proyector Bocina Computadora Diversos objetos contables Libreta Colores Tijeras Pegamento
 <p>JUEGO "EL REY MANDA"</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ● Explicar el juego: mencionar que el niño que sea el rey tendrá su corona y tendrá que decirnos a todos los demás que le llevaremos objetos que, sí se puedan contar, ejemplo: el rey manda que me traigan una piedra, una hoja, un lápiz. En cada objeto que se lleve a los reyes, la maestra pregunta: ¿esto se puede contar? verificar y juntos tratar de contar, la maestra apoya donde es necesario. Se tratará de que por lo menos pase una vez cada niño. ● Ir al salón y sentarse y jugar a gigantes y enanos y el niño que pierda tendrá que apoyar contestando una pregunta, la maestra comenzará gigantes, enanos... cuestionar ¿en qué otros lugares cuentan? ¿para qué son los números? ¿Dónde usamos los números? Por medio de las interrogantes la maestra guía a los niños a que los números los usamos en todos lados y que contamos en muchas ocasiones. <p>Cierre 30 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para cerrar se dará una hoja con varios dibujos, a los niños pedir que coloren de forma individual aquello que ellos crean que sí se puedan contar. ● Después de la actividad de forma individual la maestra cuestiona sobre lo que plasmó cada niño y permite que el niño cuente los objetos que seleccionó. ● Cuestionar al grupo: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué te gustó más? ¿Qué no te gustó? ¿En tu casa que podrás contar? ● Para finalizar trabajar con la siguiente canción https://www.youtube.com/watch?v=-L7Q_i-Sexk 	
--	---

Instrumento de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> - Diario de trabajo (anexos) - Rúbrica 		
RUBRICA		
El alumno identifica los objetos contables.		
Nivel III Sobresaliente	Nivel III Sobresaliente	Nivel III Sobresaliente
El alumno logra identificar los objetos contables.	Con apoyo el alumno logra identificar los objetos contables.	Difícilmente el alumno logra identificar los objetos contables.
El alumno muestra gran interés por las actividades y escucha a sus compañeros.	La mayoría de las veces el alumno muestra interés por las actividades y escucha a sus compañeros.	El alumno pocas veces sigue las instrucciones y escucha a sus compañeros.

Sesión dos "Seré un detective"	Materiales
<p>Inicio 15 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuando iniciemos la maestra formará algunos equipos de grados diferentes, dará la imagen de un detective a cada grupo y dejará que lo observen, posterior a esto cuestiona: ¿Saben qué es un detective? ¿Qué necesita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel bond ● Papel bond ● Proyector ● Bocina

el detective? ¿Dónde vivimos, hay detectives? Nos iremos al tapete y nos vamos a sentar en círculo, socializamos por medio de lluvia de ideas que cada equipo aportó.

- Comentar a los niños que de ahora en adelante tendremos una misión secreta ya que algo sucede en nuestra escuela, nos están dejando unas pistas ayudarán aprender a contar, cuestionar: ¿les gustaría encontrar esas pistas? Socializar.
- Después retomar la clase anterior ¿recuerdan cómo contamos ayer? ¿qué contamos?, registrar algunos cuestionamientos en papel bond.

Desarrollo 55 minutos

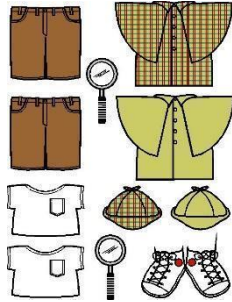
- Comentar a los niños que es necesario saber qué hace un detective para comenzar a ser uno, ver el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=wF-TUKpT0lc> y conversar acerca del video y sobre su vestimenta mientras que el docente guiará las participaciones.
- Harán dos o tres equipos y dar a cada miembro su lupa para comenzar el trabajo, mencionar que saldremos al patio a encontrar la primera pista que dirá que deben empezar hacer para aprender a contar.
- En la escuela habrá imágenes de siluetas animadas sin ropa, otras imágenes tendrán todas las prendas que utiliza el detective (serán dos siluetas y prendas de vestir para esas dos siluetas), cada grupo saldrá a buscarlas, la maestra los guiará y estará supervisando.
- Llegar al salón y tratar de descifrar qué pretenden las pistas que hagamos, cada equipo tendrá su tiempo para conversar, escuchar las posibles hipótesis.
- El docente inducirá y generará participaciones para inducir a los equipos a que lleguen a la conclusión de que debemos vestir a esas siluetas.
- Así como están los equipos se desarrollará el juego "vistiendo al detective". Donde se tendrán que pasar dos participantes y cada uno tendrá una silueta y las prendas necesarias del detective, primero van a observar la silueta e identificar dónde colocar la ropa, después con los ojos vendados tendrán que colocar la ropa, después el niño se quitará la venda de los ojos y cada equipo observará como lo hicieron.



Cierre 30 minutos

- El docente va a rescatar de esta actividad el conteo, los niños deberán contar los elementos que pusieron sobre la silueta de forma individual, mencionando el total

- Computador a
- Lupa
- Diversas imágenes
- Siluetas
- Material de ensamble
- Ropa de detective
- Pañuelo

<p>(no contar los que quedaron fuera). De esta forma irán pasando cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sentarse en el tapete y socializar ¿Qué te gustó más? ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué te pareció más difícil? ● Escalera de la metacognición. Tarea: elaborar un chaleco de detective con apoyo de tu familia y traer una lupa. <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los niños que no desean vendarse los ojos lo harán sin los ojos vendados. 	
---	--

Instrumentos de evaluación

- Diario de trabajo (anexos)
- Rúbrica

RÚBRICA

El alumno logra identificar objetos contables y no contables, demostrando interés.

Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra identificar los objetos contables y no contables.	Con apoyo el alumno logra identificar los objetos contables y no contables	El alumno con apoyo identifica los objetos contables, pero aún no identifica los no contables.
El alumno muestra gran interés por compartir el conteo según sus posibilidades con sus compañeros.	Con apoyo el alumno muestra interés por contar objetos en su entorno escolar.	El alumno pocas veces intenta contar objetos.
El alumno muestra autonomía por participar en las actividades que implican conteo.	El alumno en algunas ocasiones muestra autonomía por participar en las actividades que implican conteo.	El alumno con apoyo logra participar en las actividades que implican conteo.

Sesión tres ¿Qué es lo que siembran donde vivo?	Materiales
<p>Inicio 15 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mencionar a los niños: ¿recuerdan que hicimos ayer en clase? Escuchar sus aportaciones. ¿recuerdan cómo contamos ayer? escuchar y que los niños ejemplifiquen. ● Vamos a reunirlos en equipos al grado de 1ro al de 2do y después al de 3ro, cada grado en equipo deberá contar al total de niñas en su equipo, después al total de niños y después el total de niños y niñas. ● La maestra permitirá que ellos busquen soluciones para hacerlo de acuerdo a sus posibilidades. ● Mencionar a los niños que contar los números es importante porque en toda nuestra vida nosotros y nuestras familias utilizamos los números, ¿recuerdan en qué utilizan los números? Escuchar las opiniones por medio de la lluvia de ideas y escribir algunas ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel bond ● Papel bond ● Proyector ● Bocina ● Computadora ● Secuencia numérica ● Lupa ● Objetos de plástico ● Platos ● Utensilios ● Libreta ● Colores ● Lápiz

- Se van a preparar para salir y poder buscar nuevas pistas que les dirán qué van a contar el día de hoy.

Desarrollo 55 minutos

- Salir en pequeños equipos integrados por diferentes grados, usando nuestro papel de detective, pedir que se pongan su vestimenta que elaboraron en casa y comenzar a buscar las pistas por toda la escuela, los niños se podrán encontrar objetos de plástico simbólicos de frutas o verduras, los cuales serán alimentos que la comunidad cosecha y cada grupo lo irá recolectando.
- El docente será la guía para que los niños recolecten todos los objetos e imágenes, pero al mismo tiempo orientándolos.
- Llegar al salón y cuestionar: ¿Qué creen que vamos a contar el día de hoy? Escuchar las ideas en equipos.
- El docente dejará que los niños construyan sus hipótesis, pero si es necesario guiará las ideas de los niños para llegar a la conclusión de que vamos a contar frutas y verduras o alimentos que se producen en el lugar donde viven, continuar cuestionado ¿sus papás siembran alimentos? ¿Qué tipo de alimentos? Escuchar sus opiniones.
- Ir al comedor y tendrán la visita de 3 madres de familia que van a compartir qué siembran en la comunidad, podrán llevar algunas fotos para proyectarlo, los niños escucharán con atención. Después de agradecer a las mamás o papás, organizaremos equipos en cada mesa y cada grupo tendrá frutas, verduras o alimentos que cosechan en la comunidad.
- Cada equipo tendrá algunos platos, cada plato tendrán un número uno, dos, tres... y la cantidad de puntitos según el número, del uno al 10 (según el grado) y se les dirá que hoy venderemos comida como las personas que venden en el jardín, mencionando que tendrán que preparar platillos. Van a colocar ingredientes en cada puntito del plato, después asignar solamente un tenedor a cada plato.
- La maestra como mediador pasará a cada equipo de los niños a pedir que vayan colocando el alimento en cada puntito mientras van asignando un número, observar y escuchar el conteo de cada niño y después del equipo completo, después todos juntos podemos ir a la mesa de otro equipo para observar cómo lo hace. Dar tiempo para que juntos jueguen de forma simbólica, sin dejar de lado el conteo que asignan en correspondencia.



<p>Cierre 30 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para cerrar la actividad se cuestiona a través de lluvia de ideas ¿recuerdas cuántos objetos de comida contaron? ¿recuerdan cuántos platos tenían? ¿cuántos tenedores dieron a cada plato y por qué? ● Pedir a los niños que a través de un dibujo en su cuaderno de forma individual plasmen un plato con sus alimentos, cuando terminen van a compartir cuántos elementos de comida asignaron y algunos niños van a compartir la explicación de lo que plasmaron. ● Cantar la canción https://www.youtube.com/watch?v=WhXZaxeZ5sg ● Escalera de la metacognición. <p>Variantes: la cantidad de platos y alimentos dependerá del grado.</p>	
--	--

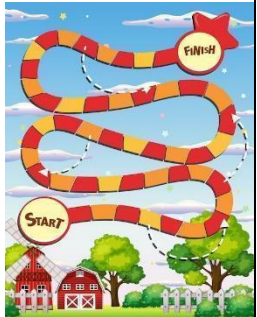
<p>Instrumento de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de trabajo (anexos) - Rúbrica

RÚBRICA

El alumno logra identificar la importancia y el papel de los números en la vida diaria.		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno identifica en qué momento utiliza los números dentro de su vida diaria y es consciente de esto.	El alumno pocas veces identifica en qué momento utiliza los números dentro de su vida diaria.	El alumno con apoyo identifica en qué momento utiliza los números dentro de su vida diaria.
El alumno logra ejecutar la actividad final con asertividad.	El alumno con ciertas dificultades logra ejecutar la actividad final.	El alumno con apoyo logra ejecutar la actividad final.

Sesión cuatro “Contemos y sembremos”	Materiales
---	-------------------

<p>Inicio 25 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retomando la clase anterior acerca de cómo utilizaron el conteo para los alimentos que se compartieron y que cosechan sus papás, se presentará variedad de semillas a los alumnos por mesas en equipos de diversos grados, para que las observen y traten de identificar de qué son. ● Recuperar aportaciones por medio de la lluvia de ideas ¿qué semillas son? ¿saben qué tipo de semillas podemos sembrar para que nos den algún fruto o alimentos? Escuchar las opiniones por equipos de acuerdo a las experiencias en sus familias. ● Comentar que para comenzar bien el día irán al tapete a sentarse y a implementar el juego la carrera de los animales en esos mismos equipos. Pero se adaptará a la carrera de frutas, la maestra dará una pequeña fruta 	<ul style="list-style-type: none"> ● La carrera de frutas ● Dado de frutas ● Frutas pequeñas en imagen ● Diversas imágenes del campo ● Semillas de papaya ● Pala ● Regaderas ● Libreta ● Lápiz ● Colores ● Computadora ● Bocina ● Cañón
--	--




diferente a cada miembro del juego y se darán las instrucciones sobre: que cada miembro tendrá su fruta y lanzarán los dados, de esta forma contará la cantidad y avanzará los cuadritos de acuerdo a la cantidad que corresponda.

- En cada grupo habrá un mediador del juego, para apoyarse y guiar el juego, mientras que la maestra verifica el desarrollo del juego de cada grupo.

Desarrollo 55 minutos

- Cuestionar: ¿Qué creen que sigue? ¿Qué debemos hacer para saber qué vamos a contar hoy? Escuchar sus ideas.
- Dirigirlos a que es momento de salir y continuar con la búsqueda y descifrando las pistas, los niños salen con su material necesario y encontrarán diversas imágenes: de niños trabajando en el campo, adultos, tierra arada, objetos necesarios para hacer una siembra, así como semillas de papaya y un espacio de la escuela que se asignará.
- Regresar al salón y conversar acerca de todo lo que creen que haremos el día de hoy, escuchar sus opiniones y orientar que vamos a realizar una cosecha, cuestionar: ¿Dónde creen que lo podamos hacer? ¿Qué vamos a necesitar? ¿Dónde podemos encontrar las herramientas? Comentar que van a tomar un espacio de toda el área verde que tiene nuestra escuela.
- Escuchar sus opiniones para que ellos construyan el plan de la siembra, mediando sus ideas, mencionar que seremos unos cosechadores como algunos de sus padres y que vamos a sembrar semillas de papaya.
- Ver video “ lili planta un huerto <https://www.youtube.com/watch?v=WhXZaxeZ5sg> ¿Qué hizo lili? ¿Cómo lo hizo?
- En esta actividad trabajaremos en parejas cada equipo tendrá un espacio donde trabajar, antes de salir a limpiar su área y hacer los pequeños pocitos se dará a los niños 10 semillas (1er grado solo cinco, tercero podrá tener 15) y las observarán y las pondrán en fila para que las puedan contar, dándole valor a cada una. La maestra lo ejemplificará.
- Salir al patio, dar algunos de los sombreros que tenemos en la escuela y limpiaremos el espacio, seguir los pasos del video, cada pareja hará sus pocitos en un lugar que se le asignará y mencionar que cada pocito tendrá su



<p>propia semilla y ellos las colocarán contando cada semilla que pongan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra verificará y pasará a mediar el proceso de los niños brindando apoyo para ejecutar la actividad. • Continuando con la actividad, entre todos verificar que a cada pocito le asignaron su semilla ¿algún pocito tiene más? Observaremos y modificaremos. <p>Cierre 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños podrán ponerle agua a su siembra y tapar sus pocitos. • En su cuaderno tendrá una actividad gráfica  donde tendrán los pocitos de la siembra y ellos deben dibujar dentro cuantas semillas pusieron. Por medio de la lluvia de ideas recuperar: ¿Qué les gustó más? ¿fue difícil contar las semillas? ¿Quién recuerda cuántas semillas tiene? ¿Quién puede mostrar con sus dedos la cantidad de semillas que tenía y contarlas? • Cuando sea la salida de clases y lleguen las mamás por los niños invitarlas a pasar y los niños mostrarán su siembra y podrán comentar las cantidades de semillas que asignaron. <p>Variantes: los niños de tercero pueden hacer más pocitos o en algunos depositar más de una semilla. Los niños ese día podrán ir con ropa cómoda para trabajar la cosecha (botas sombrero eso utilizan).</p>	
--	--

Instrumento de evaluación

- Diario de trabajo (anexos)
- Rúbrica

RÚBRICA

El alumno logra el orden estable empleando el conteo del 1 al 10.

Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra el trabajo en equipo, trabajando el conteo con cada uno de sus compañeros.	La mayor parte del tiempo el alumno logra el trabajo en equipo, trabajando el conteo.	El alumno con apoyo logra el trabajo en equipo, trabajando el conteo.
El alumno logra el conteo en orden estable sobrepasando el 10.	El alumno logra el conteo en orden estable del 1 al 10.	El alumno logra el conteo en orden estable del 1 al 5.
El alumno logra realizar la actividad gráfica con asertividad.	El alumno logra realizar la actividad gráfica solo, pero con cierta dificultad.	El alumno logra realizar la actividad gráfica con apoyo.

Sesión cinco “Elaboro mi árbol de naranja para contar”	Materiales
Inicio 25 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentos de plástico

- Retomando las actividades de la sesión anterior cuestionar: ¿Qué fue lo que hicimos? ¿qué contamos? socializar
- Irse debajo del árbol de la jardinera en el patio y mencionar observen el árbol, por medio de la lluvia de ideas recuperar ¿Cómo es? ¿da frutos? ¿Ustedes tienen árboles en su casa? ¿de qué son? Escuchar sus aportaciones y socializar.
- Aprovechando que estaremos en el patio, utilizar los objetos de plástico y hacer dos grupos que trabajarán apoyándose, en primer momento se tendrá a las dos filas de los niños y en otro extremo de las filas frutas y verduras, de cada fila el primer niño que está al frente deberá ir corriendo y traer solamente una fruta o verdura y dárselo a su compañero que sigue, después debe ir únicamente por otra y dárselo al niño que sigue, luego por otra y así hasta que cada niño tenga su verdura o fruta y este niño deberá formarse hasta atrás teniendo también su fruta, mientras el niño va asignándoles frutas o verduras deberá ir contando las que entrega.
- Después el niño que sigue ahora deberá ir quitando de una por una, le quita al primero niño, después el que sigue hasta que nadie tenga frutas ni verdura, después se forma atrás y sigue el otro niño, ahora deberá ir por frutas o verduras y darle una a cada niño y así se seguirá. Para terminar, contar a cada participante del equipo y cuantas frutas le asignaron.

Desarrollo 50 minutos

- Comentar que es momento de ser detectives para ir a buscar qué van a realizar el día de hoy, los niños tomarán sus recursos e intentarán buscar las pistas, que estarán en esta ocasión en los árboles. Los niños encontrarán pedazos grandes de cartón en forma de árbol, imágenes de árboles de naranja, imágenes de naranjas, pintura color verde, café y naranja, llevaremos ese material al salón.
- Cuestionar: ¿Qué creen que haremos hoy? Dejar que elaboren sus ideas y guiarlos a que realizaremos un árbol de naranja ¿ustedes tienen alguno? ¿Cómo lo cuidan? Escuchar sus aportaciones.
- Después hacer dos grupos, dando la consigna que hoy serán unos pintores y escultores ver video <https://www.youtube.com/watch?v=I2gi9HLunc0> ¿saben es lo que hacen? cada equipo va a elaborar su árbol con el apoyo de cada uno, escuchar sus aportaciones y guiarlos a que cada uno deberá tener un

- Cartón
- Imágenes
- Lupa
- Pintura
- Pinceles
- Computador
- a
- Bocina
- Dado
- Naranjas de imagen

rol, algunos pintarán a las ramas otros el tronco y otros las naranjas.

- Algunos niños apoyarán y darán el material necesario a cada niño generando la correspondencia uno a uno.
- Mientras los niños trabajan pondremos la canción de cinco monitos brincando en la cama, para aprenderla



<https://www.youtube.com/watch?v=ap0G1n0NIzM> . La maestra dejará que ellos organicen sus roles de trabajo y va a intervenir donde sea necesario para irlos guiando y lograr el objetivo.

- Cuando el trabajo esté terminado se pondrá al sol y mientras esperan unos minutos podremos ir a desayunar y al receso.

Cierre 25 minutos

- Regresando del receso cuando los árboles estén listos, la maestra irá marcando las naranjas donde las deberá pegar cada niño, van a jugar y formarán una fila donde las reglas indicarán que pasarán de dos niños y uno de los dos lanzará el dado mientras que el otro contará señalando con su dedo los puntitos del dado, de acuerdo con este resultado (que será el mismo), los niños deberán pegar en las siluetas de naranja una por una de acuerdo a la cantidad que se señaló y contar. De esta forma pasará cada integrante.
- Sentarse en círculo y cuestionar ¿Qué les gustó más hoy? ¿Fue difícil pintar? ¿todos sus amigos trabajaron pintando el árbol? ¿fue difícil contar? ¿Cuántas manzanas colocaron? Registrar algunos cuestionamientos.
- Comentar a los alumnos que invitarán a sus padres y otros miembros de su familia para que puedan observar la obra que realizaron.
- **Variantes:** con tercero usar dos dados si es necesario.

Instrumentos de evaluación

- Diario de trabajo (anexos)
- Rúbrica

RÚBRICA

El alumno logra establecer elementos respetando la correspondencia uno a uno.

Nivel III Sobresaliente

Nivel II Satisfactorio

Nivel I Básico

El alumno logra el trabajo en equipo, intentando emplear la correspondencia uno a uno.	El alumno la mayor parte de las veces trabaja en equipo, intentando emplear la correspondencia uno a uno.	El alumno con apoyo logra el trabajo en equipo, intentando emplear la correspondencia uno a uno.
El alumno sin apoyo pega las naranjas una a una en los árboles.	El alumno logra pegar la mayoría de las naranjas una a una en los árboles.	El alumno con apoyo pega las naranjas una a una en los árboles.

Sesión seis “Cuento los animales que hay en mi escuela”	Materiales
<p>Inicio 25 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Comenzar la actividad haciendo grupos por grado, cada uno en un espacio del salón, van a cantar y van a proyectar un video sobre la canción de “un elefante se balanceaba” https://www.youtube.com/watch?v=alPY14cwsjw Escuchar el conteo que reproduce cada niño del equipo. ¿fue difícil contar? ¿Alguien se equivocó? Escuchar sus opiniones. Registrar su conteo. Comentaremos a los niños que jugaremos a zapatito blanco, zapatito azul en grupo ¿Cómo se juega? Escuchar el desarrollo del juego según los alumnos, retomando sus ideas el docente explicará que consiste en unir los zapatos de cada quien para poder entablar una canción, “zapatito blanco, zapatito azul, dime cuántos años tienes tú” pedir que salgamos al patio y en un lugar cómodo todos pondrán sus piecitos y comenzará la maestra para dar el ejemplo, comentar que el pie donde termine el conteo, según la edad preguntada, deberá irse saliendo, después lo hará otro alumno hasta que pasen la mayoría, si algunos no pasaron repetiremos el juego. <p>Desarrollo 30 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionar: ¿Qué animalito fue el que apareció en el video? ¿Cómo es? ¿en la escuela hay? ¿Qué animalito podemos ver en la escuela? Socializar sus ideas. Comentar que el día de hoy que se abrió la escuela se encontró una carta (mostrar la carta) leer la carta a los niños, la carta mencionará que hay muchos animalitos que están huyendo de sus hogares y que será necesario el día de hoy ser investigadores y poder ir a buscar qué animalitos hay en la escuela y cuáles podemos ver. Los niños saldrán en equipos de tres uno de cada grado con su lupa a buscar pequeños animalitos (insectos) y tendrán que ir contando esos animalitos, llevará su libreta y por cada animalito que vayan encontrando pondrán una rayita o un circulito para ir teniendo un registro. 	<ul style="list-style-type: none"> Bocina Computadora Proyector Papel bond Lupa Gusano gigante Libreta Círculos de colores Resistol

- Después regresarán al salón y van a socializar sus registros ¿Qué animalitos vieron? ¿Cómo eran? ¿Qué animalito fue con el que más se encontraron? Socializar sus ideas (el preescolar es un lugar donde en sus árboles hay muchos gusanos por lo tanto se trabajará con el gusano).
- Comentar a los niños que la maestra tiene dos gusanos gigantes ¿lo quieren ver? Es el gusano de los números: la maestra hará dos equipos, llevará a todos al patio y mostrará los gusanos con el que comenzaremos un juego, consistirá que cada niño del equipo debe saltar por el gran gusano, pero habrá ciertas reglas, deben ir contando cada parte de su cuerpo hasta terminarlo, la indicación será primero con el pie derecho, el pie izquierdo y al final los dos pies, harán una fila en cada equipo y todos se formarán para poder ir pasando y contar las partes de nuestro gusano. Repetir las veces que sea necesario, la maestra apoyará para que los niños de cada grupo logren el conteo correctamente.



Cierre 45 minutos

- Para terminar la actividad se sentarán en el pasto, para descansar y socializar por medio del juego zapatito azul, el niño que le toque salir podrá contestar: ¿fue difícil contar? ¿Cuántas partes tenía el gusano? ¿te equivocaste al contar?
- Ir al salón y dar a los niños una actividad en el cuaderno de forma individual, tendrán círculos de colores que tendrán que pegar dentro de cada círculo para armar el gusano, cuando entregue su trabajo a la maestra, realizará su conteo.
- El gusano tendrá los números del uno al 10.
- Comentar a los niños que en la salida vendrán los niños de la primaria (la primaria se encuentra a un lado y seguido trabajamos en conjunto) de primer grado a conocer el gusano de la escuela y les podrán explicar las reglas del juego para que también participen.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Variante:

- La maestra apoyará a 1ro y 2do en el recorrido buscando animalitos para que lo puedan registrar.
- Los niños de primero saltarán hasta el número que logren en secuencia.

<ul style="list-style-type: none"> ● Cuando pase tercero asignar más números (hasta el 20 así como en la actividad del cuaderno) 		
Instrumentos de evaluación <ul style="list-style-type: none"> - Diario de trabajo (anexos) - Rúbrica 		
RÚBRICA		
El alumno intenta establecer el conteo en orden estable con números del 1 al 5 según sus posibilidades.		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno muestra interés por contar elementos según sus posibilidades.	El alumno en ocasiones muestra interés por contar elementos según sus posibilidades.	El alumno con apoyo muestra interés por contar elementos según sus posibilidades.
El alumno logra saltar el gusano y establecer el conteo uno a uno según sus posibilidades.	El alumno con dificultad logra saltar el gusano y establecer el conteo uno a uno según sus posibilidades.	El alumno con apoyo logra saltar el gusano y establecer el conteo uno a uno según sus posibilidades.
El alumno siempre muestra entusiasmo por las actividades a realizar.	El alumno la mayoría de las veces muestra entusiasmo por las actividades a realizar.	El alumno muestra poco entusiasmo por las actividades a realizar.

Sesión siete “Contando huevos de colores”	Materiales
<p>Inicio 25 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comenzar la sesión recordando por medio de la lluvia de ideas ¿Qué contamos ayer? Escuchar las ideas de los niños. ● El docente se iniciará en la participación de aquellos niños que suelen no participar tan fácilmente, invitándolos a hacerlo. ● Presentar la canción de “la gallina turuleca” https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh_M&t=1s es una canción ya trabajada, se invitará a cantarla, cuestionar: ¿fue fácil contar los huevos de la gallina? ¿tienen gallinas? ● Después para entrar a trabajar al tema de los animales de la comunidad se va a proyectar una imagen de la granja con diferentes animalitos, pedir a los niños que utilicen sus instrumentos de detective y que pasen con su lupa a buscar los animalitos que se les irá pidiendo, ¿Cuántas gallinas hay? ¿Cuántas vacas? Y los niños irán contando y compartiendo su resultado con sus compañeros, la maestra irá pasando de dos o de tres niños hasta que pasen todos, comparar los resultados de los niños. ● Cuando terminen cuestionar: ¿fue fácil contar los animalitos? ¿por qué fue complicado? Realizar registro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bocina ● Computadora ● Proyector ● Lupa ● Huevos de plástico ● Cascaron de huevo ● Imágenes ● Nidos ● Pelotas ● Cubetas ● Cuaderno ● Colores ● Lápiz
<p>Desarrollo 50 minutos</p>	

- Continuando con sus materiales de detective vamos a cuestionar ¿Qué creen que vamos a contar hoy? ¿Qué pistas nos habrán dejado?
- Salir al patio y por los extremos de la escuela en forma de nidos de gallina los niños encontrarán pistas como huevos (plástico y otros solo el cascaron), así también encontrarán gallinas e imágenes de granjeros.
- Reunidos en el patio vamos a reunir todas las pistas y cuestionar ¿Qué vamos a contar hoy? Dejar que los niños construyan sus ideas y guiarlos por medio de ellas a que lleguen a la conclusión de trabajar con gallinas y huevos.
- Comentar que serán granjeros, nuevamente utilizaran sus sombreros para el sol y que trabajaremos en una enorme granja la cual tendrá un gallinero donde las gallinas habrán puesto huevos de colores ¿les gustaría recolectarlos?
- Para esto la mamá de cada niño estará invitada y ellas serán las gallinas que estarán en sus nidos y habrán perdido sus huevos.
- El juego consistirá que en una área grande de la escuela la maestra regará muchas pelotas de colores que simularán ser huevos, donde los niños tendrán el rol de granjeros que van a recolectar los huevos de las gallinas (las mamás), atendiendo las instrucciones de la maestra, la maestra pondrá música de la gallina turuleca y asignará un color de huevo por ejemplo : “ mientras la canción avanza ustedes deben recolectar huevos color amarillo ” y todos los niños recolectarán sus huevos en sus canastas (cubetas), pero la variante será que cuando la música deje de sonar ellos dejan de juntar los huevos, contarán las huevos recolectados y los llevarán hacia su mamá gallina, después se asigna otro color y así sucesivamente, cuando la maestra deje de decir colores terminará el juego y ellos se irán a contar los huevos con apoyo de las mamás gallinas.
- Después de eso los niños se regresan y se reúnen mientras que cada uno nuevamente cuenta huevo por huevo sin enfocarse en el total solo el conteo en orden.
- La maestra apoyará al conteo guiando a los niños que les sea más complicado, despedimos a las mamás y agradecemos.



Cierre 25 minutos

<ul style="list-style-type: none"> • Para cerrar la sesión los niños utilizarán los últimos huevos que obtuvieron en su canasta, el grado de primero y segundo solo tendrá huevos de un color, mientras que tercero llevará más huevos ya que llevarán dos colores, se los llevarán al salón y van a dibujar la cantidad de huevos recolectado y los van a colorear, la maestra guiará a los niños para que huevo que vayan dibujando en su cuaderno lo vayan sacando y lo ponen en una canasta aparte, para que no sea confuso. • Cuando lleven su cuaderno realizarán el conteo total de sus huevos recolectados y dibujados. <p>Variantes: si tercero puede escribir el número total de pelotas lo hará.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cantidad de huevos dependerá del grado de los niños. 		
<p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de trabajo (anexos) - Rúbrica 		
<p style="text-align: center;">RÚBRICA</p>		
<p>El alumno intenta establecer el conteo en orden estable con números del 1 al 10 según sus posibilidades.</p>		
<p>Nivel III Sobresaliente</p>	<p>Nivel II Satisfactorio</p>	<p>Nivel I Básico</p>
<p>El alumno logra seguir el ritmo de la canción ``la gallina turuleca``.</p>	<p>El alumno logra con poca dificultad seguir el ritmo de la canción ``la gallina turuleca``.</p>	<p>El alumno con apoyo logra seguir el ritmo de la canción ``la gallina turuleca``.</p>
<p>El alumno hace el intento por contar los huevos recolectados respetando la correspondencia numérica.</p>	<p>El alumno con cierta dificultad hace el intento por contar los huevos recolectados respetando la correspondencia numérica.</p>	<p>El alumno con apoyo hace el intento por contar los huevos recolectados respetando la correspondencia numérica.</p>
<p>El alumno realiza la actividad gráfica establecida de forma asertiva.</p>	<p>El alumno con cierta dificultad realiza la actividad gráfica establecida.</p>	<p>El alumno con apoyo realiza la actividad grafica establecida.</p>
<p>Sesión ocho ``Vámonos de pesca y contemos``</p>		<p>Materiales</p>
<p>Inicio 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retomando los animalitos que hay en su comunidad comenzar con el canto de la siguiente canción' contando peces' `` https://www.youtube.com/watch?v=0DwKaEe-Lfs ¿Cómo se sintieron al contar? ¿Fue fácil o difícil? Poner la canción hasta tres veces si es necesario. Donde viven ¿pueden encontrar peces? Escuchar sus aportaciones por medio de la lluvia de ideas y la maestra los orienta al río que está en el pueblo. Registrar el avance del conteo. 		<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocina • Aros • Agua • Caña de pescar • Caja • Pescados de plástico • Alberca • Libreta • Colores • Lápiz

- Salir al patio y jugar al barco se hunde, simulando que en el río puede haber barcos pequeños, en el resto del patio habrá varios aros, decirles que serán lanchas, de tal forma que la indicación será que ellos están navegando en algunos barquitos y de repente el barco se hundirá y en las lanchas solo caben algunos: la maestra menciona el número de niños, ejemplo, de uno, de dos, de tres, de cuatro. De ahí los niños se tendrán que ir a su lancha y cuando cada uno o cada grupo de niños esté en su lancha miembros de ese grupo contarán la cantidad de niños a ver si se logró el objetivo.
- La maestra guiará el juego para que puedan contar en algún momento todos, así como para que los niños de tercero puedan contar un rango más alto de cantidad.



Desarrollo 55 minutos

- Comentar a los niños: van a tomar sus herramientas de detective y que hoy encontrarán pistas en los lugares donde hay agua en la escuela, preguntar ¿Dónde podemos encontrar agua? Escuchar sus aportaciones.
- Salir y buscar las pistas para descifrar qué van a contar hoy: encontrarán algunos, peces de plástico, cañas de pescar, una tina con agua de la escuela (que después se usará para las plantas), reunirse en el patio y preguntar ¿Qué haremos el día de hoy? Escuchar y que construyan sus ideas sobre lo que se hará, después de tener su idea guiarlos para que concluyan que el día de hoy van a hacer pescadores y dentro de sus lanchas pescarán.
- Cuestionar a los niños ¿ustedes saben qué es pescar? ¿Han ido a pescar? Socializar.
- Preparar los escenarios, los niños estarán dentro de cajas (cajas de leche que lleva el DIF) por parejas, dentro de su alberca (la escuela tiene una alberca de tela se pondrá plástico) se pondrá un poco de agua a la alberca y dar a los niños sus cañas, la consigna será: mientras se produce la canción estarán pescando, cuando la canción pare te congelas y así sucesivamente, los peces que recolecten ponerlos en tu caja del lado que le corresponde a cada niño.



<ul style="list-style-type: none"> ● Al terminar la pesca sentarse todos en círculos para compartir el conteo de los peces. Preguntar: ¿Quién pescó más? ¿por qué pescaste más? Escuchar sus aportaciones. ● Dar un espacio libre a los niños para jugar con su pesca, mientras que la maestra pasa con los niños que requieren mayor apoyo en el conteo. <p>Cierre 25 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entrar al salón y cuestionar: ¿Cómo te hizo sentir la actividad? ¿Fue fácil pescar? ¿fue fácil contar tus peces? Registrar sobre estas preguntas algunas respuestas ¿alguien recuerda cuántos peces pescó? ● Pedir a los niños que en su cuaderno dibujen y colorean como mejor puedan, aquellos peces que pescaron, mencionar que conforme vayan dibujando un pez vayan sacando ese pez luego tomen otro, lo dibujen y lo saquen para que logren dibujar todos y contarlos. ● La maestra apoyará a los más pequeños sacando los peces y dejándolos en otro lugar para que no se revuelva. <p>Variantes: los niños de tercero que puedan dibujar cantidades como dos peces sin tener que apartarlos lo podrán hacer, así como tendrán oportunidad de pescar y contar más.</p>	
--	--

RÚBRICA		
El alumno intenta establecer el conteo en orden estable con números del 1 al 10 con mayor agilidad		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra un conteo en orden estable mayor al 10	El alumno con apoyo logra un conteo en orden estable mayor al 10	El alumno no logra un conteo en orden estable mayor al 10
El alumno logra un conteo en orden estable menor al 10	El alumno con apoyo logra un conteo en orden estable menor al 10	El alumno no logra un conteo en orden estable menor al 10
El alumno logra plasmar los peces en su actividad gráfica, que obtuvo en la pesca.	El alumno con cierta dificultad logra plasmar los peces en su actividad gráfica, que obtuvo en la pesca.	El alumno con apoyo logra plasmar los peces en su actividad gráfica, que obtuvo en la pesca.

Sesión nueve “Cuento mis dedos” (subitización)	Materiales
<p>Inicio 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Con el fin de recuperar aprendizajes de los conteos realizados anteriormente se irán a un lugar cómodo y realizar el juego de caricaturas, cuestionar: ¿saben cuál es el juego de caricaturas o lo han jugado? Escuchar sus ideas, explicar que el juego consiste en tocar cada quien sus piernas dos veces y posterior aplaudir dos veces (dar el ejemplo) y se asignan nombres de diferentes cosas, en este momento lo harán de animales que existen en su localidad, la maestra da el ejemplo y los demás lo siguen, después mencionar que lo harán de números, para ver hasta dónde pueden contar, la maestra comienza uno... el que sigue dos... y hasta 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bocina ● Computadora ● Proyector ● Libreta ● Pintura ● Lupa ● Tarjeta con dedos

donde se logre el conteo en orden, donde ya no sigan la secuencia se vuelve a repetir el juego.

- La maestra induce y anima a los niños que menos suelen participar, a conversar: ¿fue fácil? ¿trabajamos en equipo? ¿hasta qué número llegamos?
- Decir a los niños que van a hacer un ejercicio con sus manitas, dar la consigna: saca un dedito (la maestra únicamente observa quien saca un dedo) ¿ustedes creen que ese es un dedo? contemos (los niños cuentan su dedo), ahora sacar dos dedos (la maestra solamente observa) van a contar, ahora saquen tres dedos (la maestra observa) van a contarlos ¿les resultó difícil o fácil?

Desarrollo 55 minutos


- Poner el siguiente video "los números del uno al 10" y pedir que lo vean <https://www.youtube.com/watch?v=qHkEDhTaPnk> después de verlo cuestionar: ¿alguien recuerda cuántas galletas había? ¿Alguien recuerda cuántos niños había? ¿fue difícil contar? Registrar sus respuestas.
- La maestra pausará el video y en las cifras de uno, dos y tres inducirá a los niños a dar respuesta de la cantidad por medio de la percepción, después rectificamos con el conteo para etiquetar el último elemento (esta actividad se puede repetir o contar cada cantidad juntos).
- Comentar a los niños que el día de hoy el jefe dejó instrucciones de lo que deben hacer en su papel de detective, será una búsqueda acerca de cuántas cosas tienen en la escuela, se dará a los niños una actividad donde tendrá algunos dibujos como baños, resbaladilla (juego) casita, tinaco, sube y baja y salones, en esa hoja van a registrar la cantidad de lo ya mencionado, realizando una huellita con pintura por cada objeto.
- Pero para empezar primeramente los detectives tendrán que pasar por un lugar muy complicado donde habrá obstáculos para poder llegar a los lugares que se le marca, primero pasan por los desafíos (aros, conos, cuerdas) llegarán a los juegos y observa cuantas resbaladillas hay, regresan a su libreta marcan con una huellita de su dedo y pintura, después vuelven a pasar



por los obstáculos, cuentan el total de baños, regresan a su libreta y marcan con las huellitas la cantidad de baños.

- La maestra apoyará a los alumnos que requieran contar para identificar una o dos huellas, generando que ellos solos lleguen a la solución por medio de la subitización.
- Eso harán hasta que hayan ido a contar todos los elementos marcados, al finalizar cuestionar: ¿fue fácil contar los objetos de la escuela? ¿logró coincidir sus huellitas con el total de objetos? dos baños, dos huellitas, un tinaco y una huellita. Mencionar si tenemos una resbaladilla ¿Cuántas huellitas debí poner? Escuchar sus aportaciones.

Cierre 25 minutos

- Para terminar la actividad realizar en el salón un pequeño juego donde cada niño niños podrá tener: una tarjeta con un dedito levantado o una tarjeta con dos dedos levantados o una tarjeta con tres dedos levantados, la consigna será busca y únete con el compañero o compañeros que tenga tu misma tarjeta (tu misma cantidad de deditos levantado), se pondrá la canción de los números “cuantos dedos”  <https://www.youtube.com/watch?v=VM1enUfi0BI> y mientras la música avanza los niños caminan sin parar, cuando la música para, los niños se reúnen con el que tenga la misma cantidad de dedos que él, repetir varias ocasiones.
- Cuestionar al grupo de niños o a la pareja ¿me pueden decir cuántos dedos tienen? (señalar solo una tarjeta) escuchar las respuestas de los niños, si no es correcto retroalimentar en grupo.


Variantes: Con los niños de 1ro y 2do trabajar solo con dos objetos, para la subitización tercero si es posible tres o más.

RÚBRICA

El alumno logra la subitización con pocos elementos

Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra la subitización con 5 o más elementos	El alumno con apoyo logra la subitización con 5 o más elementos.	El alumno no logra la subitización con 5 o más elementos
El alumno logra la subitización con menos de 5 elementos	El alumno con apoyo logra la subitización con menos de 5 elementos	El alumno no logra la subitización con menos de 5 elementos

El alumno logra encontrar a sus compañeros compatibles en el juego de tarjetas con deditos.	El alumno con cierta dificultad logra encontrar a sus compañeros compatibles en el juego de fichas con deditos.	El alumno no logra encontrar a sus compañeros compatibles en el juego de fichas con deditos.
---	---	--

Sesión 10 "contando velitas"	Materiales
<p>Inicio 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Comenzar cuestionando si recuerdan qué fue lo que contamos la clase anterior? • ¿Recuerdan la canción que se cantó la clase anterior sobre los dedos? "cuantos dedos tengo" https://www.youtube.com/watch?v=VM1enUfi0BI se va a retomar para continuar trabajando, si es necesario se volverá a poner, cuando el monito del video muestre su mano y llegue al número cinco preguntar ¿Cuántos dedos tiene? Al terminar la canción, cuestionar: ¿fue difícil seguir la canción contando los dedos? ¿recuerdan cuántos dedos contamos en total? • Mencionar y cuestionar: ¿saben cuándo será su cumpleaños? ¿Cuántos años tienen? Pedir que se unan con un compañero y nos vamos a poner de pie. • Mencionar que se pondrá la canción (de parejas) "hola amigo" pedir que cuando la maestra pare la música cada uno se pregunte ¿Cuántos años tiene? Y primero uno de los dos niños debe mostrar su edad con la cantidad de sus deditos, si no puede hacerlo el otro compañero lo apoyará y después el otro compañero muestra su edad. Cada uno contará los dedos de su compañero. • Después se volverá a poner la música, pero ahora cambian de pareja, bailan y cuando se pare la música harán lo mismo. Preguntar ¿fue fácil mostrar tu edad? ¿lograste mostrar la cantidad de tus años en tus dedos? La maestra irá supervisando y guiando a quien requiera apoyo para cumplir el objetivo.  <p>Desarrollo 60 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar que será momento de utilizar las herramientas de detective y que saldrán a buscar las nuevas pistas, por toda la escuela se va a encontrar harina, velas, algunos pasteles, pastelerías y un procedimiento para hacer masa moldeable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Bocina • Computadora • Imágenes de pastel • Velas • Pasteleros • Harina • Sal • Agua • Aceite • Cerillo

- Ir al salón y cuestionar: ¿Qué creen que van hacer? Dejar que ellos construyan sus ideas llegando a la conclusión de que el día de hoy serán unos pasteleros ¿saben qué es un pastelero? ¿Aquí hay personas que hacen pasteles? Hablar acerca del trabajo que hace la señora María, mamá de un alumno.
- Mencionar a los niños que en equipos de tres van a elaborar la masa para el pastel artificial que no se comerá, la maestra dará los materiales a cada grupo, y los guiará para que vayan poniendo agua a la harina, la mezclen, pongan sal y la maestra les pondrá poquito aceite para que no se pegue. En cada equipo habrá niños de 3ro para que apoyen a los pequeños.
- La maestra guiará y apoyará todo el proceso para que la masa quede bien.
- Cuando los niños tengan su masa dar la indicación de que harán un pastel, tendrán un plató y ahí lo harán como ellos imaginen y puedan, cuando cada niño tenga su hermoso pastel cuestiona la maestra ¿Qué le falta? Las velas verdad, los niños tendrán velitas en su lugar, la maestra da la consigna de que ella mencionará la cantidad de velitas que deben poner y ellos deben de seguir la instrucción porque el dueño del pastel así lo pidió.
- La maestra irá mencionando cantidades pequeñas que los niños puedan ir contando y determinar el cardinal al colocar las velas.
- La maestra enfocará algunas preguntas en los niños para lograr participar todos, o dirigidas a quienes se vaya notando que se requieren mayor retroalimentación.
- Después dar la indicación de hagan un pastel de tres pisos o niveles, se les dará el ejemplo, mencionar otras cantidades.
- Dejar que jueguen haciendo pasteles junto con la maestra y esos pasteles los pondremos en una mesa para exposición.



Cierre 20 minutos

- Para cerrar la sesión del día retomaremos algunos cuestionamientos ¿Cómo se sintieron al hacer el pastel? ¿fue fácil colocar y contar las velitas? ¿lograste poner las velitas que la maestra señaló? Registrar algunos cuestionamientos.

<ul style="list-style-type: none"> ● Se pondrá el video de “las velitas soplaré” https://www.youtube.com/watch?v=Cu8x_fFCmFU la maestra en cada cantidad de velitas que se vaya asignado al pastel en el video, lo parará y preguntará ¿cuántas velas hay aquí? Se tratará de trabajar la subitización pero en mayor cantidad de velitas las contaremos todos preguntando ¿Cuántas velitas hay? ¿Les gustó lo que hicimos hoy? ¿En nuestra casa qué podemos contar? ● Para terminar, cuando lleguen las mamás podrán mostrar sus creaciones y contar sus velitas. <p>Variante: los niños de tercero pueden poner más velitas o más niveles a su pastel.</p>	
--	--

RÚBRICA

El alumno logra la cardinalidad de 10 o menos elementos		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra cardinalidad de 10 elementos.	El alumno con apoyo logra cardinalidad de 10 elementos.	El alumno no logra cardinalidad de 10 elementos.
El alumno logra por sí mismo poner las velitas y lograr la cardinalidad de la cantidad que se le pide.	El alumno con apoyo logra por sí mismo poner las velitas y lograr la cardinalidad de la cantidad que se le pide.	El alumno no logra por sí mismo poner las velitas y lograr la cardinalidad de la cantidad que se le pide.
El alumno muestra entusiasmo por la realización de su pastel.	El alumno con cierta dificultad muestra entusiasmo por la realización de su pastel.	El alumno no muestra entusiasmo por la realización de su pastel.

Sesión 11 “Vamos a contar gotitas de agua”	Materiales
---	-------------------

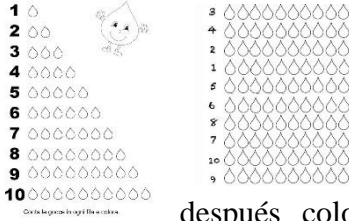
<p>Inicio 15 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retomando la clase anterior ¿Qué fue lo que contamos? ¿Cómo les hizo sentir esa actividad? ¿Recuerdan quién puso más velitas y cuantas? ● Se pondrá un video sobre el conteo de gotitas de agua en las nubes https://www.youtube.com/watch?v=jaCk3BjZZ-A los niños tendrán que seguir con el audio la repetición de la cantinela, la maestra pausará el video donde sea necesario para abiertamente preguntar en cantidades pequeñas ¿Cuántas gotas hay? O bien en cantidades grandes que los niños sean quienes pasen a contar señalando con su dedo y preguntando al final ¿Cuántas gotas contaste? ● Cuando terminen cuestionar ¿fue fácil contar? ¿Alguna vez se equivocaron? Se van a sentar en círculo y por medio del juego de la papa se quema se socializarán las respuestas sobre ¿saben por qué llueve? <p>Desarrollo 60 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para reforzar las ideas que los niños tienen acerca del tema de la lluvia se pondrá el siguiente video que explica el proceso (no se profundizará) https://www.youtube.com/watch?v=V5FW91TErso al finalizar solo se cuestionará ¿alguien quiere compartir qué recuerda del video? Socializar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Bocina ● Proyector ● Lupa ● Nubes de cartón ● Gotas de agua ● Secuencia numérica ● Libreta ● Lápiz ● Colores
--	---

- Comentar que ya quedan pocos días para dejar de ser detectives, así que deben ponerse el traje para abordar las misiones. Saldrán al patio en esta ocasión en dos equipos y el equipo deberá encontrar 10 nubes que tendrán números del uno al 10.
- La maestra irá apoyando cuando crea necesario a cada equipo para que vayan contándose y puedan verificar si ya tienen las 10 nubes y si ningún número se repite.
- En el patio con sus nubes a cada equipo la maestra les mostrará una secuencia numérica que deberá estar en la pared a la vista de todos y con su apoyo irán ordenando los números de las nubes mientras van contando y verificando. La maestra dirá: este es el número uno, busquen la nube que tenga el número uno, y la colocan, después este es el dos busquen este número y colocan la nube, así hasta tener el orden hasta 10, el equipo que lo termine primero y correctamente ganará.
- La maestra va a mencionar: que nuestras nubes no tienen gotitas de agua ¿quieren ponerles gotitas de agua? Las gotitas de agua serán de cartón, la consigna será: colocar la cantidad de gotitas según el número, la maestra apoyará en la identificación de los números. El equipo debe lograr poner una gota en donde está el número uno, la maestra dirá ejemplo: ¿saben qué número es? Es el número cuatro ¿Cuántas gotas vamos a poner? Los niños contestan y el equipo intenta lograr el reto que se demanda, la maestra apoyará donde sea necesario, pero tratará de dejar que los niños lo intenten hacer solos, donde se observa que los niños no se involucran la maestra estará animándolos y apoyando.
- Para terminar la actividad, juntos todo el grupo, van a verificar y retroalimentar contando para revisar, preguntando siempre al final ¿Cuántas gotitas hay aquí?



Cierre 25 minutos

- En el salón cuestionar: ¿fue fácil encontrar las nubes? ¿fue fácil acomodar las nubes? ¿fue fácil poner la cantidad de gotitas que se necesitaba? ¿Qué les gustó más? ¿Qué no les gustó? La maestra invita a participar a los niños que menos participan. ¿Quién ganó? Felicitar a los dos equipos.
 - Dar una pequeña actividad gráfica en el cuaderno donde los niños observan los elementos y los contarán, para después colorear, la actividad será diferente para cada grado.
 - La maestra permite que los niños lo hagan por sí mismos para al final retroalimentar individualmente.
 - Utilizar la escalera de la metacognición.
- Variante:** a los niños de tercero podemos dar en la actividad gráfica elementos hasta el 10 o suplir ya con los números, elemento y número.
Segundo solamente hasta el cinco y primero puede ser hasta el tres.



RÚBRICA

El alumno logra la cardinalidad de 10 elementos		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra establecer el orden de los números.	El alumno con apoyo logra establecer el orden de los números.	El alumno no logra establecer el orden de los números.
El alumno logra poner la cantidad de gotas según el número.	El alumno con apoyo logra poner la cantidad de gotas según el número.	El alumno no logra poner la cantidad de gotas según el número.
El alumno logra la cardinalidad de cualquier cifra.	El alumno con apoyo logra la cardinalidad de cualquier cifra.	El alumno no logra la cardinalidad de cualquier cifra.

Sesión 12 “Todos nuestros juguetes están desordenados”	Materiales
<p>Inicio 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retomando un poco de la clase anterior sobre la actividad donde contaron las gotas de lluvia y cuestionando ¿Qué recuerdan sobre lo que realizamos? ● Se va a preguntar a los alumnos ¿ustedes saben qué es el orden? Escuchar sus ideas y orillarlos el orden de las cosas. ● Posterior a esto se va a retomar el libro de mi álbum página nueve “encuétralo” se va a comentar con los niños sobre cómo se ven esos juguetes ¿están ordenados? ¿pueden contarlos? Recuperar sus ideas y sus intentos por contar. <p>Desarrollo 50 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comentar a los alumnos que saldrán al patio para poder observar todo lo que van a encontrar, retomando nuestro papel de detectives. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Juguetes ● Materiales del aula ● Trajes de detectives ● Lupas ● Mesas de trabajo

- Cuando estemos fuera en el piso observar que hay muchos juguetes dispersos sobre el patio (juguetes que un día antes la maestra pidió a sus alumnos) en primer momento se comentará que los detectives tendrán que identificar algunos de los juguetes que son de ellos y posterior a esto pedirá los alumnos que intenten contar teniendo los juguetes dispersos, se puede ir asignando la participación por grados, la maestra apoyará a los niños más pequeños para que juntos logren contarlos



(en esta sesión se trabajará pocos elementos según el grado académico de cada niño, 1° tres a cinco elementos, 2° cinco-10 y 3° 10-20)

- Después de contar sus juguetes preguntar ¿fue fácil contar con los juguetes dispersos? ¿Quién sí lo logró?
- Después de esto la maestra mostrará a los alumnos contando junto con ellos la cantidad de juguetes que se tienen, la maestra acomodará los juguetes en diferente forma, en montones, en fila, en círculo, llegando a la conclusión con sus alumnos que el resultado del conteo es el mismo, y que el orden no cambia el total.
- Dejar que sigan manipulando los juguetes y logren el conteo junto con sus pares empleando diferentes formas de distribución de juguetes.


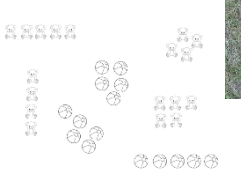
Cierre 30 minutos

- Después para poder concretar los aprendizajes la maestra formará mesas de trabajo de acuerdo a los grados 1°, 2° y 3°, donde en cada mesa van a encontrar diferentes materiales y en diferente orden, se dará la siguiente consigna: en sus mesas de trabajo tienen diversos materiales en diferente orden, juntos tratarán de contar los juguetes sin moverlos del orden en el que están, después haremos el contraste sobre la cantidad de elementos de otros juguetes.
- La maestra pasará a observar los equipos, pero permitirá que ellos solos lo logren.
- Cuando finalicen en equipos, se va a verificar y retroalimentar sus respuestas.
- Terminar con algunos cuestionamientos: ¿las respuestas del total de elementos cambiaron? ¿Por qué sí o por qué no?



<ul style="list-style-type: none"> ● Reflexionar juntos acerca de que el orden no altera el total de elementos que se encuentren en un grupo de cosas. 		
Rúbrica		
El alumno comprende que el orden no altera la cantidad final.		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno puede ordenar de diferentes formas los elementos para su conteo.	El alumno en ocasiones puede ordenar de diferentes formas los elementos para su conteo.	Se le dificulta al alumno ordenar de diferentes formas los elementos para su conteo.
El alumno comprende que el orden de los elementos no altera el número total.	El alumno en ocasiones comprende que el orden de los elementos no altera el número total.	Se le dificulta al alumno comprender que el orden de los elementos no altera el número total.
El alumno logra mencionar correctamente el total de elementos sin importar el diferente orden que se establezca.	El alumno en ocasiones logra mencionar correctamente el total de elementos sin importar el diferente orden que se establezca.	Se le dificulta al alumno mencionar correctamente el total de elementos sin importar el diferente orden que se establezca.

Sesión 13 “ordenemos nuestros alimentos”	Materiales
<p>Inicio 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retomando un poco de la clase anterior sobre la actividad donde se empleó los juguetes que trajeron de casa, cuestionar: ¿Qué recuerdan sobre lo que realizamos? ● Preguntar a los alumnos ¿Qué fue lo que desayunaron hoy? Escuchar sus ideas y contrastar sus respuestas con las de sus compañeros. ● Posterior a esto realizar el pequeño juego de caricaturas, donde los alumnos van a mencionar solamente alimentos que desayunaron, la maestra los irá plasmando en la pizarra para después contarlos. <p>Desarrollo 50 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comentar a los alumnos que saldrán al patio para poder observar todo lo que van a encontrar, retomando nuestro papel de detectives. ● Cuando estén fuera en el pasto observar que hay muchos alimentos por todos lados, dispersos (será material de mate divertido “el mercado”) en primer momento comentar que los detectives tienen mucha hambre, y es necesario que vayan seleccionando los alimentos que desean comer, pero habrá algo importante la maestra menciona la cantidad de alimentos que debe comer el detective y ellos deben tomar la acordada (las cantidades van a ir cambiando de acuerdo al grado académico de cada grupo de niños). ● Cuando la maestra mencione un número cada detective debe sentarse con sus alimentos en un espacio en el pasto, se les pedirá que los acomoden en el orden que ellos decidan, todo el grupo junto con el apoyo de la maestra irán pasando a contar los alimentos de los detectives, identificando que tienen la misma cantidad de alimentos aunque el orden en como los acomodaron sea distintos, la maestra orillará a los alumnos para que cuando nombre otra cantidad de elementos ellos vayan y comparen las 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alimentos de mate divertido ● Trajes de detective ● Actividad gráfica ● Colores

<p>mismas cantidades, llegando a la conclusión en que el orden no afecta el total.</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de la actividad los alumnos podrían jugar de forma libre con sus alimentos. <p>Cierre 30 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de la experiencia con el apoyo de la maestra para identificar que el orden no altera el total, los alumnos van a realizar una pequeña actividad donde puedan plasmar lo aprendido. Se les asignará una hoja donde tendrán diferentes elementos en diferente orden, la indicación dirá: colorea las colecciones que tengan la misma cantidad de elementos, se dará la oportunidad de que los alumnos lo hagan para que la maestra pueda retroalimentar. 	 
--	---

Rúbrica		
El alumno compara correctamente el total de elementos identificando que el orden no altera el total de elementos.		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra identificar con su equipo que las cantidades de alimentos corresponden a la misma cantidad sin importar el orden.	El equipo la mayoría de las veces identifica que las cantidades de alimentos corresponden a la misma cantidad sin importar el orden.	El equipo tiene dificultad para identificar que las cantidades de alimentos corresponden a la misma cantidad sin importar el orden.
El alumno sigue las instrucciones y las ejecuta sin apoyo de la maestra.	El alumno en ocasiones sigue las instrucciones y las ejecuta sin apoyo de la maestra.	El alumno tiene dificultad al seguir las instrucciones y ejecutarlas sin apoyo de la maestra.
El alumno logra comparar correctamente el total de elementos identificando que no importa el diferente orden que se establezca.	El alumno en ocasiones logra comparar correctamente el total de elementos identificando que no importa el diferente orden que se establezca.	El alumno tiene dificultad para comparar correctamente el total de elementos identificando que no importa el diferente orden que se establezca.

Sesión 14 "Escucho y construyo"	Materiales
<p>Inicio 20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Retomando un poco de la clase anterior sobre la actividad donde emplearon los alimentos para contar colecciones con los mismos elementos, cuestionar: ¿Qué recuerdan sobre lo que realizamos? Van a preguntar a los alumnos ¿Cómo es tu casa? ¿es grande? ¿Qué formas geométricas tiene tu casa? Escuchar sus ideas y contrastar sus respuestas con las de sus compañeros. Posterior a esto van a utilizar tangram, los niños lo podrán compartir con sus compañeros en pequeños grupos y entre ellos irán formando como es su casa y lo van a mostrar al grupo. <p>Desarrollo 40 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Equipos de trabajo Figuras geométricas por color y forma Colores Hoja de trabajo.

- El día de hoy dar a los alumnos un pequeño muñequito de detective, se va a comentar que el detective ha trabajado mucho y debe irse a casa, pero ¿tiene casa? Escuchar sus respuestas.
- Comentar a los alumnos que se les dará diversas formas geométricas para que puedan ir creando diversas casitas, pero deberán escuchar y atender a la instrucción para poder construir su casa.
- La maestra comenzará dando diversas figuras a los niños, mencionando que en primer momento lo harán en equipos los cuales estarán con diversos grados para que se apoyen, les cuestionará cuáles son sus formas. Cuando los equipos tengan el material la maestra dará indicaciones como: selecciona 15 figuras de cualquier color y formen la casa de los detectives, selecciona 10 figuras de color rojo y formen la casa, seleccionen solo cuadrados de cualquier color y formen la casa, etc.
- Después preguntar ¿con qué otros objetos podemos armar la casa? ¿esos objetos se pueden contar? Pedir que salgan al patio y recojan todo lo que les pueda servir para armar su casa (pasto, palitos, piedras, basuritas, hojas secas). Dejar que construyan su casa y cuestionar ¿todos los objetos que trajeron se pueden contar?
- Dialogar con los alumnos sobre que todas las cosas, de diferente color puede contarse.
- Se dará el espacio necesario a los niños para que vayan contando y discriminando cuando sea necesario, después de cada construcción de casa podrán mostrarla a sus demás equipos.



Cierre 40 minutos

- En la siguiente actividad para cerrar, para recordar un poco sobre todo lo que fuimos contando en estos días, dar a los alumnos una hoja de trabajo a 3° donde se les pida que dibujen todo lo que ellos recuerden que contaron (objetos, zapatos, nubes, animales, frutas, etc.), los alumnos de 1° y 2° se les dará una hoja de trabajo donde habrá dibujos y ellos van a colorear todo lo que contaron esos días.
- Para finalizar van a cuestionar ¿Qué es lo que se puede contar? Escuchar las ideas de los niños mencionando que pueden contar muchas cosas.
- Terminar preguntando ¿en casa qué puede contar?, ¿en el jardín?, ¿en la tienda? ¿en el río? Tratándolos de llevar a situaciones de su vida diaria y que el conteo está inmerso en todos lados.

Logran hacer la abstracción sobre color y formas para poder reunir los elementos según las cantidades asignadas.		
Nivel III Sobresaliente	Nivel II Satisfactorio	Nivel I Básico
El alumno logra realizar clasificación por color.	La mayoría de las veces el alumno logra realizar clasificación por color.	El alumno muestra dificultad para lograr realizar clasificación por color.
El alumno logra realizar clasificación por forma.	La mayoría de las veces el alumno logra realizar clasificación por forma.	El alumno muestra dificultad para lograr realizar clasificación por forma.
El alumno logra discriminar color y formas para poder reunir los elementos según las cantidades asignadas.	El alumno en ocasiones logra discriminar color y formas para poder reunir los elementos según las cantidades asignadas.	El alumno muestra dificultad para lograr discriminar color y formas para poder reunir los elementos según las cantidades asignadas.
El alumno identifica que se pueden contar conjuntos de elementos con diferentes características.	La mayoría de las veces el alumno identifica que se pueden contar conjuntos de elementos con diferentes características.	El alumno muestra dificultad para identificar que se pueden contar conjuntos de elementos con diferentes características.

Sesión 15 “Feria del conteo”	Materiales
<p>Inicio 15 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retomado el tema anterior por medio del juego “zapatito blanco, zapatito azul” se harán algunos cuestionamientos: ¿Qué fue lo que hemos contado estos días? socializamos las ideas. ● Sentados en un círculo cuestionar: ¿saben qué es una feria de juegos? ¿Aquí en el Tullillo han tenido feria? ¿Qué hay en una feria? La maestra dirigirá las mismas preguntas a cada uno de los tres grados para poder detectar las ideas que tienen. ● Mencionar que el día de hoy tendrán una feria de juegos para contar en el jardín (está frente la escuela) con el apoyo de las mamás, pero ¿saben qué juegos habrá? ¿Cuáles creen ustedes? ¿qué hacemos para investigar? <p>Desarrollo 1 hora</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dentro del salón los niños construirán sus ideas respecto a la feria, ¿a qué creen que jugarán en la feria? Guiar a los niños para obtener las respuestas de: <ul style="list-style-type: none"> - Juego de aros - Juego de ensartar pelotas - Juego de bolos - Saltar la cuerda ● Comentar a los niños que ahora irán al jardín y ahí estará ya acomodado el material, junto con las mamás que estarán en cada juego. ● Cuando el material esté listo explicar a los niños que todos van a jugar, pero cada juego tendrá el objetivo y una distancia de donde partir, así como cada niño tendrá una hojita de evaluación donde habrá cuatro apartados y cada uno tendrá la imagen de los juegos, esa hora será un registro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pelotas ● Red de pelotas ● Aros ● Bolos ● Cuerda ● Mesas ● Hoja de evaluación ● Lápiz ● colores



- Los niños tendrán oportunidad de jugar en cada juego respetando el turno, las mamás apoyarán para que sigan las reglas.



- Juego de aros: cuando el niño tenga sus aros deberá contarlos y mencionar cuántos tiene en sus manos, el niño comienza a tirar los aros y cuando se los termine deberá ir y contar cuántos aros encestaron, después ir a su hoja de registro y dibujar el total de aros que logró encestar (o el número).



- Juego de ensartar pelotas: el niño tendrá una cubeta con tres, cinco, o 10 pelotas de acuerdo al grado, contará sus pelotas mencionado el total con lo que inicia, y después cuántas pelotas logró tener dentro de la reja, después ir a su hoja de registro y dibujar el total de pelotas que logró encestar.



- Juego de bolos: el niño tendrá tres oportunidades en este juego o sea tres pelotas al iniciar, las lanzará y contará la cantidad de bolos que tiró después, ir a su hoja de registro y dibujar el total de bolos que logró tirar.



- Saltar la cuerda: en este los niños se posicionarán y contarán el total de saltos dados en 3 oportunidades, después ir a su hoja de registro y dibujar una rayita por cada salto realizado.

- Los dibujos los realizarán como ellos puedan y solamente se registrará en una ocasión en la segunda y tercera jugarán libremente junto con la maestra y las mamás, pero la maestra estará observando y escuchando por momentos en cada juego el conteo que realizan los niños, preguntando siempre ¿Cuántos encestaste? ¿Cuántos tiraste?, apoyando y motivando para que realicen las actividades.
- También pueden integrarse personas de la comunidad si así lo desean.

Cierre 25 minutos

- Cuando regresen a la escuela, en el salón se revisará la hoja de registro de cada niño y se dará un tiempo para socializar de forma grupal ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿qué no les gusto? ¿fue divertido? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendimos en estos días? ¿les gusto ser detectives? ¿Qué les gustaría buscar la próxima vez? ¿Qué juego fue más divertido? Registrar respuestas.

<ul style="list-style-type: none"> ● Ir a observar la infografía de la escalera de la metacognición para observar a dónde pueden llevar lo que aprendieron. <p>Variantes: Tercero puede tener más aros para aumentar el conteo y el cardinal, pueden también escribir los números del total de veces que logran su juego.</p> <p>Habrà una secuencia numérica en la pared para que los niños puedan ir escribiendo el número que le corresponde al último cardinal que cuentan, primero no lo hará solo segundo y tercero teniendo en cuenta que el objetivo aún no es reconocer la grafía, pero sí pueden hacerlo a través del conteo lo harán.</p>	
<p>Instrumentos de evaluación del aprendizaje de esta sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diario de trabajo (anexo 4) ● Lista de cotejo (anexo 5) ● Metacognición (anexo 6) 	

V. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

El concepto de evaluación ha variado conforme pasan las décadas, pero de forma global se habla sobre el emitir un juicio ante algún aspecto, a continuación, se presentan algunas definiciones, Rosales (1990) considera que es un juicio que se hace por medio de una reflexión de los momentos y situaciones que son factores en un proceso de aprendizaje, con el objetivo de identificar resultados.

Por tal motivo relacionado a la investigación presentada se pretende establecer un juicio acerca de lo que se logró rescatar, a través de los datos recolectados y tomando en cuenta el proceso suscitado, en palabras de la investigación acción el objetivo será compartir un informe donde se plasmen una evaluación y un resultado sobre algunos cambios que serán parte de una transformación en la práctica del docente.

5.1 Modelo seleccionado CIPP

Las siglas CIPP significan: contexto, entrada, proceso y producto, siendo los componentes de este modelo, (Stufflebeam & Shinkfield, 1987). Cada uno de los componentes del modelo llevan al docente a cuestionarse sobre su proyecto de innovación educativa: ¿Qué hay que hacer? ¿Cómo se debe hacer? ¿Se está haciendo esto? ¿Ha tenido algún éxito? Y de esta forma dirigir su trabajo a mejorar durante la evaluación.

El modelo seleccionado para el proceso de evaluación es el modelo CIPP funcionando como una herramienta que es aplicada en áreas de evaluación educativa: evaluaciones de proyectos, productos, distritos escolares, entre otras áreas. El objetivo principal de este modelo es poder dar información específica y útil, acerca de lo que se realizó, se planeó, así como las metas establecidas, en este caso será aplicado al proyecto de innovación, se pretende que pueda ayudar a mejorar paulatinamente el proyecto, haciendo cada vez más eficaz y eficiente, los tiempos, los recursos y todo lo empleado, así como el empleo de la toma de decisiones durante el proceso (Bausela, 2003).

5.1. Etapas del modelo CIPP

5.1.1 Contexto

Dentro de esta etapa se evalúan necesidades, situaciones problema, factores externos que pueden ser parte del proyecto y que pueden afectar o beneficiar, de la misma forma es importante

en este momento se conozca el contexto y poder comprenderlo, identificando expectativas y necesidades de las personas que están involucradas, con esta información podremos plantear objetivos, propósitos, metas acerca de la evaluación del proyecto de innovación educativa (Bausela, 2003).

Esta evaluación va enfocada a poder identificar y comprobar por medio de la aplicación del proyecto si los objetivos que se plantearon fueron logrados, si fueron elaborados a partir de todo lo detectado en un inicio: las características del problema y las necesidades que se fueron observando y en caso de no haber atendido todo lo que se identificó sobre nuestro contexto, será necesario generar un análisis de esta información, con la finalidad de poder detectar áreas que requieren mayor atención y que son necesarias seguir mejorando, el instrumento que se utiliza es la rúbrica (anexo 7).

5.1.2 Entrada

Dentro de esta etapa se evalúan opciones para poder satisfacer esas necesidades y expectativas detectadas en la etapa anterior, de tal forma se generan acciones para poder planificar los procedimientos que se llevarán a cabo en el proyecto de innovación educativa, una vez que se realizan el plan se identifican aquellos recursos que son necesarios para llevar a cabo las estrategias planteadas (Bausela, 2003).

En este momento de la evaluación se pretende poder identificar y comprobar que el plan de acción elaborado podrá responder a cada una de las necesidades encontradas en una primera instancia, con la finalidad de lograr cada uno de los objetivos planteados. A través de esta evaluación se podrá plasmar el potencial que dicha propuesta tiene, por medio de las diversas estrategias y los recursos que fueron desarrollados y aplicados según la edad y nivel de los alumnos, esta propuesta podrá orientar a otros docentes para llevar a cabo la ejecución de este proyecto que se presenta. Para evaluar este aspecto se utilizará la escala estimativa sobre los recursos empleados (anexo 8).

5.1.3 Proceso

Dentro de esta etapa se evalúan los procesos de la ejecución del plan, o sea que se revisa la intervención, con la finalidad de tener una orientación sobre lo realizado, identificando donde es necesario realizar ajustes, esto nos brinda información para la toma de decisiones sobre el procedimiento, estrategias y actividades que se fue llevando a cabo, con la finalidad de lograr

lo planteado, en esta etapa se genera un proceso ya que se da un seguimiento continuo sobre su implementación (Bausela, 2003).

Dentro de esta etapa se va a utilizar el diario del docente, ya que es un instrumento que apoya a categorizar la información sobre cómo se está implementando el plan de innovación educativa, así como los momentos más relevantes en relación a cada una de las estrategias y actividades utilizadas, dando respuesta sobre las áreas que necesita mejorar el docente y cuáles de ellas deben continuar en la práctica, este instrumento (anexo 9) apoyará la evaluación para mejorar la aplicación del programa.

5.1.4 Producto

En esta etapa se evalúan los productos, identificando los resultados que podrían suscitarse, con el fin de poder mantener el proceso del proyecto de forma eficaz, se hacen juicios y análisis sobre los objetivos que se pretenden alcanzar, se realiza la evaluación de estos y se tiene información para la toma de decisiones sobre las mejoras del proyecto de innovación educativa (Bausela, 2003).

De cada una de las evaluaciones anteriores se obtendrá información para poder evaluar los resultados tanto en un corto como en un largo periodo, esto dará pie a poder seguir aplicando dicho proyecto con la finalidad de tener resultados que sean relevantes para cada docente, posterior a esto con el apoyo de algunas preguntas sobre lo esperado, se podrá realizar el informe donde se pueda contrastar lo que se obtuvo con la aplicación del proyecto de innovación con lo que se esperaba.

5.2 Propósitos de la evaluación

- Valorar en qué medida la propuesta de innovación educativa responde a las necesidades encontradas dentro de la problemática planteada, a través de una rúbrica de evaluación con la finalidad de reunir información sobre la etapa de contexto del modelo CIPP y poder generar el análisis final.
- Clasificar información necesaria sobre la elaboración de la propuesta, así como el empleo de los recursos e insumos que se utilizaron a través de una escala estimativa, con la finalidad de poder obtener datos para evaluar la etapa de entrada del modelo CIPP y poder generar el análisis final.
- Categorizar información sobre el proceso de la aplicación e implementación del proyecto por medio del diario de campo con la finalidad de poder identificar qué ajustes son

necesarios para continuar mejorando en el planteamiento de las actividades, logrando la evaluación de la etapa de proceso del modelo CIPP.

5.3 Instrumentos de evaluación para recolectar datos

El investigador es quien decide qué técnicas e instrumentos emplear para la recogida de datos, por lo tanto, se opta por la observación ya que también es parte fundamental de la metodología cualitativa, dentro de la cual se encuentra inmersa la investigación.

La observación participante (Latorre, 2005), es la apropiada para estudios donde el investigador se involucra directamente, como es el caso de aquellas realizadas por docentes, este tipo de técnica permite que el investigador se acerque directamente a las personas involucradas en el desarrollo de la investigación, la propuesta desarrollada es ejecutada por el mismo docente investigador, este es el motivo por el que se elegirá instrumentos dentro de esta técnica como lo son: rúbrica, escala estimativa y diario de campo.

5.3.1 Rúbrica

Una rúbrica permite evaluar el nivel de desempeño en una tarea o evaluar el nivel de rendimiento en la elaboración de una tarea, los aspectos que se reflejan en este instrumento son aquellos que son parte del contexto de los alumnos y tendrá el objetivo de valorar en qué medida la propuesta de innovación educativa responde a las necesidades encontradas dentro de la problemática planteada, a través de una rúbrica de evaluación con la finalidad de reunir información sobre la etapa de contexto del modelo CIPP y poder generar el análisis final (anexo 7).

5.3.2 Escala estimativa

Retomando a Latorre (2005), este instrumento es utilizado para evaluar o estimar resultados obtenidos, pueden ser implementadas por el mismo investigador o bien por personas externas, es empleado para clasificar información necesaria sobre la elaboración de la propuesta así como el empleo de los recursos e insumos que se utilizaron, a través de una escala estimativa, con la finalidad de poder obtener datos para evaluar la etapa de entrada del modelo CIPP y poder generar el análisis final.

5.3.3 Diario de campo

Este instrumento (anexo 9) desde el punto de vista del diario del investigador según Latorre (2005) es una herramienta donde se recogen reflexiones, hipótesis, análisis ante lo que se está observando y esto da pie a identificar qué se realizó de forma favorable y qué no, por lo

tanto, esto abona a mejorar aspectos de la práctica docente. Seleccionar un diario lleva incluido tener disciplina para registrar con constancia y tomarse el tiempo necesario para generar el análisis, tiene grandes ventajas, pero una que se destaca es que este instrumento da la pauta para observar la enseñanza que implementa el docente y cómo aprende el alumno, así también se puede estructurar en aspectos que son relevantes registrar para obtener respuesta ante los sucesos.

El diario de campo es seleccionado por las características ya mencionadas, pero sobre todo porque el docente investigador dentro de su práctica ya emplea este instrumento por lo tanto se encuentra familiarizado con él y le ha dado muy buenos resultados, pero en esta ocasión tiene el objetivo de categorizar información sobre el proceso de la aplicación e implementación del proyecto por medio del diario de campo con la finalidad de poder identificar qué ajustes son necesarios para continuar mejorando en el planteamiento de las actividades, logrando la evaluación de la etapa de proceso del modelo CIPP.

5.4 Sistematización de los resultados

Una vez aplicada la propuesta, el docente podrá realizar una sistematización de resultados con el modelo CIPP, como bien se ha mencionado la metodología empleada en este proyecto de innovación educativa es la investigación acción Latorre (2005), que respalda el proceso de la sistematización.

Con relación al modelo CIPP en la etapa de evaluación del producto, se considera como objetivo el poder recolectar las descripciones y juicios acerca de los resultados que se obtuvieron, realizando un contraste con los objetivos de evaluación que se establecieron, así como las necesidades previamente encontradas, esto se logrará a través del empleo de instrumentos acordes a cada propósito de evaluación.

La etapa de evaluación es a lo que Latorre (2005) llama como la reflexión, para el autor este es el momento en que ya se cierra el ciclo porque ya se habrían hecho los ajustes necesarios y se puede generar un informe que implicaría: un replanteamiento del problema, interpretar datos, la recopilación, la representación y demostrar el significado de la realidad estudiada y trabajada, teniendo en cuenta que los resultados nos serán siempre los esperados, pero lo importante es poder rescatar el aprendizaje obtenido en la aplicación del proyecto, en beneficio para nuestra práctica docente.

Cada docente puede llevar su propio proceso de análisis, pero Latorre considera algunos puntos relevantes para un análisis cualitativo:

- En primer momento habrá que **recopilar la información**, de cada momento importante de la aplicación del proyecto de innovación educativa, es necesario ir tomando anotaciones sobre todo lo que es importante.
- Después de tener toda la información recolectada, será importante **reducir** dicha información, focalizando datos y delimitando todo lo obtenido, se puede categorizar para poder trabajar de forma más sistematizada y ordenada.
- Teniendo la información ya categorizada, se va a **disponer** de dichos datos, presentándose de forma ordenada, esto quiere decir que estará organizada, el docente puede apoyarse de algún formato con que se sienta familiarizado, diagramas, matrices etc.
- Con la información ya ordenada es momento de **validar** dicha información proyectando la credibilidad de ésta, el autor sugiere algunas estrategias importantes en las que podemos basarnos en este punto del proceso.
- En el último momento se pretende **interpretar la información**, cuando la información ya es validada se realiza una explicación y descripción de la acción, generando significados para poder dar respuesta a la hipótesis de acción.

Según el modelo de evaluación CIPP para terminar el proceso de análisis es necesario realizar un informe claro de todos los datos positivos y negativos que fueron validados y que son importantes resaltar para la transformación de nuestra práctica docente (Bausela, 2003). En relación con eso Latorre (2005) considera que la elaboración de este informe es una forma de poder dar a conocer los resultados a otras personas, tiene la finalidad de que otros docentes puedan emplearlo en sus prácticas, en este momento hace pública su investigación y permitiendo que otras personas corroboren o aporten una crítica hacia lo realizado, de esta forma nuestro informe toma validez.

De acuerdo a Stufflebeam, como se cita en Martínez (2017), una vez terminado el informe se debe reflexionar hacia lo obtenido, identificado si esa información es la necesaria para dar a conocer la propuesta, otro aspecto que debe estar en el informe son los pasos que se tomaron para ir generando la evaluación, en el modelo CIPP nos menciona etapas a seguir y a evaluar y así mismo se presenta lo que Latorre considera, se considera que se puede hacer uso

de ambos, con el modelo de evaluación se puede hacer la recogida sistemática de los datos y con el proceso que menciona Latorre se puede categorizar la información para ir delimitando la necesaria y presentar informe.

5.5 Resultados esperados

Después del proceso de la elaboración de la propuesta de innovación educativa se espera que los resultados obtenidos puedan favorecer las herramientas pedagógicas de la práctica educativa del docente, se podrá tener una comprensión detallada y clara sobre el contexto de los alumnos y las necesidades educativas, con los resultados obtenidos el docente podrá seguir estableciendo metas y objetivos ante nuevos retos pedagógicos que se van detectando en la práctica.

Cada una de las estrategias pedagógicas, recursos y sesiones adaptadas al contexto de los alumnos serán aquellas herramientas que permitan al docente generar que los alumnos logren la adquisición de los principios de conteo y estos puedan ser reflejados en los indicadores de desempeño manifestándose de la siguiente manera:

- Principios de correspondencia uno a uno: el alumno podrá contar objetos uno a uno con precisión y consistencia.
- Principio de orden estable: el alumno recitará la secuencia numérica en el orden correcto.
- Principio de cardinalidad: el alumno identificará correctamente la cantidad total de objetos después de contar.
- Principio de Abstracción: el alumno podrá contar una variedad de objetos (diferentes tamaños, colores, tipos) sin dificultad.
- Principio de Irrelevancia del orden: el alumno podrá contar objetos en cualquier orden y determinar la cantidad total correcta.
- El alumno mostrará entusiasmo y confianza al realizar actividades de conteo.
- El alumno participa activamente en las lecciones y juegos de conteo.

Al aplicar la estrategia del juego para adquirir los principios de conteo en preescolar, el docente fácilmente podrá identificar los desafíos a los que se pueda continuar enfrentándose, con la intención de realizar ajustes y correcciones necesarias en sus prácticas futuras. Esta propuesta lleva al docente a una transformación de su práctica, donde se podrá esperar lo siguiente:

- El docente incorporará juegos y actividades lúdicas en sus planes, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo.
- El docente se volverá más creativo en la creación de actividades y juegos educativos, siendo divertidos y motivadores para los estudiantes.
- El docente se verá impulsado a continuar capacitándose y formándose en nuevas estrategias pedagógicas centradas en el juego y el aprendizaje lúdico.
- Al implementar estas actividades lúdicas aumentará la satisfacción laboral de docente, al observar un mayor interés por parte de los estudiantes.
- El docente tendrá la capacidad de adaptarse a diferentes niveles de habilidad de sus estudiantes y contexto, permitiéndole atender mejor las necesidades individuales de cada uno de ellos.
- Al incorporar el juego se creará un ambiente de aprendizaje más positivo y motivador, donde los estudiantes se sentirán más cómodos y dispuestos a participar.
- A través de esta estrategia se proporcionan mayores oportunidades para la evaluación formativa continua, porque permitirá al docente ajustar su enseñanza según el progreso y las necesidades de los estudiantes.

La aplicación de la propuesta de innovación no solo beneficia a los estudiantes, sino que también transforma significativamente la práctica docente. Esta transformación llevará al docente al acogimiento de metodologías innovadoras, mejorando la interacción y comunicación con los estudiantes, así como a un desarrollo profesional continuo y la creación de un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.

CONCLUSIONES

Durante este proceso de haber comenzado un grado más a nivel profesional como lo es la Maestría en Educación Básica ha dejado un gran aprendizaje al desarrollar una propuesta de innovación educativa, se puede resaltar que se han adquirido conocimientos que se han podido implementar en la práctica docente, como ya se ha mencionado la formación académica que se tiene es en Psicología Educativa, desde que se tuvo la oportunidad de estar frente a grupo se logró observar que se necesitaba capacitación en la docencia, a lo largo de las experiencias como maestra en diferentes planteles se han ido adquiriendo aprendizajes por medio de la práctica pero sin duda alguna el aprendizaje que deja este arduo proceso teniendo el acompañamiento de los asesores es muy significativo.

En la elaboración de cada uno de los apartados hay momentos que se resaltan muy significativamente pero también retos muy profundos y aglomerantes ya que el poder detectar que algo se requiere cambiar es difícil, pero buscar el donde comienza un problema, para poder abordarlo de raíz es aún más complejo, la propuesta que se presenta a nivel preescolar en una escuela unitaria es basada y regida por el plan de estudios 2017 centrado en aprendizajes clave, donde la reforma tiene como objetivo poder mejorar la calidad y la equidad de cada uno de los estudiantes con la finalidad de que puedan formarse integralmente y puedan lograr la culminación de aprendizajes para una vida con éxito, esto abonará a largo plazo a tener un país justo y libre, con un máximo potencial para cada uno de los ciudadanos.

Otra finalidad de la reforma educativa es tener una educación laica, gratuita y de calidad, que incluya a todas las personas, de tal forma que se garantiza que todos los mexicanos tengan acceso a esta educación que genere en ellos nuevos aprendizajes y conocimientos que les sean significativos para su vida diaria, con la idea de que respondan a la resolución de problemas que se les presenten en diversas situaciones. El artículo 3° de la constitución política de los estados unidos hace mención que nuestra educación debe generar y potenciar las facultades y habilidades de los mexicanos, al mismo tiempo tener amor a la patria, respetar a sus iguales y ser justos.

Otro aspecto que marca el proceso dentro de la investigación y que realmente fue un reto, ha sido el desarrollo de la propuesta de intervención en donde se empleó una secuencia

didáctica, fundamentada en el proceso de aprendizaje de Vygotsky (1995), se espera cumplir el objetivo establecido por medio de las sesiones desarrolladas y de esta forma poder atender lo que rige el plan de estudios, es necesario ajustar las estrategias de enseñanza y de aprendizaje que mejor se adapten a las características e intereses del grupo, buscando siempre desarrollar en ellos un pensamiento productivo y poder emplear enfoques que se encuentran dentro del plan de estudios que se trabaja.

Dentro del desarrollo de la propuesta surgieron ciertos hallazgos e inquietudes, había momentos en donde se tenían dudas en ciertas estrategias a emplear, sobre si éstas realmente eran contextualizadas al entorno de los estudiantes y sumaban al objetivo planteado, no se tenía la certeza acerca de si realmente eran prácticas innovadoras y creativas, pero se esperaba que fueran atractivas para los alumnos, de esta forma ellos podrían responder de forma positiva, y lo más importante se tenía la gran incógnita sobre si eso podría ser motivante para continuar aprendiendo.

Otro punto importante fue el diseño de instrumentos de evaluación de los aprendizajes, pero haciendo un análisis sobre el proceso del pensamiento matemático (SEP, 2017) en edad preescolar, se podía tener claro los indicadores que eran necesarios retomar para evaluar la adquisición de los principios de conteo. La selección de materiales acordes a la edad e intereses de los alumnos fue otro aspecto importante, se espera que la elección de herramientas pedagógicas pueda abonar a un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes puedan participar bajo un enfoque activo, propiciando que ellos sean constructores de sus propios conocimientos, sin embargo el tener claro y presente la línea de sustento teórico que se eligió, hizo tener un panorama más claro sobre las dificultades que se iban presentando durante el diseño de la propuesta de innovación educativa.

Sin duda alguna fueron muchos los cuestionamientos dentro de todo el proceso de la elaboración de este documento y poco a poco con la constancia, dedicación, organización y vocación, han ido favoreciendo a una transformación de la psicología a la docencia, esto ha implicado una serie de cambios al perfil profesional que anteriormente se tenía; como la integración de contenidos y procesos pedagógicos, el empleo de métodos de enseñanza acordes a las características y diversidad de un grupo, esta transformación se dirige hacia la adquisición de diversas competencias que se combinan entre sí, con teoría, práctica y desarrollo continuo,

para atender de manera efectiva las necesidades educativas de los estudiantes en la educación básica.

La combinación de la psicología en educación y la docencia es un resultado que viene a mantener mejor preparados y capacitados a los profesionales en el área educativa, ya que son ramas que se complementan. Dentro del perfil de Maestra en Educación Básica se considera que la clave de todo es el conocimiento sobre los diversos procesos que se ven inmersos en la enseñanza, si se quiere enseñar a los niños las nociones del número se debe partir del proceso sistemático necesario, porque existe una secuencia para que los estudiantes puedan adquirir estos conocimientos, de esta forma se tendrán los argumentos para poder seleccionar estrategias y métodos creativos, acordes al contexto, a la vida familiar y social, de esta forma poder adaptar la enseñanza a ellos y lograr los objetivos planteados desarrollando una educación de calidad.

También es importante considerar que la investigación es un proceso sistemático y metódico, que no se logrará si esto no es continuo y tiene la finalidad de generar cambios positivos en la práctica del docente. Esta investigación y cada momento crucial que se vivió genera el poder mejorar y adquirir competencias profesionales enfocadas a la función docente, como lo son la planificación, la evaluación y el acompañamiento a los alumnos, de la misma forma potenciamos aquellas competencias como lo son la ética al trabajo que desarrollamos, las habilidades de comunicación y el trabajo en equipo.

Se obtuvieron nuevos aprendizajes en relación a las teorías que se utilizaron como fundamento: psicogenética y sociocultural, así como del modelo constructivista, uno de esos aprendizajes es el seguir el proceso de aprendizaje de acuerdo a Vygotsky(1995), aplicando propuestas de trabajo acorde a las características del grupo, como lo menciona Piaget (1999), ambas teorías tienen puntos que coinciden y cada una defiende ciertas perspectivas, ya que ambas hablan de la estrategia con la que se trabajó, el juego, cada uno aportando su eje, Piaget mencionando que hay etapas del juego que aparecen según la edad, mientras que Vygotsky cree que hay tipos de juego que se ven inmersos en las mismas edades por las que atraviesan los niños, sin embargo dentro de la investigación se conectan y se abordan los tipos de juego de los que cada uno habla para que puedan potenciar el logro de los aprendizajes sobre los principios de conteo.

Por último, cabe mencionar que, a pesar de haber superado numerosos retos y de haber tratado de abordarlos de la mejor manera posible, el camino de la docencia es un proceso de

formación continua. La enseñanza es una profesión en constante cambio y actualización. El mayor desafío en este momento es determinar cómo esta propuesta puede ayudar a otros docentes, orientándolos y guiándolos en el proceso de fomentar el pensamiento matemático en el nivel preescolar. Esta propuesta es adaptable a diversas modalidades, ya sea de forma individual o en grupos.

Dentro del apartado de evaluación se plasman resultados esperados al momento de aplicar la propuesta en donde se considera que brindará a los docentes la oportunidad de resignificar su práctica diaria, proporcionando herramientas adicionales para la implementación de estrategias basadas en el juego, siguiendo un proceso continuo y fundamentado en teorías establecidas. Además, es fundamental destacar que este proyecto está enfocado en ayudar a cada niño, potenciando sus habilidades cognitivas y contribuyendo a su formación personal y académica. De este modo, se promueve la creación de ambientes educativos llenos de amor e inclusión en las aulas.

Esta propuesta sobre el empleo del juego como estrategia para enseñar los principios de conteo en preescolar presenta un potencial significativo tanto para el desarrollo cognitivo de los alumnos como para las prácticas pedagógicas de los docentes. En primer lugar, potencia las habilidades del pensamiento matemático y fomenta una participación lúdica y activa, lo cual incrementa la motivación por aprender en este campo del conocimiento. Además, facilita la adquisición del concepto de número, ya que ofrece una guía a los profesionales para llevar a sus alumnos a adquirir competencias académicas basadas en teorías principales y con validez científica. Así, esta propuesta se sustenta en bases sólidas para un aprendizaje a futuro, promoviendo la creatividad y la innovación.

La herramienta del juego es adaptable a diversas edades y es una característica fundamental en los alumnos de edad preescolar. Cada docente puede darle su sello personal a través de su creatividad e imaginación. Además, esta estrategia fomenta e impulsa a los profesionales a buscar nuevas actividades y recursos educativos adecuados para cada tema. Siempre que el juego se aplique y se oriente con propósitos pedagógicos, será una estrategia efectiva para el logro de los aprendizajes.

REFERENCIAS

- Acuña, B. E. (2018). La infancia desde la perspectiva del psicoanálisis: un breve recorrido por la obra clásica de Freud y Lacan; Klein y los vínculos objetales. *Periódicos electrónicos em psicología*, 31(1), 325-356.
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0101-48382018000100016&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Aravena, F. (2018). *Preparando la Observación de aula: Construyendo sentido compartido*. Líderes Educativos. <https://www.lidereseducativos.cl/recursos/preparando-la-observacion-de-aula-construyendo-sentido-compartido/>
- Arias, O. M. (1994). *Contexto y valoración de la práctica docente* (1 ed.). Universidad Pedagógica Nacional. <http://upnqueretaro.edu.mx/wp-content/uploads/2020/07/CONTEXTO-Y-VALORACION-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE-GE-AB.pdf>
- Barraza, M. A. (2010). *Propuesta de intervención educativa*. Universidad Pedagógica Nacional de Durango. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>
- Bausela, H. E. (2003). Metodología de la Investigación Evaluativa: Modelo CIPP. *Complutense de Educación*, 14(2), 361-376.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/125902/17241-17317-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Blázquez, C. T., & Bermejo, C. R. (2016). Los juegos. En R. Bermejo, & T. Blázquez, *El juego infantil y su metodología* (págs. 55-64). Síntesis.
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Cabrera, N. G. (2017). Reformas educativas y desigualdad en México. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y humanidades*, XXVII(1), 27-48.
<https://www.redalyc.org/journal/654/65456040004/html/>

Castillo, C. (1984). *Educación Preescolar métodos, técnicas y organización* (7 ed.). CEAC.

Chamorro, M. (2005). *Didáctica de las matemáticas*. PEARSON.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=7729>

Chuquilin, C. J., & Zagaceta, S. M. (2017). El currículo de la educación básica en tiempos de transformaciones: los casos de México y Perú. *III Seminario de innovación docente en la enseñanza superior del desarrollo rural en Iberoamérica*, 22(72).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662017000100109

Cuevas, R. S. (2013). La creatividad en Educación, su desarrollo desde una perspectiva Pedagógica. *Journal of Sport and Health Research.*, 5(2), 221-228. Obtenido de http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf

Diario Oficial de la Federación. (20 de Mayo de 2013). *Programa Sectorial de Educación 2013-2018*. Secretaría de Gobernación:

https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5299465&fecha=20/05/2013#gsc.tab=0

Díaz, B. F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf>

Díaz, B. F., & Hernández, R. G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (2 ed.). McGRAW-HILL. https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf

Estrada, M. O. (2012). Factores que inhiben la creatividad profesional. Análisis psicopedagógico. *Didáctica y Educación*, 3(3), 189-211. https://www.researchgate.net/publication/235666013_FACTORES_QUE_INHIBEN_LA_CREATIVIDAD_PROFESORAL_ANALISIS_PSICOPEDAGOGICO

Fierro, C., Fortoul, C., & Rosas, L. (1999). *Transformando la Práctica Docente, una propuesta basada en la investigación y acción* (1 ed.). Paidós. https://www.researchgate.net/profile/Bertha-Fortoul-2/publication/31679933_Transformando_la_practica_docente_una_propuesta_basada_en_la_investigacion-accion_C_Fierro_B_Fortoul_L_Rosas/links/5aa70832a6fdccdc46a8dad/Transformando-la-practica-docente-una-pr

Gallegos, G. S. (2019). *Los principios de conteo, un reto a trabajar con un grupo multigrado de preescolar [Portafolio temático de licenciatura, Benemerita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí]*.

<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/332/1/TP372.7G166p2019.pdf>

Gobierno del Estado de Jalisco. (2010). *Tamazula de Gordiano*.
<https://www.jalisco.gob.mx/wx/jalisco/municipios/tamazula-de-gordiano>

Gómez, C. M. (2016). Panorama del sistema educativo mexicano desde la perspectiva de las políticas públicas. *Innovación educativa*, 17(74), 147-153.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n74/1665-2673-ie-17-74-00143.pdf>

Herrera, C. F. (2001). Habilidades Cognitivas. *Notas del departamento de Psicología Evolutiva y de la educación*.
<http://www.elmayorportaldegerencia.com/Documentos/Coaching/%5BPD%5D%20Documentos%20-%20Habilidades%20cognitivas.pdf>

Iglesias, C. M. (2006). El concepto del diagnóstico en educación. En M. Iglesias, *Diagnóstico escolar: teorías ámbitos y técnicas* (págs. 1-10). PEARSON.
<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/a9bd619ea18b71325b7cd205d97ab0d8.pdf>

Latorre, A. (2005). *La investigación acción: conocer y cambiar la practica educativa*. (3 ed.). Graó. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

- Llull, J., & García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología* (1 ed.). Editex.
https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- Martínez, M. C. (2017). *Evaluación de programas*. UNED.
<https://es.scribd.com/document/447566965/Evaluacion-de-programas>
- Meneses, M., M., & Monge, A., M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mollá, R. (2008). Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación. *Revista de Pedagogía*, 59(4), 611-626. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2582783>
- Ospina, M. M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar [Trabajo de licenciatura, Universidad del Tolima]*.
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/a7d4ffc6-c99d-4562-9444-e62dd0810726/content>
- Pérez, P. C. (2018). Uso de listas de cotejo, como instrumento, una guía para el profesor. *Universidad Tecnológica Metropolitana*. https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Quebecor World, Gráficas Monte Albán. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>
- Piaget, J. (1999). *Seis estudios de psicología* (3 ed.). Labor S.A.
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

- Porlán, A. R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. *Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía*, 8 p., 1-8.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/25448/El%20Diario%20de%20clase%20y%20el%20an%20alisis%20de%20la%20pr%20ctica..pdf?sequence=1>
- Pueblos, A. (s.f). *El Tullillo, Tamazula de Gordiano, Jalisco*.
<https://mexico.pueblosamerica.com/i/el-tullillo-7/>
- Reyes, V. E. (2017). El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. *Polo del conocimiento*, 2(4), 198-209.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/viewFile/259/pdf>
- Rodarte, B. M. (2011). Aprendizaje situado en el salón de clase. *Red Durango de investigadores educativos A.C.*, 3(4), 38-46. <https://redie.mx/librosyrevistas/revistas/praxiseduc04.pdf>
- Romero, B. E., & Díaz, C. J. (2010). El uso del diagrama causa-efecto en el análisis de casos. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*, XL (3 y 4), 128-142.
<https://www.redalyc.org/pdf/270/27018888005.pdf>
- Rosales, L. C. (1990). *Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza*. Narcea.
<https://www.uned.ac.cr/academica/images/igesca/materiales/14.pdf>
- Ruiz, C. G. (2012). *La Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB) en la educación primaria: desafíos para la formación docente*. REIFOP, 15(1), 51-60.
Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217024398004.pdf>

Sánchez, M. (1995). *Desarrollo de Habilidades de Pensamiento; procesos básicos del pensamiento* (2 ed.). Trillas.
http://memsupn.weebly.com/uploads/6/0/0/7/60077005/desarrollo_de_habilidades.pdf

Sapatanga, G. A. (2016). *Investigación - acción para la innovación educativa en el aula [Trabajo de licenciatura, Universidad de Cuenca: Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación]*.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/26575/1/tesis.pdf>

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje, una perspectiva educativa* (6 ed.). PEARSON.
<https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>

Secretaria de Educación Pública. (2012). *Conocimiento de la Entidad: Contextos e Indicadores Educativos*. Autor.
http://www.ensonora.edu.mx/Alumnos/Plan_estudios_2012/Cursos_planes_2012/PLAN_LEP_2012/6/66_B.pdf

Secretaria de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. Autor.
https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf

Secretaria de Educación Pública. (2023). *Programa de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria: programas sintéticos de la fase 2 a la 6*.
https://www.dof.gob.mx/2023/SEP/ANEXO_ACUERDO_080823_FASES_2_A_6.pdf

Soteno, T. E., Olin, M. J., Garduño, H. J., & Morales, L. D. (2018). *Trabajar colaborativamente para fortalecer los principios de conteo en niños preescolares*. Aguascalientes. <http://www.antiguo.conisen.mx/memorias2018/memorias/5/P069.pdf>

Stufflebeam, D. L. & Shinkfield, A. J. (1987). *Evaluación sistemática: guía teórica y práctica*. Temas de educación Paidós.

Tobón, T. S., Pimienta, P. J., & García, F. J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de* (1 ed.). PEARSON. <https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2014/08/aprendizaje-y-evaluacion-de-competencias.pdf>

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Fausto. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Vygotsky, L. (2009). *El papel del juego en el desarrollo del niño* (3 ed.). Biblioteca de bolsillo. <https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Zorrilla, M., & Barba, B. (2008). Reforma educativa en México. Descentralización y nuevos actores. *Sinéctica* (30), 1-30. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99819167001.pdf>

Zúñiga, S. S., & Sánchez, N. R. (2020). *Favorecer los principios de conteo por medio del juego [Tesis de licenciatura, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí]*. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/433>

ANEXOS

Anexo 1

LISTA DE COTEJO			
Docente	Campo de formación académica	Variable dependiente principios de conteo	
<u>Laura Patricia Cervantes</u>	_____		
Alumno	Grado	Fecha	
_____	_____		
Objetivo	Dirigido		
Identificar el interés de los alumnos dentro del proceso del número (principios de conteo) mediante una lista de cotejo, para obtener información directa que sustente la problemática.	Alumnos de nivel preescolar		
	SIEMPRE	EN OCASIONES	NUNCA
1. Levanta su mano para participar constantemente.			
2. Muestra seguridad y confianza al participar.			
3. Muestran entusiasmo cuando se les plantea un reto cognitivo.			
4. Suele decir no puedo.			
5. Le provocan entusiasmos las recompensas.			
6. Pierde rápidamente el interés y atención sobre el tema.			
7. Cuando se trabaja alguna actividad orientada al juego los niños muestran mayor interés.			
8. Buscan resolver por iniciativa propia algún problema que se les plantea.			
9. Muestra autonomía al realizar actividades.			
10. Se observa competitividad en el grupo.			
11. Los estudiantes presumen sus actividades finalizadas a otros compañeros o docentes.			
12. Muestra disposición por apoyar a sus compañeros.			
13. El alumno al final de la sesión muestra interés por dar conclusiones sobre lo trabajado o explicar cómo llegó a la solución.			
14. Participa con sus compañeros en la búsqueda de soluciones.			
15. ponen en práctica lo aprendido en su vida diaria lo aprendido.			

Anexo 2

GUÍA DE OBSERVACIÓN DOCENTE			
Docente observado <u>Laura Patricia Cervantes</u>		Aplicador	
	Campo de formación académica _____	Fecha Grado	
OBJETIVO Analizar la falta de herramientas del docente para generar interés en el aprendizaje del alumno en el campo de pensamiento matemático específicamente en el aspecto numérico, mediante una rúbrica de evaluación realizada por la supervisora, con el fin de recolectar información que sustente la problemática.			
ASPECTOS		OBSERVACIONES	SI NO
El docente permite desarrollar actitudes frente a lo que desconocen, para buscar soluciones.			
El docente genera la participación entre compañeros en la búsqueda de soluciones.			
La docente propicia que los alumnos utilicen sus capacidades para resolver problemas con mayor confianza y soltura.			
El docente crea un ambiente en el salón de clases en el que los alumnos se involucren con interés en la actividad, busquen y desarrollen alternativas de solución, comenten entre ellos, defiendan o cuestionen los resultados.			
Permite que los alumnos usen su conocimiento y realicen las acciones que consideren más conveniente para resolver las situaciones.			
El docente conoce a sus alumnos para poder anticipar las posibles maneras de proceder de los niños frente a la situación que quiere plantearles.			
El docente permite que el alumno aprenda a través del ensayo y error.			
Permite que los alumnos busquen el camino a la solución y los recursos que requieren para ello, con lo que movilizan sus habilidades y conocimientos.			
Los problemas que plantea son claros y concretos.			
Se asegura que los alumnos entiendan la indicación			
Repite las instrucciones a cada alumno, al equipo o al grupo, según la organización.			
Destina el tiempo necesario a la actividad para que los alumnos puedan comprender el problema, explorar alternativas de solución y comentar en equipos.			

Permite que los alumnos compartan y discutan sus ideas para resolver con otros compañeros: en parejas, pequeños equipos o con todo el grupo.			
Permite la reflexión ante la situación planteada.			
Los problemas que plantea son cercanos al contexto de los niños.			
El docente pone a su alcance diversos materiales que puedan emplear para resolver la situación.			
El docente rescata el procedimiento que siguen los alumnos para resolver el problema.			
El docente proporciona oportunidades de aprendizaje apropiadas basadas en las habilidades, los intereses y las necesidades de sus alumnos.			

Anexo 3

DIARIO DE TRABAJO		
Fecha	Grado:	variable dependiente
Campo o área		Docente <u>Laura Patricia Cervantes</u>
Objetivo		Dirigido
<p>Evaluar las dificultades registradas en el diario de trabajo en el campo de pensamiento matemático, en el aspecto numérico, considerando las manifestaciones de los niños, la planificación y la autoevaluación. Esto permitirá recolectar información sobre situaciones didácticas anteriores y contribuir a la solución de la problemática.</p>		<p>Docente de nivel preescolar</p>

Aspectos

- **Manifestaciones de los niños:** ¿se involucraron en la actividad? ¿se interesaron en las actividades? ¿Cómo fue la actitud ante las actividades? ¿seguridad y cooperación al realizar las actividades?
- **En relación a lo planeado:** ¿el material fue adecuado? ¿se trabajó fuera del aula? ¿Cómo fue la organización del grupo? ¿nivel de complejidad adecuado?
- **Autoevaluación:** ¿rescato conocimientos previos? ¿actuó conforme a las necesidades e interés de los alumnos? ¿fomento la autonomía en mis alumnos?

Anexo 4

/ /
 L M M J V

ABC 123 456 789 101112

Preesco

Situación de aprendizaje: _____

Campos de formación y/o áreas de desarrollo personal y social a favorecer:

Lenguaje y comunicación Pensamiento matemático Exploración y comprensión del mundo natural y social Artes Educación física Educación socioemocional

La jornada de trabajo fue: **EXITOSA** BUENA REGULAR MALA

Aspectos de la planeación didáctica

Logro de los aprendizajes esperados.
 Materiales educativos adecuados.
 Nivel de complejidad adecuado.
 Organización adecuada.
 Tiempo planeado correctamente.
 Actividades realizadas conforme a lo planeado.

Observaciones

Manifestaciones de los alumnos

	Todos	Algunos	Pocos	Ninguno
Interés en las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participación de la manera esperada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adaptación a la organización establecida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad y cooperación al realizar las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Autoevaluación

	Si	No
Rescato los conocimientos previos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifico y actúo conforme a las necesidades e intereses de los alumnos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fomento la participación de todos los alumnos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otorgo consignas claras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intervengo adecuadamente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fomento la autonomía de los alumnos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Logros

Dificultades

Anexo 5

LISTA DE COTEJO			
Docente: Laura Patricia Cervantes Pérez			
Propósito: Lograr los principios de conteo			
Alumno:			
	Aspectos	Si	No
CO RR ES PO ND EN CI A UN O A UN O	Cuenta los objetos de una colección solo una vez.		
	Establece correspondencia entre el número y el elemento que cuenta.		
	Utiliza la organización en fila.		
	Señala cada elemento contado.		
	Desplaza los que ya contó.		
OR DE N ES TA BL E	Repite los números en el mismo orden del 1 al 5		
	Repite los números en el mismo orden del 1 al 10		
	Repite los números en el mismo orden del 1 al 15		
	Repite los números en el mismo orden del 1 al 20		
CA RD IN AL ID AD	Reconoce sin necesidad del conteo el total de elementos con 1 objeto (Subitización)		
	Reconoce sin necesidad del conteo el total de elementos con 2 objetos (Subitización)		
	Reconoce sin necesidad del conteo el total de elementos con 3 objetos (Subitización)		
	Indica cuántos objetos hay a través del conteo con error.		
	Indica cuántos objetos hay a través del conteo sin error.		

	Logra nombrar el cardinal en una colección de no más de 5 elementos.		
	Logra nombrar el cardinal en una colección de no más de 10 elementos.		
	Logra nombrar el cardinal en una colección de no más de 15 elementos.		
IR RE LE VA NC IA DE L OR DE N	El alumno puede ordenar de diferentes formas los elementos para su conteo.		
	El alumno comprende que el orden de los elementos no altera el número total.		
	El alumno logra mencionar correctamente el total de elementos sin importar el diferente orden que se establezca.		
	El alumno logra identificar que las cantidades de alimentos corresponden a la misma cantidad sin importar el orden.		
	El alumno logra comparar correctamente el total de elementos identificando que no importa el diferente orden que se establezca.		
AB ST RA CC IÓN	El alumno logra realizar clasificación por color.		
	El alumno logra realizar clasificación por forma.		
	El alumno logra la abstracción por color y formas para poder reunir los elementos según las cantidades asignadas.		

Anexo 6

RÚBRICA PARA EVALUAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y METACOGNITIVAS				
Objetivo: lograr que el alumno sea capaz de pensar, reflexionar y evaluar su propio aprendizaje.				
	Uso reflexivo	Uso estratégico	Uso consciente	Uso tácito
¿Qué he aprendido?	El alumno examina y expresa aquellos aprendizajes nuevos.	El alumno la mayoría de las veces logra expresar y examinar sus conocimientos y los aprendizajes nuevos.	El alumno en ocasiones logra expresar y examinar sus conocimientos y los aprendizajes nuevos.	El alumno difícilmente logra expresar y examinar sus conocimientos aquellos aprendizajes nuevos.
¿Cómo lo he aprendido?	El alumno reflexiona y expresa el proceso en el que adquirió conocimientos.	El alumno la mayoría de las veces reflexiona y expresa el proceso en el que adquirió conocimientos.	El alumno en ocasiones reflexiona y expresa el proceso en el que adquirió conocimientos.	El alumno difícilmente reflexiona y expresa el proceso en el que adquirió conocimientos.
¿Para qué me ha servido?	El alumno evalúa sus aprendizajes y puede expresar que uso puede darle.	El alumno la mayoría de las veces evalúa sus aprendizajes y puede expresar que uso puede darle.	El alumno la mayoría de las veces evalúa sus aprendizajes y puede expresar que uso puede darle.	El alumno difícilmente evalúa sus aprendizajes y puede expresar que uso puede darle.
¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?	El alumno logra trasladar a su vida el conocimiento adquirido e identifica en que ámbitos puede utilizarlo.	El alumno logra la mayoría de las veces trasladar a su vida el conocimiento adquirido e identifica en que ámbitos puede utilizarlo.	El alumno en ocasiones logra trasladar a su vida el conocimiento adquirido e identifica en que ámbitos puede utilizarlo.	El alumno difícilmente logra trasladar a su vida el conocimiento adquirido e identifica en que ámbitos puede utilizarlo.

				puede utilizarlo.
--	--	--	--	-------------------

Anexo 7

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA			
Propósito: Valorar en qué medida la propuesta de innovación educativa responde a las necesidades encontradas dentro de la problemática planteada, a través de una rúbrica de evaluación con la finalidad de reunir información sobre la etapa de contexto del modelo CIPP y poder generar el análisis final.			
Aspectos	Sobresaliente	Suficiente	Deficiente
Retos cognitivos desarrollados	La propuesta género que los alumnos respondieron de forma efectiva ante los retos cognitivos.	La propuesta género que los alumnos respondieron regularmente bien ante los retos cognitivos.	La propuesta no género que los alumnos respondieron de forma efectiva ante los retos cognitivos.
Problemática	La propuesta favoreció a la problemática expuesta en todas las actividades.	La propuesta favoreció a la problemática expuesta la mayor parte del desarrollo de las actividades.	La problemática expuesta no se vio favorecida por la propuesta.
Juegos empleados (herramientas)	Los juegos empleados fueron acordes a todas las características de los alumnos.	Los juegos empleados fueron acordes a ciertas características de los alumnos.	Los juegos empleados no fueron acordes a ciertas características de los alumnos.
Juegos empleados (herramientas)	Los juegos empleados fueron acordes al contexto y al logro del aprendizaje de los alumnos.	Los juegos empleados fueron acordes al logro del aprendizaje de los alumnos.	Los juegos empleados no fueron acordes al contexto y al logro del aprendizaje de los alumnos.
Recursos	Los instrumentos y materiales empleados fueron los adecuados para que los alumnos logaran el reto cognitivo.	Los instrumentos y materiales empleados en ocasiones fueron los adecuados para que los alumnos logaran el reto cognitivo.	Los instrumentos y materiales empleados no fueron los ideales para que los alumnos logaran el reto cognitivo.

Motivaciones en los alumnos	Las actividades desarrolladas dentro de la propuesta propiciaron en todo momento motivación y entusiasmo en los alumnos.	Las actividades desarrolladas dentro de la propuesta propiciaron pocas veces motivación y entusiasmo en los alumnos.	Los alumnos no se mostraron motivados y entusiasmados ante las actividades desarrolladas dentro de la propuesta.
Actividades situadas	En el proyecto las actividades son situadas en el contexto de los alumnos.	En el proyecto algunas de las actividades están situadas en el contexto de los alumnos.	En el proyecto las actividades no están situadas en el contexto de los alumnos.
Evaluación	Utiliza estrategias o instrumentos para evaluar la actividad, en congruencia con el aprendizaje esperado.	Pocas veces se utilizan estrategias o instrumentos para evaluar la actividad, en congruencia con el aprendizaje esperado.	El docente no utiliza estrategias o instrumentos para evaluar la actividad, en congruencia con el aprendizaje esperado.

Anexo 8

ESCALA ESTIMATIVA			
<p>Propósito: Clasificar información necesaria sobre la elaboración de la propuesta así como el empleo de los recursos e insumos que se utilizaron a través de una escala estimativa, con la finalidad de poder obtener datos para evaluar la etapa de entrada del modelo CIPP y poder generar el análisis final.</p>			
	Aspectos	Si	No
	El docente empleó diversos recursos para desarrollar sus actividades y hacer sus clases más dinámicas.		
	El docente empleó recursos concretos para manipular, acordes a la edad de los alumnos.		
	Los recursos que emplea el docente son acordes y necesarios a las sesiones que trabajara.		
	El docente durante la elaboración de su planeación emplea recursos digitales.		
	El docente tomó en cuenta las características y necesidades del grupo para la elaboración del proyecto.		
	El docente propone en su plan materiales que son parte de su programa de estudios (libros gratuitos).		
	El docente tomó en cuenta la naturaleza y los recursos de la localidad para el desarrollo del plan.		
	El docente empleó una metodología para la realización del proyecto y se siguió correctamente.		
	El docente elaboró instrumentos de evaluación para los aprendizajes de los alumnos.		

Anexo 9

DIARIO DE CAMPO EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO		
Fecha	Grado:	Evaluación y seguimiento
Campo o área		Docente <u>Laura Patricia Cervantes</u>
Propósito Categorizar información sobre el proceso de la aplicación e implementación del proyecto por medio del diario de campo con la finalidad de poder identificar qué ajustes son necesarios para continuar mejorando en el planteamiento de las actividades, logrando la evaluación de la etapa de proceso del modelo CIPP.		Técnica Observación

Aspectos

- **Manifestaciones de los niños:** ¿Cómo se involucraron los alumnos en las actividades? ¿Permanecieron todo el desarrollo de la secuencia interesados? ¿Qué actitud presentaron ante los retos planteados? ¿mostraron seguridad y cooperación en el desarrollo de las actividades? ¿les motivaban las actividades empleadas? ¿Tenían la intención y las ganas de seguir trabajando en las actividades? ¿el juego los motivaba y emocionaba? ¿Qué actitudes mostraron ante los juegos individuales? ¿Qué actitud mostraron ante los juegos grupales?
- **En relación a lo planeado:** ¿el material fue adecuado en relación a las necesidades de los alumnos? ¿se trabajó fuera del aula de forma activa y participante? ¿Cómo respondieron los alumnos al trabajo en equipo? ¿nivel de complejidad adecuado y adaptados según el grado? ¿las actividades empleadas fueron enfocadas al contexto y características de los alumnos? ¿Los juegos implementados fueron acorde a las características de los alumnos?
- **Autoevaluación:** ¿rescato conocimientos previos y estos fueron relacionados con el nuevo contenido? ¿actuó conforme a las necesidades e interés de los alumnos y estas fueron atendidas? ¿fomento la autonomía en mis alumnos? ¿fomento el trabajo en equipo? ¿fomento que los alumnos fueran quienes se organizaban para el trabajo en equipo y como lo hicieron los alumnos? ¿permitió que los alumnos construyeran sus propias ideas ante las actividades y cómo? ¿medio el proceso de aprendizaje de los alumnos? ¿Permaneció apoyando y guiando a los alumnos? ¿Apoyo a los alumnos que más lo necesitan? ¿motivo y alentó a los alumnos para la participación?